



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS LÚDICOS BAJO EL ENFOQUE
COLABORATIVO UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO PARA LA MEJORA DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE
2 AÑOS DE EDAD EN EL PROGRAMA NO
ESCOLARIZADO DE EDUCACIÓN INICIAL
SET PEQUEÑOS ANGELITOS PUEBLO JOVEN
MIRAFLORES BAJO EN EL DISTRITO DE
CHIMBOTE EN EL AÑO 2014.**

Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial

Br: Wendy Carolina Ramírez Campos

Asesor

Dr. Robby Gutiérrez Gonzáles

Chimbote - Perú

2016

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dra. Graciela Pérez Morán
Presidenta

Mgtr. Lita Jiménez López
Secretaria

Lic. Olga Juarez Calderón
Miembro

DEDICATORIA

A mi papito DIOS, por guiarme e iluminar mi camino llenarme de sabiduría y regalarme las fuerzas que necesitaba para poder terminar mi proyecto de investigación

A mis padres, Carlos y Luisa, a quienes amo infinitamente; por estar ahí cuando más los necesité; en especial a mi madre por su ayuda incondicional gracias por su formación, sus enseñanzas y a la confianza brindada que hicieron de mí una persona capaz de cumplir sus retos

A mi esposo e hijo que son el motor de mi vida que por ellos seré la persona que DIOS quiere que sea una docente capaz de asumir retos y enfrentarlo como verdadera profesional.

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por brindarme la dicha de disfrutar la vida y llegar hasta esta etapa por permitir lograr mis objetivos, por su amor, su bondad y derramar su sabiduría e entendimiento y su gran misericordia, por las bendiciones que derramo en mí persona.

A MI FAMILIA

Carlos y Luisa, por brindarme su apoyo incondicional, por sus consejos, sus esfuerzos por su constante motivación de seguir adelante, surgir como una verdadera profesional y fórmame en una persona con valores cristianos, y sobre todo por confiar en mí los amo inmensamente.

A LOS DOCENTES Y COORDINADORA

De la Facultad de Educación y la Escuela del Nivel Inicial, por permitirme brindar su apoyo en conocimientos, de sus experiencias como profesional, y formarme como futuro docente, a la coordinadora, Isabel Arroyo Laguna por proporcionarme un espacio y ejecutar las actividades.

A LOS NIÑOS

Por su participación y su constante apoyo en poder ejecutar mis sesiones de aprendizaje.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Pequeños Angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial. Así mismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para mejorar la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplicó a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, es así que el 25% de niños y niñas obtuvieron C, y el 50 % obtuvieron B, y el 25% obtuvieron A. En cuanto a estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 17% obtuvo una calificación de B, el 75% obtuvo A, y el 8% obtuvo C. Como resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Palabra clave: Juegos lúdicos, enfoque colaborativo, material concreto, motricidad gruesa en el nivel inicial.

ABSTRACT

This research was aimed at determining whether recreational games under the collaborative approach using concrete material improves gross motor skills in children of 2 years in the program unschooled SET Little Angels young people Miraflores Bajo in the district of Chimbote in the year 2014. the study was quantitative with a design of pre experimental research with pre test and post test one group. We worked with a sample population of 12 students from 2 years of initial education. Likewise, the statistical Wilcoxon test was used to test the hypothesis of the research. To improve gross motor skills of students, it was applied to the sample population a pre-test which showed that students have a low level of development of gross motor skills, so that 25% of children obtained C, and 50% they obtained B, and 25% obtained A. regarding these results the teaching strategy was applied for 15 learning sessions. Subsequently, a post test, whose results were applied: 17% received a grade of B, 75% obtained A, and 8% C. As results obtained concludes accepting the research hypothesis underlying the application of recreational games based on a collaborative approach using concrete material, significantly improved gross motor.

keyword: ludic Games, collaborative approach, concrete material, gross motor skills at the initial level.

CONTENIDO

Hoja de firma de jurado y asesor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	01
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	04
2.2.Bases teóricas.....	08
.....	08
2.2.1. Estrategia didáctica.....	09
2.2.1.1. Modalidad de organización de la enseñanza.....	11
2.1.1.1.1. Juegos lúdicos.....	12
2.1.1.1.2. Objetivo del juego.....	13
2.1.1.1.3. Importancia del juego.....	14
2.1.1.1.4. Clasificación de los juegos.....	15
2.1.1.1.5. Características del juego.....	16
2.1.1.1.6. El juego como actividad física natural y global y sus facetas.....	17
2.1.1.1.7. El juego y su relación con el desarrollo del niño.....	18
2.1.1.1.8. Metodología para la enseñanza de los juegos.....	19

2.1.1.1.9. Estrategia metodológica del juego.....	19
2.1.1.2. Enfoque metodológico de aprendizaje.....	20
2.1.1.3. Enfoque colaborativo.....	20
2.1.1.3.1. Importancia del aprendizaje colaborativo.....	21
2.1.1.4. Recurso como soporte de aprendizaje.....	22
2.1.1.4.1. Material didáctico o material didáctico.....	23
2.1.1.4.1.1. El juego como contenido y recurso didáctico.....	24
2.1.1.4.1.2. Características de los materiales didácticos.....	24
2.1.2. La motricidad gruesa.....	25
2.1.2.1. Importancia de la psicomotricidad.....	26
2.1.2.3. Desarrollo motor.....	27
2.1.2.2. Sub aspectos de la motricidad gruesa.....	27
2.1.2.3. Desarrollo motor.....	27
2.1.2. 4. La motricidad en el desarrollo infantil.....	28
2.1.2. 5. El cuerpo y la motricidad.....	29
2.1.2. 6. Aprendizaje motor.....	30
2.1.2.8. La motricidad en la educación infantil.....	31
2.1.2.9. La motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años.....	32

III METODOLOGÍA

3.1. Diseño de investigación.....	33
3.2. Población y muestra.....	34
3.2.1. Criterios de inclusión.....	36
3.2.2. Criterios de exclusión.....	36
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	36
3.4. Técnica e instrumentos.....	39
3.5. Plan de análisis.....	39
3. 6. Matriz de consistencia.....	41

3.7. Principio éticos.....	42
IV. RESULTADOS	
4.1. Resultados.....	42
4.1. Análisis de resultados.....	42
4.1.1. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años de educación inicial a través de un pre test.....	43
4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo.....	44
4.1.3. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test.....	60
4.2. Análisis de los resultados.....	62
4.2.1 Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test.....	62
4.2.2. Aplicar los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto.....	63
4.2.3. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pos test.....	64
4.2.4. Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el pos test.....	65
V. CONCLUSIONES	69
Referencias bibliográficas.....	70
Anexos.....	78
Anexo N° 01 pre test.....	79
Anexo N° 02 pros test.....	82
Anexo N° 03 Validez de la lista de cotejo sobre el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 2 años	85
Anexo N° 04 Ficha de validación de evaluación de lista de cotejo sobre motricidad gruesa.....	86
Constancia de prácticas.....	148

ÍNDICE DE TABLAS

La población muestral de los estudiantes de 2 años de edad del programa no escolarizado set pequeños angelitos

Tabla 1	36
Escala de calificación	
Tabla 2	41
Escala de calificación	
Tabla 3	44
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 años en el pre test	
Tabla 4	45
Aplicación de la sesión N° 01: “moviendo mi cuerpito”	
Tabla 5	46
Aplicación de la sesión N° 02: “moviendo mis brazos y piernas”	
Tabla 6	47
Aplicación de la sesión n° 03: “jugando con mi cuerpito”	
Tabla 7	48
Aplicación de la sesión n°4“jugando con lo que más me gusta”	
Tabla 8	49
Aplicación de la sesión n°5 “imitando a los animales”	
Tabla 9	50
Aplicación de la sesión n° 6 “aprendo jugando con mis amigos”	
Tabla 10	51
Aplicación de la sesión n° 7 “jugando con mis extremidades y objetos de mi agrado”	

Tabla 11	52
Aplicación de la sesión n° 8 “jugando vivo feliz”	
Tabla 12	53
Aplicación de la sesión n°9 “moviendo mi cuerpito y sus partes gruesas”	
Tabla 13	54
Aplicación de la sesión n° 10 “produciendo sonidos onomatopéyicos”	
Tabla 14	55
Aplicación de la sesión n° 11 “me muevo como la pelota”	
Tabla 15	56
Aplicación de la sesión n°12 “jugando a la ronda con mis amigos”	
Tabla 16	57
Aplicación de la sesión n°13 “jugamos a la estatua”	
Tabla 17	58
Aplicación de la sesión n°14 “jugando con mis juegos psicomotrices”	
Tabla 18	59
Aplicación de la sesión n°15 “mis movimientos preferidos”	
Tabla 19	60
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años en el pos test	
Tabla 20	61
Calificaciones obtenidas en el pre test y pos test	
Tabla 21	61
Prueba de los rangos con signos de wilcoxon	
Tabla 22	62
Estadístico de constaste	

ÍNDICE DE FIGURAS

Nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 2 años en el pre test	
Figura 1	44
Nivel de logro de la motricidad gruesa en los niños de 2 años en el pos test	
Figura 2	45
Aplicación de la sesión n°1 “moviendo mi cuerpito”	
Figura 3	46
Aplicación de la sesión n°2 “moviendo mis brazos y piernas”	
Figura 4	47
Aplicación de la sesión n°3 “jugando con mi cuerpito”	
Figura 5	48
Aplicación de la sesión n°4 “jugando con lo que más me gusta”	
Figura 6	49
Aplicación de la sesión n° 5 “imitando a los animales”	
Figura 7	50
Aplicación de la sesión n° 6 “aprendo jugando con mis amigos”	
Figura 8	51
Aplicación de la sesión n° 7 “jugando con mis extremidades y objetos de mi agrado”	
Figura 9	52
Aplicación de la sesión n° 8 “jugando vivo feliz”	
Figura 10	53
Aplicación de la sesión n° 9 “moviendo mi cuerpito y sus partes gruesas”	
Figura 11	54

Aplicación de la sesión nº 10 “produciendo sonidos onomatopéyicos”	
Figura 12	55
Aplicación de la sesión nº 11 “me muevo como la pelota”	
Figura 13	56
Aplicación de la sesión nº 12 “jugando a la ronda con mis amigos”	
Figura 14	57
Aplicación de la sesión nº 13 “jugando a la estatua”	
Figura 15	58
Aplicación de la sesión nº 14 “jugando con mis juegos psicomotrices”	
Figura 16	59
Aplicación de la sesión nº 15 “mis movimientos preferidos”	
Figura 17	60
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años en el pos test	

1. INTRODUCCIÓN

El ser humano desde sus primeros años de vida, va conociendo al mundo a través de reflejos, que luego se convierten en movimientos controlados. El desarrollo es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización. Este es un proceso continuo e integrado que tiene como escenario fundamental la vida cotidiana, por lo que la historia de cada persona determinará sus características y todos aquellos acontecimientos que hayan sucedido en los primeros años de vida marcarán su particularidad. Según Nelson Ortiz, consultor de la UNICEF para Colombia, además de la maduración biológica, es necesario el ejercicio y la actividad del niño en interacción con el medio para que se dé un desarrollo integral (Franco, 2009).

El Ministerio de Educación respondiendo al Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN): "La Educación que queremos para el Perú" ha determinado con mayor precisión, los lineamientos de políticas educativas elaborando el Diseño Curricular Nacional donde destaca que "a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad"; la psicomotricidad se fundamenta en una visión unitaria del ser humano y considera al cuerpo como unidad psico afectivo - motriz; que piensa, siente, actúa en forma integrada los aspectos: psíquicos, motrices y afectivos, es decir, lo mental (ideas, razonamiento), lo motriz (cuerpo, movimiento, emoción) y lo afectivo (actitudes y emociones) (Ministerio de educación-(MINEDU, 2009).

Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a

definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal. (Saavedra y Tomas, 2010).

Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en las actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos o apoyarse en un solo pie dificulta en gran manera, ocasionando en los niños y niñas una respuesta de frustración durante la actividad. Añadido a esto la demostración por la falta de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

Como se puede inferir esta problemática suele ocurrir en las escuelas de nuestra sociedad lo cual no existen zonas juegos apropiados para los niños y niñas y puedan ejercitar y desarrollar su motricidad gruesa. Vinculado al concepto de ese estudio un aspecto muy importante es que muchos docentes que laboran en dicha institución no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje (Caballero, Yoli y Valega, 2010).

Existen muchos casos en las escuelas de nuestra ciudad de Chimbote, específicamente en el pueblo Joven de Miraflores Bajo en el programa no escolarizado SET pequeños angelitos, se observó la falta de conocimiento que se tiene de la psicomotricidad, recurso que se hace evidente en la etapa preescolar de que es notable en la educación que por su aplicación se justifica a mejorar las dificultades motoras que impiden el aprendizaje del niño en su desarrollo normal. (Guevara, 2011).

Según (Borges y Piaget, 2012). Resalta que los juegos son de gran importancia para el desarrollo psicomotor del niño en donde despiertan el interés la concentración de aprender, el niño aprende fácilmente mediante los juegos donde le permite desarrollar sus habilidades, destrezas, emociones y le permite ser autónomo.

A partir de esta problemática descrita se formuló el siguiente enunciado: ¿Cómo los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo Chimbote en el año 2014?

Como objetivo general se plantea, determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo Chimbote en el año 2014.

Y como objetivos específicos, evaluar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años a través de un pre tés. Diseñar y aplicar los juegos lúdicos, basado el enfoque colaborativo utilizando material concreto. Evaluar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 años a través de un post tés.

A través de este trabajo de investigación se pudo lograr conocer el nivel de desarrollo motriz que se encuentran los niños en edad pre escolar por el cual es importante utilizar el juego como estrategia para poder estimular la actividad motora gruesa ya que desempeña un papel esencial en el desarrollo integral del niño.

Como se puede demostrar la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación temprana, ya que demuestra que en la primera infancia hay una gran interdependencia en el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y lenguaje.

La presente investigación se justifica que el desarrollo motor es de gran importancia en

el desarrollo de toda la persona, ya que el movimiento surge de la coordinación del esquema corporal en relación con el espacio y el tiempo que realizan físicamente muchas actividades lúdicas con los niños, sin procurar una orientación apropiada e interactiva en el desarrollo motriz grueso del estudiante de tal forma que lo prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje. Tanto el movimiento como el dialogo cumple un papel fundamental en la vida afectiva y social (Lagranje ,Alayo y Infantes, 2001).

En lo teórico se obtendrán contenidos que permitan que los juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas.

En lo metodológico permite determinar las estrategias más utilizadas y su relación con las actividades de aprendizaje de los niños del nivel inicial.

En lo práctico, la investigación es importante porque los resultados servirán como aporte a la investigación con el fin de innovar estrategias de motricidad gruesa para que el niño así pueda desarrollar de forma integral sus conocimientos.

Esta investigación sobre motricidad gruesa permitirá saber cómo el niño aprende y cuáles son sus aprendizajes, que utilizan y saber que nuevas estrategias sobre motricidad se les puede sugerir y así facilitar el aprendizaje que permitirá fortalecer la práctica pedagógica en los niños nivel inicial.

Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

El presente informe de investigación busca centrar el interés en el juego para desarrollar la motricidad gruesa para los niños y las niñas en edad preescolar de su

desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares ya que esta etapa de la vida es primordial en el desarrollo de todo ser humano.

Como resultados obtenidos demostraron que los niños y niñas tienen un bajo logro de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa tal es así que el 25% obtuvieron una calificación de C, el 50% una calificación de B y el 25% ha obtenido A.

Después de aplicar las 15 sesiones nos arrojó como resultado que el 17 % de los estudiantes obtuvo una calificación inferior B, el 75% una calificación A y el 8 % obtuvo una calificación promedio de C.

Con este resultado se comprueba la hipótesis, y se afirma que la aplicación de los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 años del programa no escolarizado de educación inicial SET Pequeños Angelitos de la comunidad del pueblo joven Miraflores Bajo del distrito de Chimbote en el año 2014.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

Saavedra y Tomas (2010) realizaron una investigación denominada “Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la I.E 1548 _ Chimbote”. El objetivo que estudiaron fue sobre la influencia de los juegos basados en circuitos en el desarrollo motor del niño (as) de 4 años de la I.E 1548_ Chimbote. Para lo cual utilizaron en su investigación el método experimental. Eligieron una población que estuvo conformada por 120 niños dividido en 5 aulas, 2 aulas de 5 años, 2 aulas de 4 años y una de 3 años. Como resultados muestran que en relación a los niveles de motricidad gruesa los niños del grupo experimental han alcanzado un gran desarrollo de sus habilidades

motoras tales como: correr, trepar, lanzar, a diferencia del grupo de control donde no se aplicó estos juegos obtuvo como resultado no favorable en su desarrollo motor grueso, de tal manera al aplicar sesiones de los juegos basados en circuitos a niños y niñas influye significativamente en el desarrollo motor grueso ya que a través de diversas actividades basadas en estrategias tales como: recorrido con obstáculos, canciones concurso y otros. Permiten a los niños (as) desarrollar sus habilidades motoras gruesas.

Calatayud, MP y Calatayud, MC (2006) realizaron una investigación sobre “El juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial. Distrito de Chimbote _2005. Con el objetivo de dar a conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial distrito de Chimbote _ 2005. Utilizando en su investigación el método descriptivo. Su población está conformada por 74 docentes que elaboraron en las Instituciones Educativas de Educación Inicial en el distrito de Chimbote _ 2005. En conclusión se ha demostrado que el 100% de las docentes encuestadas emplean el juego como estrategia de trabajo, de las cuales el 97% lo emplean como parte de la motivación en el desarrollo de actividades de aprendizaje y solo el 3% en todos los pasos en el desarrollo actividades de aprendizaje. Llegando a determinar que los que los juegos que emplean las docentes en el trabajo educativo tiene como meta que las niñas y niños sean partícipes de sus aprendizajes a la vez que se sientan inmersos en la realidad que los rodea siendo capaces de afrontar los retos de la vida en sociedad.

Arias y Calderón (2013) realizaron una investigación basado “los juegos infantiles

en los niños de 3 a 5 años de la I.E.P. Gran Mariscal Luis José de Orbegoso Santa _ 2011. Como objetivo dieron a conocer que los juegos infantiles de 3 a 5 años de la Institución Educativa Particular “Gran Mariscal Luis José de Orbegoso Santa _ 2011. Un estudio descriptivo simple. Su población muestral está conformado por 38 niños (as). En conclusión los juegos que mayormente realizan los niños de 3 y 4 años según docente son juegos simbólicos con un 100.0% y los niños de 5 años el juego de reglas con 100.0%, y los juegos de mayor preferencia por los niños de 3 y 4 años según la docente son juegos de movimientos con resultado de 100.0% en los niños de 5 años es el juego de construcción con el 100.0%. Podemos recalcar que los juegos infantiles en los niños de 3 a 5 años de la I.E.P. Gran Mariscal Luis José de Orbegoso_ Santa, realizados como un resultado de 100% en cada uno de los juegos como juegos de mesa, motrices, didácticos, imaginativos, simbólicos de reglas, de movimiento, de construcción.

Camisán, y Morocho (2013) realizaron una investigación sobre “la expresión corporal y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños de primer año de educación básica del centro educativo “José alejo palacios” anexo a la universidad nacional de Loja. Período lectivo 2010-2011. Un estudio descriptivo analítico_sintético , su población maestra está conformado por 114 niños y niñas, maestras 5 de aula y 4 especiales de Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “José Alejo Palacios“ anexo a la Universidad Nacional de Loja. Concluye que El 100% de maestras encuestadas planifican actividades de juego para ejecutarlos con los niños y niñas en la jornada diaria de trabajo, el 66% planifican campamentos y el 44% convivencias, los mismos que, como recursos pedagógicos, ayudan a desarrollar la Expresión Corporal de los niños y niñas de Primer año de

Educación Básica.

Meneses (2014) realizó una investigación sobre “ El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de enero del distrito de Piura, 2014. Como objetivo era determinar la participación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “4 de Enero” del distrito de Piura. Con un estudio descriptivo, su población muestral está conformado por 25 estudiantes. Llegando a la conclusión que

Las actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de Enero del distrito de Piura, 2014, son: los juegos deportivos y los juegos recreativos.

Ruiz (2014).Realizó una investigación basado en “Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la institución educativa n° 80957 de Llur en el año 2014. Dicha investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas; basadas en el enfoque colaborativo, mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 .En esta investigación se tomó como población 14 los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa N° 80957 “Llur” .Con un estudio cuasi experimental. Se concluye que las actividades lúdicas en el niño desarrollan habilidades motrices para mejorar su motricidad gruesa, personalidad, destrezas desempeñando un papel básico en el desarrollo integral del niño que poseen un alto espíritu de evolución en todas las partes de su cuerpo.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Estrategias didácticas

El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia.

El término método, éste se utiliza con frecuencia referido a determinado orden sistemático establecido para ejecutar alguna acción o para conducir una operación y se supone que para hacerlo ha sido necesario un trabajo de razonamiento.

Es común que se acuda al término método para designar aquellos procesos ordenados de acciones que se fundamentan en alguna área del conocimiento, o bien modelos de orden filosófico, psicológico, de carácter ideológico, etc. Por lo anterior, es factible hablar entonces de método clínico, de método Montessori, de método de enseñanza activo, etc.

Se puede decir que con base en un método se parte de una determinada postura para razonar y decidir el camino concreto que habrá de seguirse para llegar a una meta propuesta. Los pasos que se dan en el camino elegido no son en ningún modo arbitrarios, han pasado por un proceso de razonamiento y se sostienen en un orden lógico fundamentado.

El término método se utiliza de modo común en la filosofía, en el proceso de investigación científica y también se usa para hacer referencia a la manera práctica y concreta de aplicar el pensamiento, para definir y designar los pasos que se han de seguir para conducir a una interpretación de la realidad.

El concepto de método también ha sido muy utilizado en el ámbito pedagógico con ese mismo nombre, o bien con el nombre equivalente de estrategia didáctica. Sin embargo, el concepto de método en un sentido estricto debería reservarse a los

procedimientos que obedecen a algún criterio o principio ordenador de un curso de acciones. En cuanto al orden que se debe seguir en un proceso, es preferible usar el término método cuando se hace referencia a pautas, orientaciones, guías de la investigación o de la adquisición de conocimientos que estén bien definidos.

La estrategia es una guía de acción, en el sentido de que la orienta en la obtención de ciertos resultados. La estrategia da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a la meta.

Mientras se pone en práctica la estrategia, todas las acciones tienen un sentido, una orientación. La estrategia debe estar fundamentada en un método.

La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados.

De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar.

En la definición de una estrategia es fundamental tener clara la disposición de los alumnos al aprendizaje, su edad y por tanto, sus posibilidades de orden cognitivo.

El concepto de estrategia didáctica, responde entonces, en un sentido estricto, a un procedimiento organizado, formalizado y orientado para la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. La estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva.

Al entender que la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción pedagógica del docente, se necesita orientar el concepto de técnica como procedimientos didácticos y el recurso particular para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia.(Velasco y Mosquera,2007).

Son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes logrando sus objetivos. Dado que la didáctica contempla tanto las estrategias de enseñanza como de aprendizaje, se aclararán las definiciones. Implica la elección de qué realiza de determinada técnicas se van a utilizar, de manera, con un objetivo qué orden, y de qué manera, específico. En función de lograr un más amplio (Chávez, 2013).

Acciones que se proyectan y ejecutan para alcanzar determinado propósito. Todo lo que se hace tiene un sentido. Planes de acción que el docente pone en marcha de forma sistemática para lograr los objetivos de aprendizaje en los estudiantes. Se aplican de manera flexible para la autorreflexión sobre el proceso formativo (Huaytalla, 2010).

Se conciben como estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos. En este sentido, pueden considerarse análogas a las técnicas. Incluyen tanto las estrategias de aprendizaje (perspectiva del alumno) como las estrategias de enseñanza perspectiva del docente (Moreno y Núñez, 2012).

Chávez , 2013 afirma que las estrategias didácticas son los logros de aprendizaje del estudiante que son las acciones las que se proyectan para alcanzar objetivos significativos de manera flexible en el aprendizaje del niño.

2.2.1.1. Modalidades de organización de la enseñanza

La metodología de la enseñanza responde a la manera de comprender la relación que se establece entre el sujeto que aprende y el objeto de Conocimiento Al respecto, habla de una confrontación clásica que se ha dado en el campo de la pedagogía entre los métodos de enseñanza. Por un lado, los métodos antiguos o tradicionales y por el otro los métodos modernos o activos (Gómez, 2012).

Son actividades del maestro y el alumno durante el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de un escenario específico, ya sea de manera individual, en grupo o con la ausencia del profesor (Miranda ,2009).

2.1.1.1.1. Juegos lúdicos

La teoría constructivista de Vygotsky considera el juego donde los niños construyen sus propios aprendizajes y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplían su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente su desarrollo próximo. El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. (Escorial ,2011).

Para Piaget el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo. Para el niño implica una liberación de los conflictos (Ortega, Muñoz, Sobrino y Mozos, 2013).

El juego es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño y las niñas contribuye la manifestación espontánea de modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad. (Cueva, López, Marquina, Pauca, y Rodríguez ,2010).

Gonzales (2006) refiere que el juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral. Se puede afirmar que no existe una diferencia entre educar y jugar cualquier juego que represente nuevas exigencias de aprendizaje, se convierte en un aprendizaje placentero por lo que será el medio más adecuado de educación.

A todo niño le gusta jugar solo necesitamos que esté dispuesto a dejarse seducir por el placer y diversión. El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño.

Latorre y López (2009, p.274) refiere que el juego sirve como medio de ejercitación y entrenamiento (fomentar la maduración y el desarrollo), para experimentar y en consecuencia aprender. Al ser una actividad placentera (el niño se somete voluntariamente) le sirve de estímulo y motivación (...).

2.1.1.1.2. Objetivo del juego

Saavedra y Tomás (2010) refiere lo siguiente:

Favorece el desarrollo intelectual del niño.

Favorece el desarrollo visio-sicomotor del niño.

Crear actitudes favorables de sociabilidad.

Crear en el niño actitudes favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Formar hábitos y desarrollar cualidades.

Impulsar al niño su capacidad creadora.

Poner en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercitar las funciones psíquicas.

Saavedra y Tomás (2010) en su informe de tesis “Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la I.E. 1548 de

Chimbote” Concluye que en relación a los niveles de motricidad gruesa con respecto a las habilidades motricidad se ha podido aseverar lo siguiente: los niños del grupo de experimental han alcanzado un gran desarrollo de sus habilidades motoras tales como saltar correr, trepar, rampar, lanzar, etc. A diferencia del grupo de control donde no se aplicó estos juegos obtuvo un resultado no favorable en el desarrollo motor grueso, la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas, llegando a la conclusión de que “todos los mecanismo cognitivos reposan en la motricidad”.

2.1.1.1.3. Importancia del juego

El juego infantil constituye en el niño una expresión fundamental de su manera de ser, el niño toma el juego muy en serio según su edad pues a través de él puede expresar sus sentimientos y sus preocupaciones en el juego se autoafirma , sirviéndole para liberarse de sensaciones como la de ser más débil de familia incluso sus impulsos prohibidos encuentran una salida mediante el juego (Arias y Calderón , 2011).

Sostiene que la importancia del juego en el niño aprende jugando. El niño asimila la realidad a través de los juegos. Las actividades que se llevan a cabo en la escuela son juegos en los que todos (maestros y niños) deben conocer el papel, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa les ofrecen. Piaget, ha demostrado que en las primeras actividades sensorio-motrices del niño (sus juegos, sus movimientos mientras juega y la observación del efecto de esos movimientos) afectan al desarrollo posterior de sus funciones cognoscitivas y de su comprensión. Cuando experimenta el movimiento, el niño puede percibir el tiempo, el espacio y la lógica de los hechos, aprendiendo así a dar sentido a su ambiente y a lograr una

aprehensión más firme de la realidad. Por tanto, proponemos el juego, como factor fundamental para el desarrollo de la psicomotricidad, ya que es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes y como en nuestro caso, se convierte en una herramienta educativa (Baqués, 2004, p. 21).

El niño aprende jugando, pues el juego para él ha de ser experiencias y actividades de creación y descubrimiento de conocimiento de las cosas y de sí mismo y de revelación de su personalidad. Por ello el juego prepara a los niños hacia el mundo y que jamás hay que privarle esas constante y libre creatividad y menos imponerle.

El juego se convierte en un factor importante en el cual el niño podrá conocer su realidad por tal motivo el objetivo principal es proponer estrategias donde el juego es el elemento principal, ya que planificar actividades ayudaran a mejorar la coordinación en los movimientos de los niños y niñas en las que ellos podrán utilizar las partes de su cuerpo con mayor facilidad. De hecho los niños a través del juego aprenden varias habilidades que contribuyen a su éxito en la vida.

2.1.1.1.4. Clasificación de los juegos

A) Juego sensorio motor: Constituye la forma más primitiva de juego, no comportan ningún simbolismo, el juego consiste en repetir por puro placer las actividades adquiridas. Se corresponde con la etapa maternal de la Educación Infantil de (0_2 años), es la etapa previa a la escolaridad, en la que el niño permanece en constante contacto con sus progenitores. El niño juega básicamente con su propio y con los objetos que le rodean. (Latorre, 2009)

B) Juego simbólico o imaginativo: Se produce cuando el niño transforma su entorno físico en un símbolo. Entre los 9 y 30 meses, los niños utilizan cada vez más los objetos en su juego simbólico. Aprenden a transformar objetos,

sustituyéndolos por otros y actuando con ellos como si fuera realmente distintos .Por ejemplo, un niño trata un caja como si fuera su carro y dice estoy jugando con mi carro y soy chofer.

C) Juego social: Su finalidad es la agrupación cooperación, sentido de responsabilidad contribuyendo al desarrollo de los impulsos sociales.

D) Juego constructivo: Es un juego que combina las actividades sensorio motoras y la práctica repetida con la representación simbólica de ideas. El juego constructivo se produce cuando los niños realizan creaciones reguladas o construyen un producto o la solución a un problema, así mismo aumenta en los años de la escuela infantil a medida que el juego simbólico aumenta y el juego sensorio motor disminuye .

E) Juego de reglas: Son actividades que se realizan por puro placer, incluyen reglas y a menudo competiciones con uno o más individuos. Sin embargo los juegos de reglas adquieren un papel más importante en la vida de los niños. (Calatayud, 2006).

2.1.1.1.5. Características del juego

El juego es una gente de crecimiento de los órganos, ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas y desarrollo del sistema nervioso.

El juego favorece la creatividad y espontaneidad, desarrollando el hábito dela investigación, la exploración, la comunicación, la imaginación y la creación.

Favorece la sociabilidad, ya que implica otras personas y le ayuda a descubrir el mundo exterior.

El juego guarda conexiones sistemáticas como solución de problemas, desarrollo de lenguaje, adquisición de otros conocimientos, etc.

El juego es un elemento de gran riqueza en cuanto a la transmisión de valores y de pautas del comportamiento social.

El juego estimula el afán de superación personal de éxito.

El juego para el niño es una actividad seria, es trabajo, y puede requerir un gran esfuerzo (Arias y Calderón, 2013).

2.1.1.1.6. El juego como actividad física natural y global y sus facetas:

a) Cognitivo: El niño explora y conoce su entorno, lo domina comprende y estructura progresivamente, al tiempo que se descubre a sí mismo. El niño jugando obtiene nuevas experiencias, y le ofrece la oportunidad de solucionar problemas. Facilita la observación y el análisis, la interpretación y resolución de los problemas del juego.

b) Motriz: El juego es un factor de estimulación, evolución y desarrollo del sistema nervioso, desarrollando los sentidos y el cuerpo, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, que permite desarrollo y la mejora de las capacidades perceptivo_ motrices y mejora las capacidades físico motrices.

c) Afectivo: El juego contribuye al equilibrio y el dominio de sí mismo, es un refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en su vida y en relación con sus iguales, los adultos le ayudan a reelaborar sus experiencias y acomodarlas a su necesidad. Al mismo tiempo, es una actividad que le procura entretenimiento

placer alegría de vivir, facilita la afirmación de la personalidad y el equilibrio emocional.

d) Social: El juego facilita el proceso de socialización, entra en contacto con sus iguales, aprende normas de comportamientos y de respeto a los demás. Al ser una actividad que implica relación y comunicación es también un medio de explorar en grupo el descubrimiento y respeto por otros en reglas (López, 2000).

2.1.1.1.7. El juego y su relación con el desarrollo del niño

Para (Cañete, 2004) encontramos diversos conceptos de reconocidos psicopedagogos sobre el juego y su relación en el desarrollo del niño.

Piaget: El juego es la actividad que tiene como fin en sí misma y el niño de realizar sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo y opuesto al trabajo, no implica una adaptación a la realidad y por ende se realiza por puro placer y ni por utilidad permite la liberación de conflictos ignorándolos y resolviéndolos.

Freud: El juego es una actividad social en que el niño por medio de la interacción con sus padres, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las reacciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos.

Elkonin: Los juegos de los niños están relacionados con sus clases social, las temáticas de los juegos son distintas según su experiencia de su vida, sus valores culturales, su condición social y económica.

Bruner: El juego permite a las generaciones experimentar conductas complejas sin tener la necesidad de alcanzar un objetivo. Al no preocuparse por los resultados de su acción, el niño se concentra en la actividad propiamente dicha. Inclusive se

animara realizar experimentos imposibles de ser llevados a la práctica de forma real. Así los niños pueden ensayar y experimentar sin presión ni temor al fracaso o a la frustración.

2.1.1.1.8. Metodología para la enseñanza de los juegos

Para enseñar a los niños el juego, la maestra debe conocerlo muy bien, preparar los materiales necesarios, a la vez:

Decidir el nombre del juego.

Explicar el juego: debe ser breve, claro y conciso y debe ser realizado cuando el grupo esté en silencio

Demostrarlo y aclarar dudas en los niños.

Otras recomendaciones importantes de tomar en cuenta son:

Usar pero no abusar del silbato u otro instrumento

Si los grupos son numerosos se deberán seleccionar juegos sencillos y muy paulatinamente, incorporar dificultades. Se puede también dividir el grupo en subgrupo y utilizar, en cada uno, líderes (Arce, 1986).

2.2.1.1.9. Estrategia metodológica del juego

De acuerdo a Ortiz (2005), comprende:

A) Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

B) Desarrollo: Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

C) Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra

alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

2.1.1.2. Enfoque metodológico de aprendizaje

Enfoques metodológicos en el aprendizaje y enseñanza de segundas lenguas, el estudiante se adentrará en los conocimientos teóricos y prácticos que contextualizan la enseñanza del español y la práctica del profesor en el aula.

Para ello será necesario entender algunas cuestiones generales sobre adquisición, aprendizaje y enseñanza de lenguas, así como conceptos de interés en la Lingüística Aplicada a la enseñanza de segundas lengua (UNED, 2013).

2.1.1.3. Enfoque colaborativo

El aprendizaje colaborativo es entendido como el conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento, apoyados con tecnologías y estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como el de los restantes miembros del grupo.

El aprendizaje colaborativo como recurso didáctico, acude al principio de la socialización del conocimiento que recaba la capacitación de los estudiantes para realizar actividades en conjunto a fin de desarrollar la solidaridad y el intercambio. Este tipo de aprendizaje, refiere la planeación previa de la clase, teniendo claros los objetivos educativos que desea lograr, implica además el uso de estrategias de aprendizajes no convencionales o tradicionales, significa hacer uso del carácter activo del estudiante y el grupo, esto conlleva a que el profesor tenga una mayor dosis de creatividad (Arteaga ,2006).

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teoría cognitiva para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de la estructura cognitiva, la maduración, la experimentación, el equilibrio y la transmisión social, los cuales se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. El aprender en forma colaborativa permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejorar su propio ritmo y estilo de aprendizaje , lo que facilita la aplicación de estrategias, meta cognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento , por otra parte este tipo de aprendizaje incrementa la motivación (Pozo, 1993).

2.1.1.3.1. Importancia del aprendizaje colaborativo

En el aprendizaje colaborativo se necesita una cultura de colaboración en la clase, en el colegio y en el entorno. La dinámica de los grupos crea nuevas variables que deben considerarse, requiere tiempo para ajustarse por tal razón, debe ser incorporado gradual y lentamente. El aprendizaje colaborativo es un área muy prominente para la investigación, no solamente porque responde a una fuerte demanda social, sino porque les facilita a los “aprendices” razonar acerca de la colaboración. Pero, para lograr efectivamente un buen ambiente de aprendizaje colaborativo, se tiene que diseñar cuidadosamente la situación, los grupos conformados, donde se establezcan metas para una buena enseñanza para que sea exitoso. La colaboración solamente podrá ser efectiva si hay una interdependencia genuina y positiva entre los estudiantes que están colaborando, los profesores y su entorno. Para lograr una colaboración efectiva se hace necesario que cambien los roles de los estudiantes y de los profesores. La implementación de un esquema de aprendizaje colaborativo requiere una serie de consideraciones para su normal desarrollo (Aparicio y García , 2011).

Para que exista un verdadero aprendizaje colaborativo, no solo se requiere de trabajar juntos, sino que es necesario cooperar con el logro de una meta que no se puede lograr individualmente (López, 2013).

Elementos que se caracteriza el aprendizaje colaborativo son los siguientes:

- a) **Responsabilidad Social:** Todos los miembros son responsables de un desempeño individual dentro del grupo.
- b) **Independencia Positiva:** Los miembros del grupo debe depender los unos a los otros para lograr la meta común.
- c) **Habilidades de Colaboración:** Las habilidades necesarias para que el grupo funcione en forma efectiva, uno el trabajo en grupo liderazgo, y solución de conflicto.
- d) **Interacción Promotora:** Los miembros del grupo interaccionan para desarrollar relaciones, interpersonales y establecer estrategias afectivas de aprendizaje.
- e) **Proceso de Grupo:** El grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento , efectuando los cambios necesarios para incrementar su afectiva.(López , 2013).

2.1.1.4. Recurso como soporte de aprendizaje

Son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado. Y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores (Guerra ,2011).

Toentle (2010) refiere un medio es un instrumento o canal por el que transcurre la

comunicación. Los medios de enseñanza son aquellos recursos materiales que facilitan la comunicación entre profesores y alumnos. Instrumentales que inciden en la transmisión educativa, afectan directamente a la comunicación entre profesores y alumnos y tienen sólo sentido cuando se conciben en relación con el aprendizaje. Son aquellos elementos materiales cuya función estriba en facilitar la comunicación que se establece entre educadores y educandos.

2.1.1.4.1. Material didáctico o material concreto

Según la Unesco (1987) considera al material didáctico, como todo objeto natural o elaborado que pueda ser utilizado por el maestro y el alumno, en una práctica estructurada y dirigida a favorecer el aprendizaje.

Un material didáctica es todo aquello que nos ayuda a comunicar mejor nuestras ideas para que estas sean más claras e interesantes. Para que cualquier actividad educativa que realicemos en la comunidad tenga mayores posibilidades de éxito, es importante hacer uso de los materiales didácticos, no olvidando que una preparación y una actitud positiva también son necesarias (Ochoa ,2001).

Los materiales educativo para el desarrollo de la motricidad, son mediadores de los procesos de enseñanza aprendizaje y deberán posibilitar a los niños a todas aquellas acciones que le permitan moverse, observar, crear, imaginar..., de ámbito escolar (Latorre y López, 2009).

Los materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognoscitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el aprendizaje

significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos (Ruiz ,2012).

2.1.1.4.1.1. El juego como contenido y recurso didáctico:

Surge de forma natural en los niños/as, a través del juego descubren sus posibilidades, aprenden a conocer su entorno, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones. Adquieren habilidades que les ayudarán a ser adultos emocionalmente equilibrados. El juego es un recurso didáctico con un alto valor educativo, es un dinamizador del desarrollo de los niños y niñas y un instrumento para su aprendizaje. (Ortiz, 2013).

El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en nuestra escuela. Los niños al jugar aprenden; cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás se está desarrollando. (García, 2011).

2.1.1.4.1.2. Características de los materiales didácticos

Uso individual o colectivo. Si se puede utilizar a nivel individual, pequeño grupo, gran grupo; Versatilidad. Adaptación a diversos contextos: entornos, estrategias didácticas, alumnos; Capacidad de motivación. Para motivar al alumno los materiales deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia su utilización, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente en los aprendizajes; Estimularán el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos, que les permitirán planificar, regular y

evaluar su propia actividad de aprendizaje, provocando la reflexión sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar. Ya que aprender significativamente. Los materiales de clase deben facilitar aprendizajes significativos. Guiar los aprendizajes de los/as alumnos/as, instruir (Guerrero, 2008, p. 2)

El material sea de juego o no debe cumplir a función básica de apoyar el desarrollo evolutivo del niño, teniendo la posibilidad de renovarlo cuando interese generar nueva expectativas en él (García y Aranz 2011, p. 286)

2.1.2. La motricidad gruesa

El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos). Entre tanto la psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. (Jiménez ,2004).

Es la parte de la motricidad referente a los movimientos de los músculos que afectan a la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina (Romero, 2013).

Alban (2005) manifiesta que la motricidad gruesa es el dominio corporal de todas las partes gruesas del cuerpo como son las extremidades superiores, inferiores, el tronco, etc. Haciéndolas mover siguiendo la voluntad de cada persona, con esto se busca que cada movimiento sea sincronizado, armónico y preciso para que pueda vencer los obstáculos tanto de los objetos, como del espacio y del terreno en el que se encuentra.

La motricidad gruesa “hace referencia a movimientos amplios” como lo está coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio etc. Además se debe tomar en consideración que es muy importante que los movimientos que va a realizar el niño /a sean coordinados ya que esto le va a dar seguridad y confianza en sí mismo, dándose cuenta de las que tiene de su propio cuerpo y esto en el futuro le va ayudar en la ubicación en el espacio.

2.1.2.1. Importancia de la psicomotricidad

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños/as (Fassari ,2010).

A nivel motor: Le permitirá conocer su cuerpo y posibilidades, dominar sus movimientos, desarrollar lateralidad, adquirir su esquema corporal. Se desarrolla la flexibilidad, tonicidad, coordinación y agilidad.

A nivel cognitivo: Permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo: Permitirá a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en él, aprender, superar dificultades y miedos. Adquirir auto concepto de sí mismo. Relaciona con los demás, socializando al niño/a, facilita la comunicación expresiva y receptiva (Fassari, 2010).

2.1.2.2. Sub aspectos de la motricidad gruesa

- a) Coordinación dinámica general:** Los movimientos son dirigidos y están sincronizados afectando a todo el cuerpo, desde los pies hasta la visión, pasando por tronco y brazos o manos. En el gesto del salto, tanto vertical, como horizontal, la correcta contracción y relajación secuenciada y ordenada de los músculos aumentará la marca. Es muy importante automatizar el patrón motriz del gesto deportivo de lanzamiento de peso, en el que la coordinación será la que sume inercias y fuerzas para mandar el objeto lo más lejos posible.
- b) coordinación de miembros superiores e inferiores:** Esta clase de coordinación entre miembros implica la coordinación doble y simultánea de las extremidades superiores e inferiores. Tales acciones se realizan usando las extremidades superiores e inferiores (al mismo lado del cuerpo) o con movimientos contralaterales que requieren la coordinación de extremidades de ambos lados del cuerpo. Por lo general, la coordinación rítmica de extremidades no homólogas (por ej., la mano y el pie) es aún más difícil de lograr que los movimientos visomanuales a causa de diferencias mecánicas entre las extremidades.
- c) Coordinación postural:** Son serie de movimientos de los miembros superiores, combinando con la variación de posiciones de los miembros inferiores. (Jiménez, 2004).

2.1.2.3. Desarrollo motor

Nos referimos a los cambios que el ser humano experimenta a lo largo de su vida.

Es un proceso continuo, comienza con la concepción y procede mediante una ordenada sucesión de etapa por etapa presentando cada una de ellas un grado o un nivel de madurez.

El desarrollo motor del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después la más compleja. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo, cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurran una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después, el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino.

El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. (Vialles, 2001)

2.1.2.4. La motricidad en el desarrollo infantil

El movimiento es parte esencial en la vida del ser humano, este se ha ido perfeccionando y haciendo más complejo y adaptado al entorno con el desarrollo del cerebro, lo que ha dado lugar a formas cada vez más sofisticadas de desplazarse y dominar el espacio. Por tanto, el movimiento es esencial para abordar tareas básicas que aparte de la supervivencia, se relacionan igualmente con la exploración del

entorno, las relaciones sociales y de comunicación, siendo un magnífico instrumento de interacción social. (Sánchez, 2001)

La motricidad es la vivencia de la corporeidad para expresar acciones que implican el desarrollo del ser humano. (Trigo, 1999)

Según Paredes (2003), el juego como vehículo esencialmente motriz de expresión de las emociones y como instrumento de socialización, debe tener una adecuada orientación pedagógica.

Alrededor de la motricidad y el movimiento humano se ha desarrollado una acción científica y pedagógica que ha permitido abordar su estudio, apareciendo disciplinas científicas tan específicas como la fisiología del ejercicio, la biomecánica y el comportamiento motor. Por lo tanto, la motricidad es un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños; así, esta cobra un especial en las primeras etapas educativas.

2.1.2.5. El cuerpo y la motricidad

Según Paredes (2003) el ser humano emplea como instrumento básico de relación el cuerpo, la corporeidad se refiere al ser humano, y por tanto, el ser humano es y vive solo a través de su corporeidad. Cuando nos referimos al ser humano podemos definir la corporeidad como las vivencias de hacer, sentir, pensar y querer.

Vásquez (2001) indica que el cuerpo como objeto de la educación física, no es simplemente el que se interpreta de las aportaciones de la fisiología, anatomía, y bioquímica; si no que es el cuerpo que se vive y experimenta, siendo este cuerpo el

resultado de la experiencia personal, de las ideas, prejuicios, miedos, sentimientos, deseo.

2.1.2.6. Desarrollo psicomotor

En íntima consonancia con los conceptos anteriores podemos encontrar el de desarrollo psicomotor, que hace referencia al orden de aparición de las diferentes habilidades motrices del niño en relación con los procesos de aprendizaje, maduración, y factores genéticos, estableciéndose unos perfiles de comportamiento para cada edad.

Linares (1990) considera a su vez, que la psicomotricidad se puede entender como la manifestación del lenguaje mediante el cuerpo; es decir, empleando el cuerpo para emitir y recibir significados, siendo un medio de comunicación.

Justo (2000), destaca que el acto psicomotor se entiende, como un proceso comunicacional interactivo con el entorno; siendo uno de los objetivos principales de la psicomotricidad, el incrementar la capacidad relacional del individuo con el mundo de las personas y objetos. Por tanto, lo que hay de fondo bajo el planeamiento de la psicomotricidad, es una concepción global del sujeto que lo considera como unidad psico-afectivo-motriz, y donde la condición corporal es esencial.

2.1.2.7. Aprendizaje motor

El aprendizaje es el proceso que permite a los seres humanos y a los animales, la adquisición de nuevas formas de comportamiento debido a la práctica y a la experiencia.

Tamorri (2004) indica que el aprendizaje, supone la adquisición de la información a través de la experiencia, siendo la memoria la capacidad de conservarla en el tiempo; implicando por tanto las áreas cognitivas, motoras, afectivas y sociales, lo que se expresa en una enorme variedad de conocimientos, habilidades y competencias aplicables a cualquier actividad.

Ruiz (1987) indica que el ambiente es: todo cuanto desde el exterior, de forma premeditada o incidental, puede influir en el proceso de desarrollo de la persona, lo que conlleva todo tipo de estimulación: afectiva, social, educativa, geográfica, ecológica, etc. En general, el aprendizaje como elemento esencial del desarrollo humano se ha interpretado desde varias perspectivas.

2.1.2.8. La motricidad en la educación infantil

El desarrollo de la motricidad en educación infantil, se va a centrar esencialmente en el trabajo de las capacidades perceptivas motrices y de las habilidades básicas. La base del desarrollo motriz y corporal se basará en la mejora del esquema corporal, el afianzamiento de la lateralidad, para así ir desarrollando de manera paralela los aspectos espacio-temporales que permitan al niño una adecuada interacción con el entorno, los objetos y las personas. El desarrollo de las habilidades motrices básicas (locomotrices y manipulativas), estará en congruencia con la mejora de los aspectos perceptivos básicos (cuerpo, espacio y tiempo), lo que permitirá crear un cimiento motriz (esquemas motrices), adecuado para abordar el desarrollo de las habilidades específicas. Finalmente, como capacidad resultante encontramos la coordinación. En este sentido, el desarrollo de las capacidades perceptivas y habilidades motrices, no puede perder en consideración su interrelación y naturaleza taxonómica.

No podemos dejar de tener en cuenta que el acto motriz, no está falto de acción comunicativa, por lo que las diferentes capacidades perceptivas motrices, finalmente se conjugan en actos de expresión y comunicación corporal.

2.1.2.9. La motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años

Durante sus primeros años el niño experimenta trascendentales cambios evolutivos. Cuando nace, él bebe viene dotado por los reflejos los cuales son reacciones innatas ante los estímulos que controlan sus movimientos y lo ayudan adaptarse al medio. Con el paso de las semanas algunos de estos desaparecen y otros son incorporados actos voluntarios más complejos. En unos pocos meses pasa de ser incapaz de sostener su cabeza, a sentarse con esta erguida, empieza a agarrar las cosas voluntariamente y a arrastrarse. El cambio más significativo para el niño y quienes le rodean es la aparición de las habilidades de locomoción, ya que puede empezar a desplazarse sin ayuda lo que amplía su ambiente y comienza a explorarlo por sí mismo. El gateo puede empezar entre los 8 y los 10 meses, y entre los 10 y 15 meses comienza a caminar, sus pasos son en un principio cortos e inseguros y se balancea de un lado a otro .al empezar a caminar presentan grandes cambios en sus actividad motriz, siendo los 2 años una edad en la que realmente son más activos, más que cualquier otra etapa de sus vidas. Sus músculos empiezan a fortalecerse y mejora su coordinación física. Empiezan a variar su locomoción con actividades como saltar, correr y saltar en un pie, y empiezan a jugar con elementos como pelotas. Esta edad es un periodo de experimentación ya que están aprendiendo nuevas destrezas motrices y perfeccionándolas (Franco, 2009).

2.2. Hipótesis de la investigación

Los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014.

III Metodología de la investigación

La presente investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre las variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales. (Hernández, Fernández, y Baplista, 2006).

Según Herrera (2008) manifiesta que el tipo cuantitativo considera que se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables.

Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas. Una misma investigación puede abarcar fines exploratorios, en su inicio y terminar siendo descriptiva, correlacional y hasta explicativa, según los objetivos del investigador con relación de causa – efecto. (Zavala, 1999)

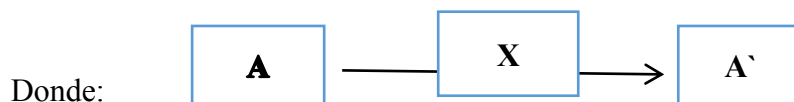
El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

3.1. Diseño de investigación

En esta investigación se utiliza el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajará. (Blaxer, 2009).

El diseño de investigación constituye el plan general del investigador para obtener respuestas a sus interrogantes o comprobar la hipótesis de investigación. El diseño de investigación desglosa las estrategias básicas que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable. Los diseños son estrategias con las que intentamos obtener respuestas a preguntas como: contar, medir, describir (Silvia, 2009).

Además en esta investigación se utilizó el “Diseños pre- experimentales: llamados así porque proporcionan un control escaso o nulo de las variables extrañas (validez interna y externa) entre algunos pre-experimentales tenemos: Diseño pre- test, post test, con un solo grupo” (MINEDU, 2010, p. 4).



A = la muestra de 12 niños a los cuales aplique el pre test

X= Aplicación de estrategias de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto

A' = El resultado después de haber aplicado el Post-test

3.2. Población y muestra

La población estuvo conformada por 12 niños de edad del Programa No Escolarizado de educación inicial SET Pequeños Angelitos del distrito Chimbote sobre el tamaño de la muestra se trabajó con todos los niños y niñas del SET Pequeños Angelitos, con una muestra de 12 niños y niñas de 2 años.

La población estuvo conformada por los niños y niñas de 2 años de edad del programa no escolarizado de educación inicial SET “Pequeños Angelitos” ubicado en el P.J.Miraflores Bajo Jr.Mariscal Ureta Mz 15 Lt.21.Chimbote.

Por tal razón la población estuvo conformada por 12 niños, seleccionada a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo. Es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer (Ruiz ,2012)

Así mismo el programa no escolarizado de educación inicial SET “Pequeños Angelitos” atiende a niños y niñas de clase baja, en las cuales la mayoría de los padres se dedican al trabajo de la pesca y trabajos eventuales, en el nivel educativo de los padres es de estudio secundario de la mayoría siendo de la minoría que tienen el grado de estudio superior, dicha institución atiende a niños de 2 años, sus aulas tienen una dimensión de 20 m². Su espacio físico exterior cuenta con una dimensión de 190 m². El área geografía tiene las siguientes características: El Distrito de Chimbote es uno de los 24 distritos de la Provincia de la Santa en el Departamento de Ancash. Limita por el norte con el Cerro de la Paz (Calle Jr. Mariscal Ureta , al sur con la Comisaria Alto Perú, al este con la Av. Camino Real (Mercado la

Victoria) y al oeste con el Malecón Grau (Jr Santa cruz).

La Institución Educativa particular de Inicial es: “Mi Segundo Hogar” que se ubica en la parte urbana de Chimbote.

TABLA 1. Población muestral de los estudiantes de 2 años de edad del Programas No Escolarizados del Set Pequeños Angelitos Chimbote.

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Chimbote	Programa no escolarizado de educación inicial S.E.T “Pequeños Angelitos”	2 años_única	10	02
Total				12

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del programa no escolarizado de educación inicial SET “Pequeños Angelitos” de 2 años.

3.2.1 Criterios de inclusión

Estudiantes de 2 años de edad.

Matriculados en 2 años de edad del programa no escolarizado set “Pequeños Angelitos”.

Disposición a participar en el programa.

3.2.2. Criterios de exclusión

Estudiantes que se integren al programa después de haber iniciado el programa.

Estudiantes con problemas de lenguaje al desarrollar los ítems planteados en el instrumento.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Variable independiente:

El juego lúdico bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto

Es aquella propiedad, cualidad o característica de una realidad, evento o fenómeno, que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables. Se llama independiente, porque esta variable no depende de otros factores para estar presente en esa realidad en estudio. Algunos ejemplos de variables independientes son; el sexo, la raza, la edad, entre otros También la variable independiente es manipulada por el investigador, porque el investigador él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable (Rivas, 2010).

Dimensiones:

Juego lúdico

Enfoque colaborativo

Material concreto

Variable dependiente:

Motricidad gruesa

Rivas (2010) refiere que la variable es aquella propiedad o cualidad de una realidad o evento que estamos investigando. Es el objeto de estudio sobre al cual se centra la investigación en general. También la variable independiente es manipulada por el investigador, porque el investigador él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable.

Dimensión: Motricidad gruesa.

VARIABLES	OPERACIONALIZACION	INDICADORES
<p>Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto.</p> <p>Motricidad gruesa.</p>	<p>Modalidad del juego</p>	<p>Introducción: Se realizará la motivación de la sesión con imitando movimientos.</p> <p>Desarrollo: Se establecerán reglas del juego. Realizaran grupos de pares y grupales.</p> <p>Culminación. Se desarrollaran preguntas al término de la actividad.</p>
	<p>Enfoque colaborativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se organizará grupos. • Se otorgara una responsabilidad a cada coordinador del grupo.
	<p>Material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se brindara los materiales adecuados. • Se utiliza el material de acuerdo al tema a tratar.
	<p>Coordinación dinámica general:</p> <p>Coordinación de miembros superiores e inferiores:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Patea la pelota con un pie. • Camina por la línea trazada. • Salta de un aro a otro. • Salta de un banco de 30cm • Corre esquivando obstáculos. • Salta con los dos pies juntos. • Repta con facilidad al pasar por el túnel. • Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto. • Sube y baja escaleras alternando los dos pies. • Camina alternando pies y brazos.

	Coordinación postural:	<ul style="list-style-type: none"> • Sube las gradas de 1 en 1 cogiendo la baranda. • Lanza una pelota dentro del aro. • Realiza posiciones de acuerdo a las indicaciones de la promotora utilizando objetos. • Imita posiciones de los animales.
--	-------------------------------	---

3.4. Técnica e instrumentos

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validados por ocho expertos de los cuales cuatro brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

3.5. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación: (Silvia, 2009)

Tabla 2. Escala de calificación

Nivel educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL Literal y descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, por lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencias dificultades para el desarrollo de esto y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

3.6.MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Tipo y nivel de Investigación	Diseño de Investigación	Población y Muestra
<p>Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven miraflores bajo en el distrito de chimbote en el año 2014.</p>	<p>¿ Cómo los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo Chimbote en el año 2014?</p>	<p>General</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo Chimbote en el año 2014.</p> <p>Específicos</p> <p>Evaluar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años a través de un pre tés. Diseñar y aplicar los juegos lúdicos, basado el enfoque colaborativo Utilizando material concreto. Evaluar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 años a través de un post tés</p>	<p>primera variable : Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto.</p> <p>segunda variable: Motricidad gruesa</p> <p>Indicadores</p> <p>Modalidad de organización de la enseñanza Enfoque metodológico Recursos del aprendizaje</p>	<p>Tipo cuantitativo</p> <p>Nivel descriptivo</p>	<p>Pre experimental</p>	<p>12 estudiantes del programa no escolarizado de educacion inicial SET pequeños angelitos Chimbote.</p>

3.7 .Principios Ético

Principios éticos es la obligación de una conducta correcta. Las múltiples situaciones a los que hay que dar respuesta desde cada profesión, muestran que la ética profesional es una parte de cada acto profesional individual que incluye un conflicto entre el efecto intencionado y el efecto conseguido. Así pues, desde el punto de vista de la investigación, un acto ético es el que se ejerce responsablemente, evitando el perjuicio a personas, que a veces se realiza inconscientemente. Por estar vinculado el daño a los métodos que el investigador utiliza para la consecución de sus fines. Los principios éticos han participado todos los teóricos preocupados por el tema, sin embargo pensamos que en estas relaciones están ausentes los marcos teóricos, la ideología cuando es ella, en gran medida , la que marca las decisiones en los problemas de investigación que se generan, y que justifica las acciones de los investigadores en base a ellos (Kant, 2001)

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis planteada.

4.1.1. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años de educación inicial a través de un pre test.

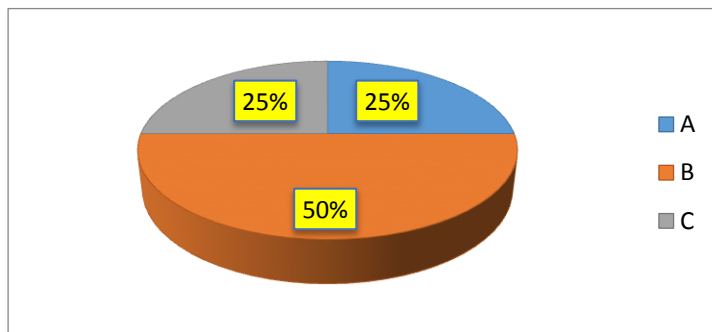
TABLA 3. NIVEL DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS EN EL PRE TEST.

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	3	25%
B	6	50%
C	3	25%
TOTAL DE ESTUDIANTES	12	100%

Fuente: PRE TEST

FIGURA N° 01

NIVEL DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 AÑOS EN EL PRE TEST.



Fuente: Tabla 03

En la tabla 3 y figura 1, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad inicial, el 50% de los niños y niñas ha obtenido B, el 25% obtuvo C y el 25% obtuvo A.

4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo

Para dar cumplimiento al presente objetivo, se ha desarrollado la estrategia didáctica mediante las 15 sesiones de aprendizaje en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos con niños de 2 años de edad. Después de la aplicación de cada sesión de aprendizaje los resultados fueron los siguientes:

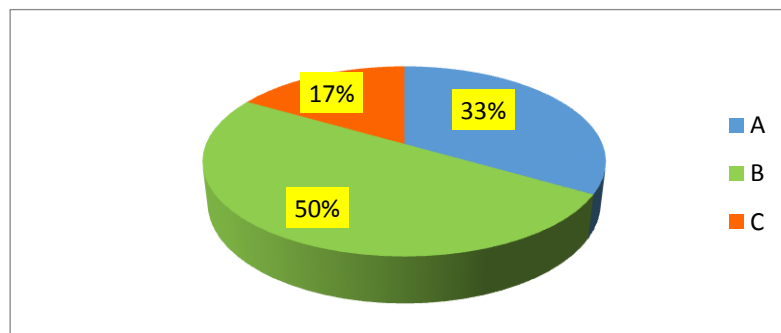
Tabla N° 04
Aplicación de la sesión N° 01: “moviendo mi cuerpito”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	4	33%
B	6	50%
C	2	17%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N° 02

Aplicación de la sesión N° 01: “moviendo mi cuerpito”



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 50% de los niños y niñas ha obtenido B, el 33% obtuvo A y el 17 % obtuvo C.

Tabla N° 05

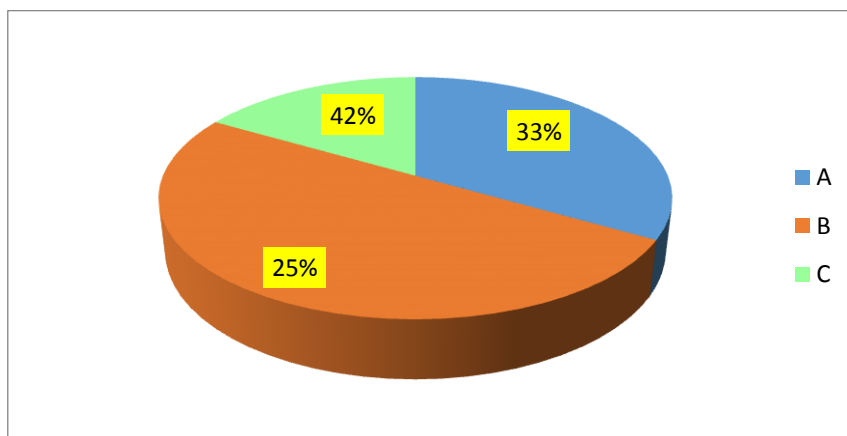
Aplicación de la sesión N° 02: “moviendo mis brazos y piernas”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	4	33%
B	3	25%
C	5	42%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N° 03

Aplicación de la sesión N° 02: “moviendo mis brazos y piernas”



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 42% de los niños y niñas ha obtenido C, el 33% obtuvo A y el 25 % obtuvo B.

Tabla N° 06

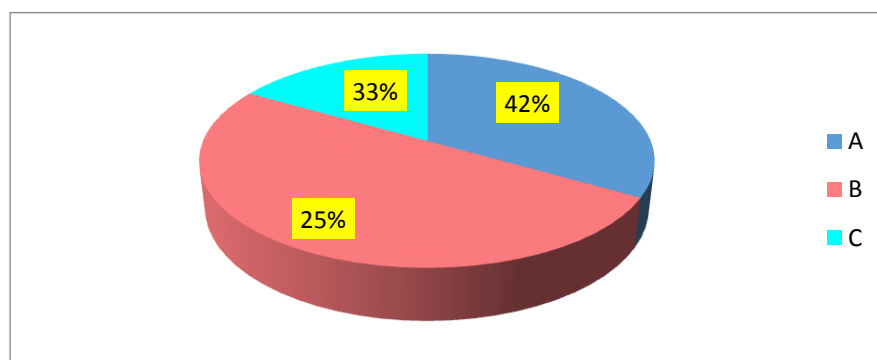
Aplicación de la sesión N° 03: “jugando con mi cuerpito”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	5	42%
B	3	25%
C	4	33%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N° 04

Aplicación de la sesión N° 03: “jugando con mi cuerpito”



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 42% de los niños y niñas ha obtenido A, el 33% obtuvo C y el 25 % obtuvo B.

Tabla N°07

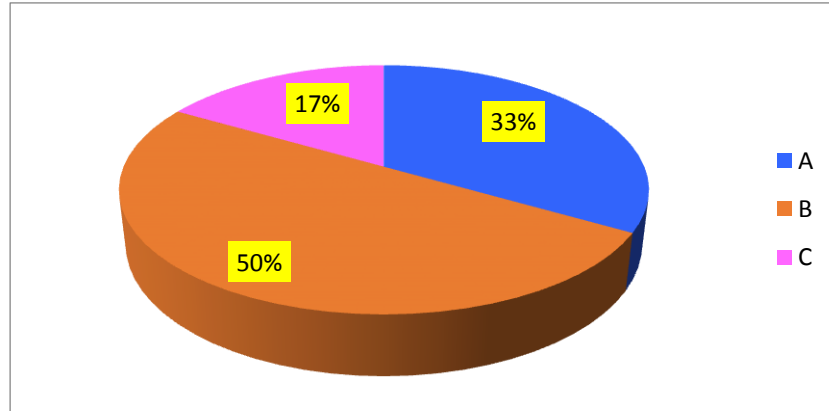
Aplicación de la sesión N° 04: “jugando con lo que más me gusta”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	4	33%
B	6	50%
C	2	17%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N° 05

Aplicación de la sesión N° 04: “Jugando con lo que más me gusta”



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 5, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 50% de los niños y niñas ha obtenido B, el 33% obtuvo A y el 17 % obtuvo C.

Tabla N° 08

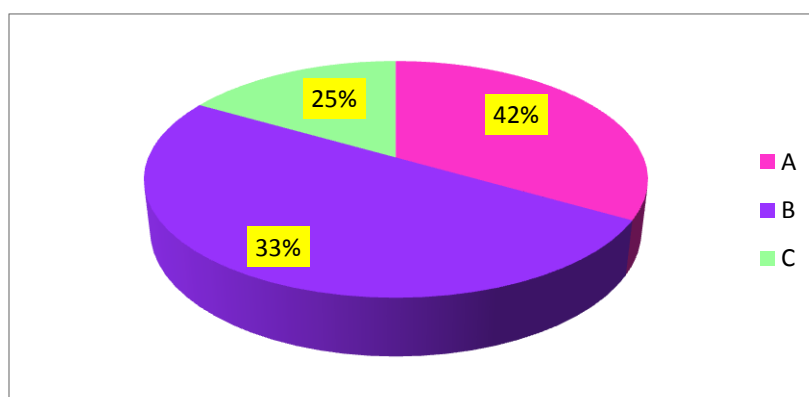
Aplicación de la sesión N° 05: “imitando a los animales”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	5	42%
B	4	33%
C	3	25%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N ° 06

Aplicación de la sesión N° 05: “imitando a los animales”



Fuente: Tabla 8

En la tabla 5 y figura 3, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 42% de los niños y niñas ha obtenido A, el 33% obtuvo B y el 25 % obtuvo C.

Tabla N° 09

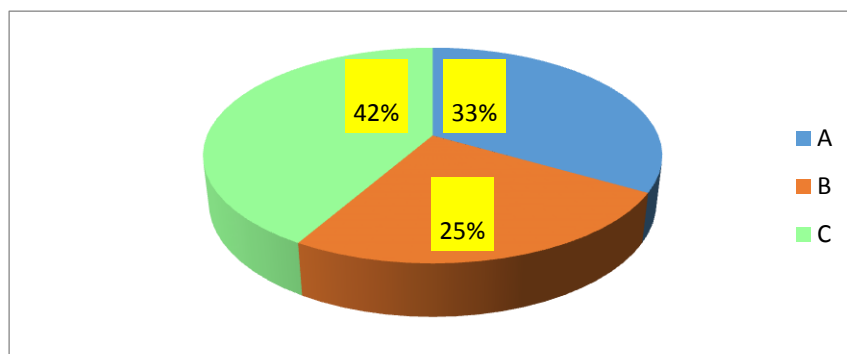
Aplicación de la sesión N° 06: aprendo jugando con mis amigos

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	4	33%
B	3	25%
C	5	42%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N° 07

Aplicación de la sesión N° 06: “aprendo jugando con mis amigos



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 7, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 42% de los niños y niñas ha obtenido C, el 33% obtuvo A y el 25 % obtuvo B.

Tabla N ° 10

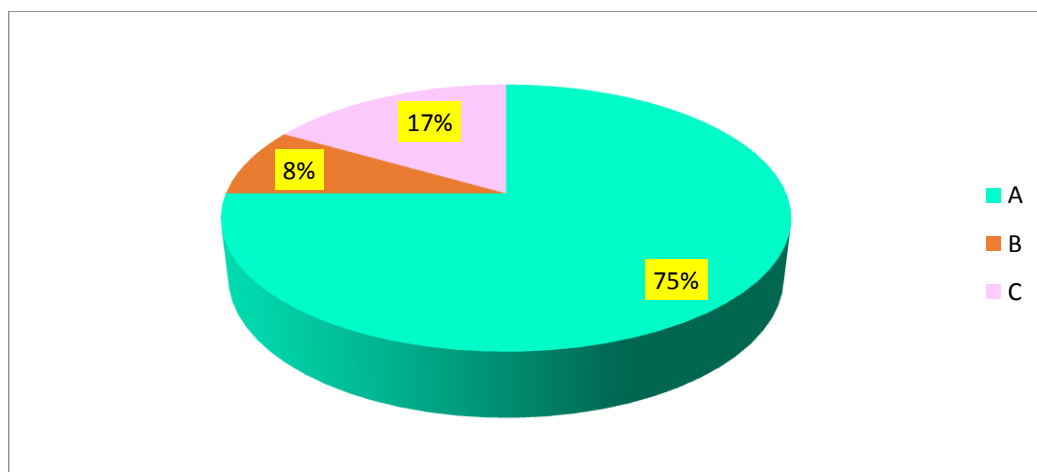
Aplicación de la sesión N° 07: “Jugando con mis extremidades y objetos de mi agrado”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	3	25%
B	3	25%
C	6	50%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N ° 08

Aplicación de la sesión N° 07: “jugando con mis extremidades y objetos de mi agrado”



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 8, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 75% de los niños y niñas ha obtenido A, el 17% obtuvo C y el 8 % obtuvo B.

Tabla N ° 11

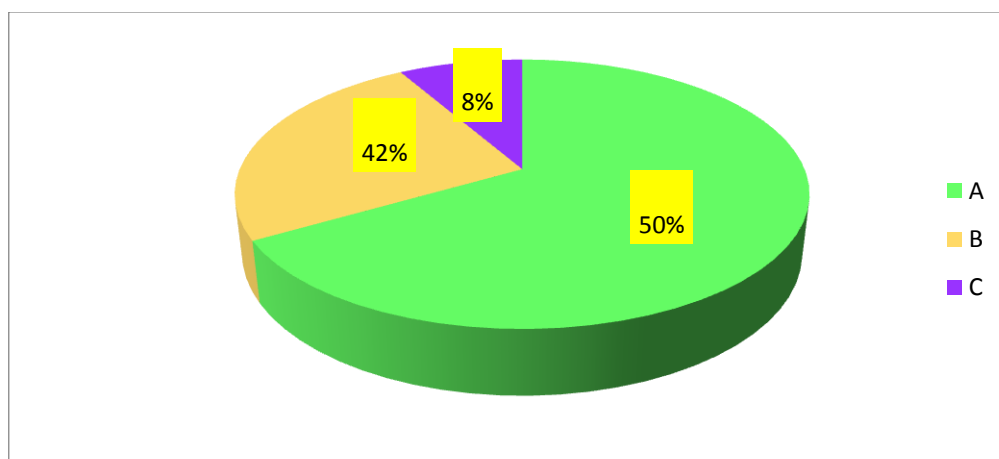
Aplicación de la sesión N° 08: “jugando vivo feliz”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	6	50%
B	5	42%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, abril del 2014

Figura N ° 09

Aplicación de la sesión N° 08: “jugando vivo feliz”



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 9, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 50% de los niños y niñas ha obtenido A, el 42% obtuvo B y el 8 % obtuvo C.

Tabla N °12

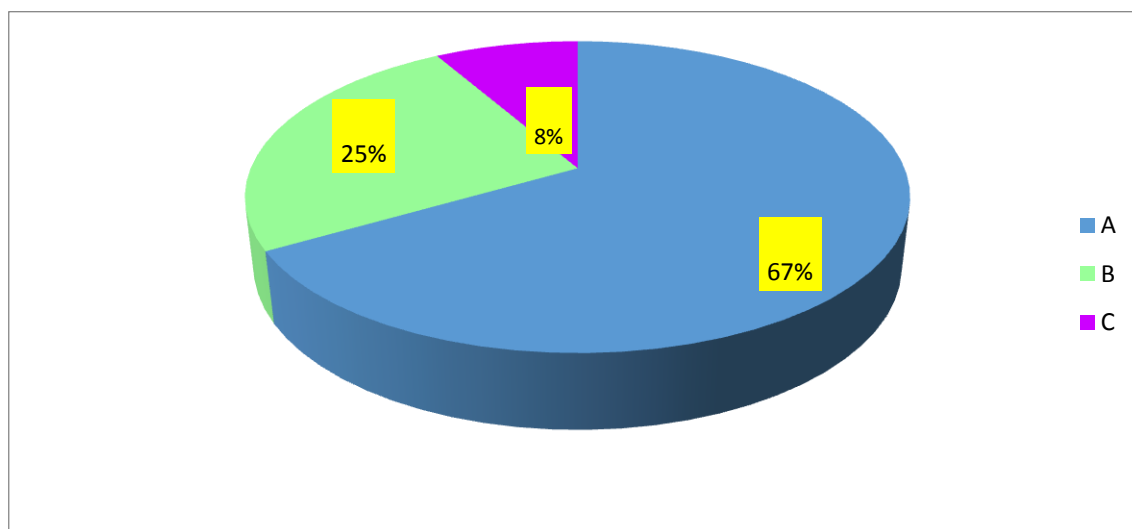
Aplicación de la sesión N° 09: “Moviendo mi cuerpito y sus partes gruesas”.

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	8	67%
B	3	25%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Figura N ° 10

Aplicación de la sesión N° 09: “Moviendo mi cuerpito y sus partes gruesas”.



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 10, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 67% de los niños y niñas ha obtenido A, el 25% obtuvo B y el 8% obtuvo C.

Tabla N° 13

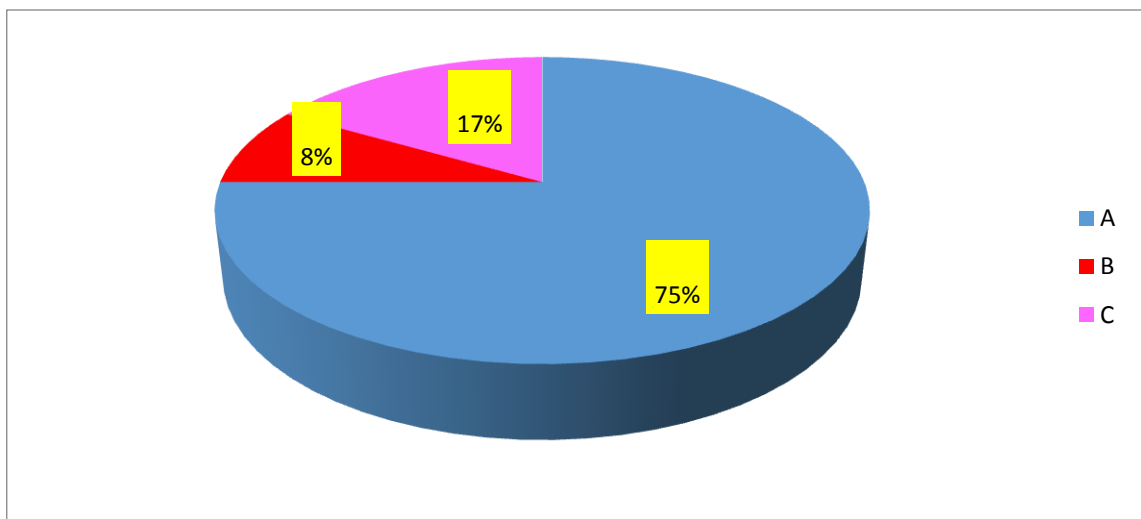
Aplicación de la sesión N° 10: “Produciendo sonidos onomatopéyicos”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	75%
B	1	8%
C	2	17%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Figura N° 11

Aplicación de la sesión N° 10: “Produciendo sonidos onomatopéyicos”



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 11, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 75% de los niños y niñas ha obtenido A, el 17% obtuvo C y el 8% obtuvo C.

Tabla N° 14

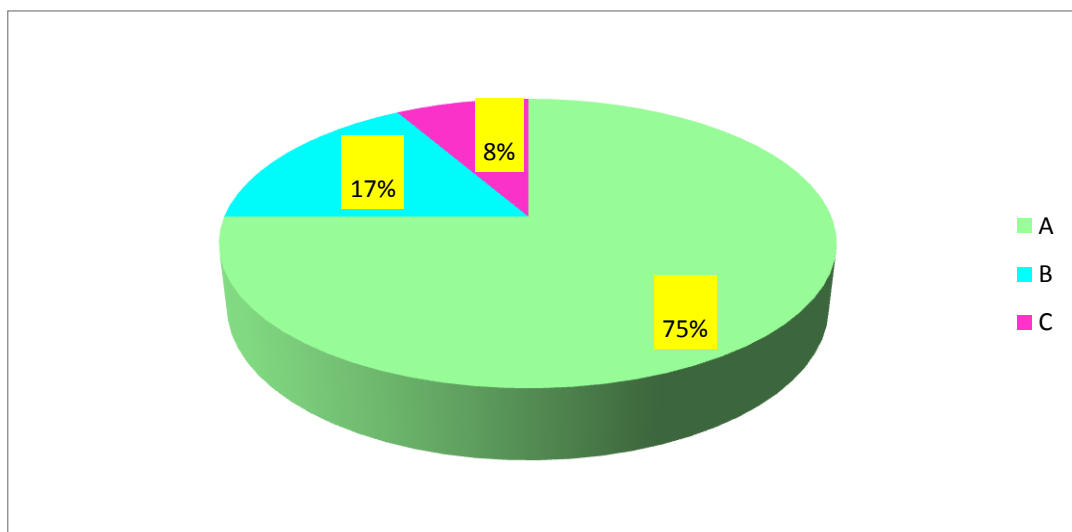
Aplicación de la sesión N° 11: “Me muevo como la pelota”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	5	42%
B	6	50%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Figura N° 12

Aplicación de la sesión N° 11: “Me muevo como la pelota”



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 12, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 75% de los niños y niñas ha obtenido A, el 17% obtuvo B y el 8 % obtuvo C.

Tabla N° 15

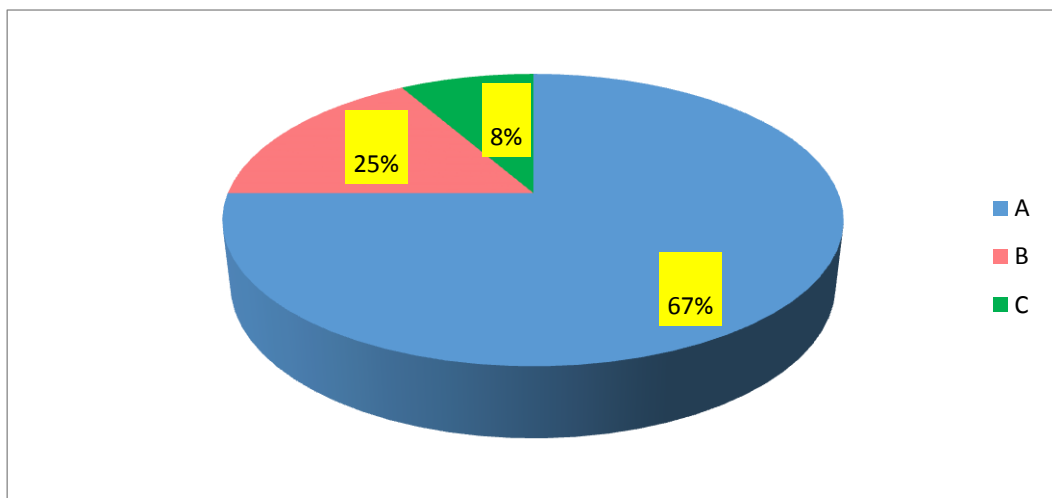
Aplicación de la sesión N° 12: Jugando a la ronda con mis amigos”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	8	67%
B	3	25%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Aplicación de la sesión N° 12: “Jugando a la ronda con mis amigos”

Figura N ° 13



Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y figura 13, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 67% de los niños y niñas ha obtenido A, el 25% obtuvo B y el 8% obtuvo C.

Tabla N° 16

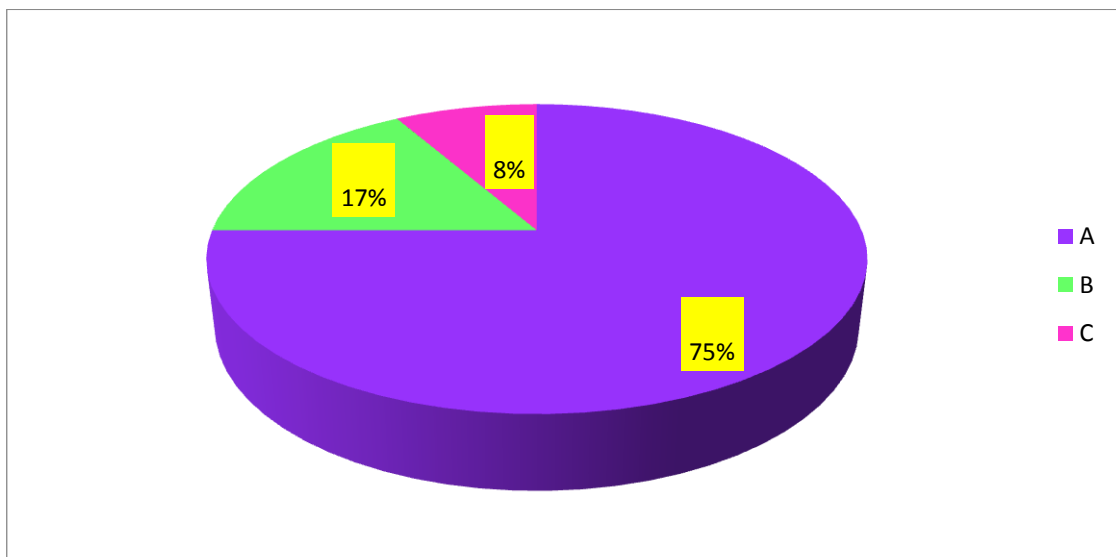
Aplicación de la sesión N° 13: “Jugamos a la estatua”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	75%
B	2	17%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Figura N ° 14

Aplicación de la sesión N° 13: “Jugamos a la estatua”



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 14, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 75% de los niños y niñas ha obtenido A, el 17% obtuvo B y el 8% obtuvo C.

Tabla N° 17

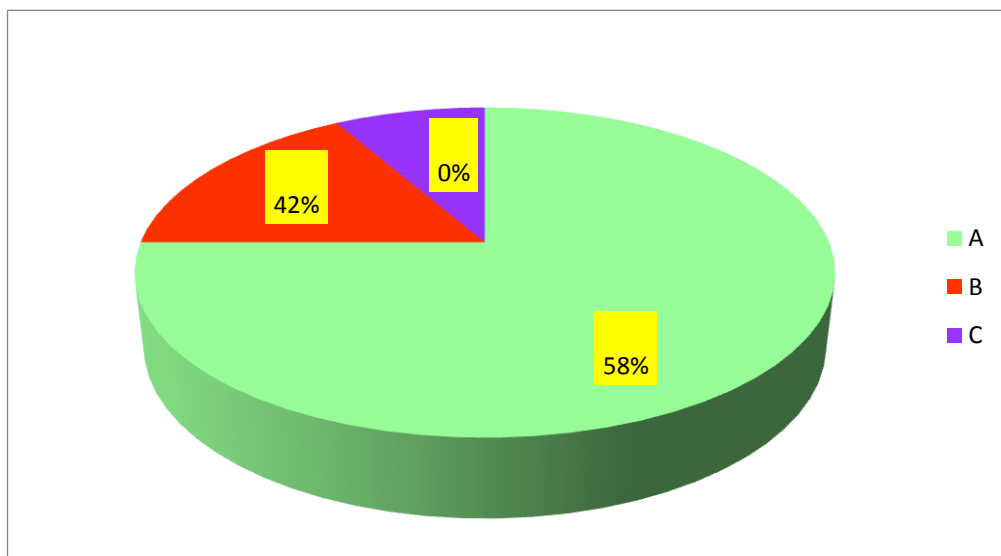
Aplicación de la sesión N° 14: “Jugando con mis juegos psicomotrices”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	7	58%
B	5	42%
C	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Aplicación de la sesión N° 14: “Jugando con mis juegos psicomotrices”

Figura N ° 15



Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y figura 14, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 58% de los niños y niñas ha obtenido A, el 42% obtuvo B y el 0 % obtuvo C.

Tabla N° 18

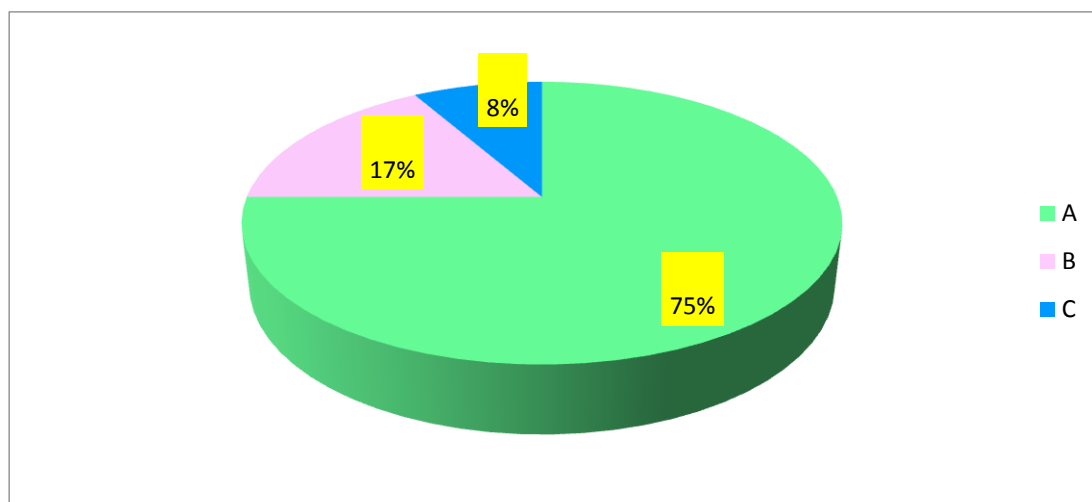
Aplicación de la sesión N° 15: “Mis movimientos preferidos”

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	75%
B	2	17%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Aplicación de la sesión N° 15: “Mis movimientos preferidos”

Figura N ° 16



Fuente: Tabla N° 18

En la tabla 18 y figura 15, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 75% de los niños y niñas ha obtenido A, el 17% obtuvo B y el 8 % obtuvo C.

4.1.3. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test.

Tabla N° 19

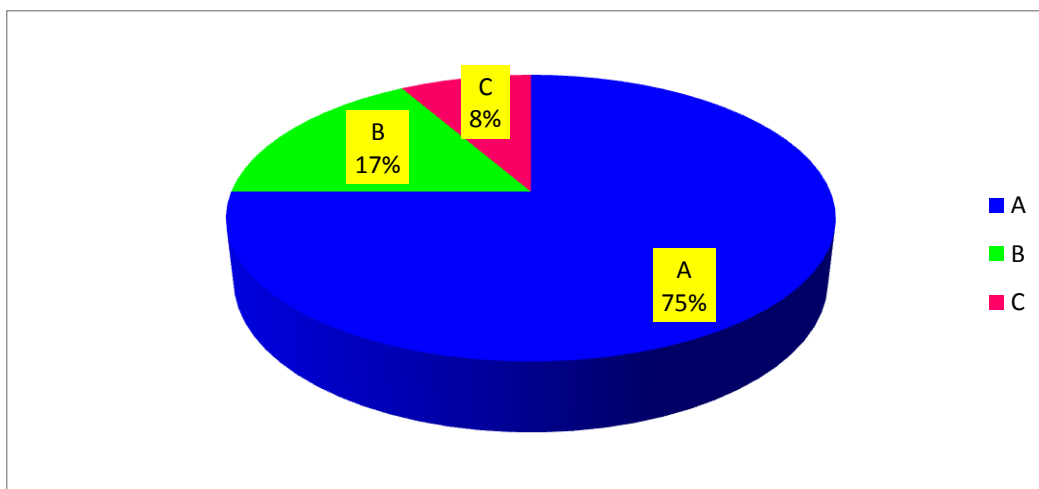
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 años en el pos test.

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	75%
B	2	17%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo, Abril 2014

Figura N° 17

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 años en el pos test.



Fuente: Tabla N° 19

En la tabla 19 y figura 16, se observa que los 12 niños del set pequeños angelitos de 2 años de edad de inicial, el 75% de los niños y niñas ha obtenido A, el 17% obtuvo B y el 8 % obtuvo C.

Tabla N° 20

Calificaciones obtenidas en el Pre test y Pos test

Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
PRETEST	12	2,00	,739	1	3
POSTEST	12	2,67	,651	1	3

Fuente: Resultados de la evaluación, Abril del 2014.

Tabla N° 21

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	7 ^b	4,00	28,00
Empates	5 ^c		
Total	12		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Tabla N° 22

Estadísticos de contraste^b

	POSTEST – PRETEST
Z	-2,530 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,011

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

$p < 0,05$ Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test y pos test.

Decisión: En la Tabla 21 se observa que el valor de la significancia de la prueba es de ,011 ($p < 0,05$), esto indica que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test; lo cual indica que los juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto contribuyó a mejorar la motricidad gruesa.

4.2. Análisis de los resultados

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto, sobre la variable dependiente: motricidad gruesa.

Por este motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los dos primeros los objetivos y la hipótesis.

4.2.1. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test.

Para obtener dichos resultados se utilizó el instrumento de la lista de cotejo, para poder determinar el nivel de desarrollo en el que se encontraban cada uno de los niños.

Los resultados obtenidos demostraron que los niños y niñas tienen un bajo logro de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa, demostrando la falta al correr esquivando obstáculos, reptar con facilidad al pasar debajo del túnel y caminar alternando pies y brazos, demostrando que no desarrollaron las capacidades de su motricidad gruesa, en sus movimientos y coordinación a través de los diferentes juegos lúdicos con variedad de materiales concretos.

Al aplicar el pre test dio como resultado que el 50% de los niños han obtenido una calificación de B, el 25% una calificación de A y el 25% han obtenido C, demostrando que se encuentran en un proceso de desarrollo en cuanto a su motricidad gruesa.

Es decir la mayoría de promotoras de educación inicial no cuentan con desarrollar las actividades del juego lúdico para la motricidad gruesa de los niños, la cual es muy importante ya que se refiere todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar. (Jiménez, 2004).

4.2.2. Aplicar los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto.

Los resultados de las 15 sesiones en promedio fueron los siguientes: el 17% de los estudiantes obtuvo una calificación inferior B, el 75% una calificación A y el 8% obtuvo una calificación promedio de C.

Con estos resultados se corrobora la investigación realizada por Camisán y Morocho ,(2013) quienes de acuerdo a su investigación llegaron a la conclusión de

que en la sociedad actual las maestras planifican actividades de juego para ejecutarlos con los niños y niñas en la jornada diaria de trabajo, como recursos pedagógicos, que a desarrollar la Expresión Corporal de los niños y niñas de Primer año de Educación Básica que orientan a saberes donde el niño aprenda haciendo y no sienta el aprendizaje por obligación.

Es por ello que Vygotsky considera que los juegos lúdicos son la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

4.2.3. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test.

Después de agrupar los resultados obtenidos se procedió a promediarlo, obteniendo así el logro de aprendizaje promedio de los 12 niños de dos años de edad del Programa No Escolarizado Set Pequeños Angelitos después de haberse aplicado la estrategia didáctica. Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa, ya que el 8% obtuvo una calificación de C. Por otro lado, el 17% de los estudiantes obtuvieron una calificación de B y finalmente, los niños que obtuvieron A conforman el 75%.

Con estos resultados podemos comprobar que los contenidos actitudinales en esta etapa son fundamentales y están relacionados con el disfrute y respeto de los juegos lúdicos y otros, interés por el desenvolvimiento de los juegos y el cuidado de los materiales e instrumento. Es por ello que juegos lúdicos mejora colaborativamente

la motricidad gruesa de los niños.

El material son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognoscitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del aprendizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el aprendizaje significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos .

4.2 4.Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible que el niño trabaje movimiento y coordinación motora, concretamente en el campo de la expresión de sus movimientos.

Además, se utilizó el enfoque colaborativo que es un aprendizaje como recurso didáctico, que acude al principio de la socialización del conocimiento que recaba la capacitación de los estudiantes para realizar actividades en conjunto a fin de desarrollar la solidaridad y el intercambio. Por último, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos. Arteaga, (2006).

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de

Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora la motricidad gruesa de los niños de 2 años de edad de educación inicial del Programa No Escolarizado Set Pequeños Angelitos del distrito Chimbote en el año 2014.

Arias y Calderón,(2013) corrobora a este estudio que el juego infantil constituye en el niño una expresión fundamental de su manera de ser, el niño toma el juego muy en serio según su edad pues a través de él puede expresar sus sentimientos y sus preocupaciones en el juego se autoafirma , sirviéndole para liberarse de sensaciones como la de ser más débil de familia incluso sus impulsos prohibidos encuentran una salida mediante el juego.

4.2.5. En relación a la hipótesis de investigación: los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas en el programa no escolarizado Set Pequeños Angelitos Pueblo Joven Miraflores Bajo en el año distrito Chimbote, año 2014.

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base juegos lúdicos, que son las que aportan los ejercicio referidos a los recursos, técnicas, métodos

y ambientes adecuados para la motricidad gruesa que hacen posible dichos juegos, concretamente en el campo de la motricidad gruesa en los niños. Además, se utilizó el enfoque colaborativo, que es un aprendizaje con sentido de práctica en los niños.

Básicamente está referido al desenvolvimiento de los niños en la coordinación de su motricidad gruesa.

Para el caso presentado en este estudio de acuerdo a ello, Chávez (2013) implica la elección de qué realiza de determinadas técnicas se van a utilizar, de manera, con un objetivo qué orden, y de qué manera, específico. En función de lograr un más amplio conocimiento sobre las estrategias que utilizaremos para el desarrollo de los juegos lúdicos.

Siguiendo con el paradigma colaborativo, considerando que es el niño propiamente quien gracias a sus capacidades físicas y de movimiento a través de la agrupación en grupos desarrolle las metas esperadas en su desarrollo de la motricidad gruesa tanto en el ámbito personal como social.

Los resultados son corroborados con la investigación realizada por: Tomas, (2010) que realizó una investigación denominada “Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la I.E 1548 _ Chimbote”. El objetivo que estudio es sobre la influencia de los juegos basados en circuitos en el desarrollo motor del niño (as) de 4 años de la I.E 1548_ Chimbote. Para lo cual utilizo en su investigación el método experimental. se eligió una población que estuvo conformada por 120 niños divididos en 5 aulas, 2 aulas de 5 años, 2 aulas de 4 años y una de 3 años. Como resultados muestran que en relación a los niveles de motricidad gruesa los niños del grupo experimental han alcanzado un gran desarrollo de sus habilidades motoras tales como: correr, trepar, lanzar, a diferencia del grupo de control donde no se aplicó estos juegos obtuvo como

resultado no favorable en su desarrollo motor grueso , de tal manera al aplicar sesiones de los juegos basados en circuitos a niños y niñas influye significativamente en el desarrollo motor grueso ya que a través de diversas actividades basadas en estrategias tales como: recorrido con obstáculos, canciones concurso y otros. Permiten a los niños (as) desarrollar sus habilidades motoras gruesas.

El siguiente aporte nos demuestra que la estrategia aplicada si tuvo resultados satisfactorios para servir como guía en nuestra investigación.

V. CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que el 50% de los estudiantes de 2 años de edad del Programa No Escolarizado de educación inicial Set Pequeños Angelitos del Pueblo Joven Miraflores Bajo de la Ciudad de Chimbote, tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de su desarrollo motor grueso, en sus movimientos y coordinación a través de los diferentes juegos lúdicos con variedad de materiales concretos.
- La aplicación de la estrategia didáctica sobre los juegos lúdicos se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando progresivamente de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa de los 12 niños. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que el 75% de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.
- Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor nivel de la motricidad gruesa después de haber aplicado la estrategia didáctica

Referencias Bibliográficas

Alban, A. (2005). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito comprendido en edades de 2 – 4 años*. (Tesis de licenciada de educación parvularia). Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito. Recuperado de:

http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/11476/1/25190_1.pdf

Alayo, A. y Infante Y. (2011). *Desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años la institución educativa particular Jesús Maestro*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote .

Aparicio, R. y García, A. (2011) .*Recurso Didáctico*. Praxis online, Recuperado de: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>

Arteaga, F. (2006). *Aprendizaje Colaborativo*. Documento en línea, Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos34/aprendizaje-colaborativo/aprendizaje-colaborativo.shtml>

Arias, A. y Calderón, D. (2011). *Los juegos infantiles en los niños de 3 a 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso Santa*. Características del juego. Perú.

Arce, M. (1986). *Desarrollo Motor Grueso Del Niño en Edad Preescolar*. Documento en línea. Costa Rica. Editorial Universidad de Costa Rica. Recuperado de: http://books.google.com.pe/books?id=TfG4ytT8nCMC&pg=PA79&lpg=PA79&dq=Arce,+M.+%281986%29.+Desarrollo+Motor+Grueso+Del+Ni%C3%B1o+en+Edad+Preescolar.+Costa+Rica.+Editorial+Universidad+de+Costa+Rica.&source=bl&ots=j9YZcivQC_&sig=yaQFVN9B_HGmwkNnvEGzEwHICaM&hl=es&sa=X&ei=zzx5VL2uM8GjNoiQgcgE&ved=0CB0Q6AEwAA#v=onepage&q=Arce%2C%2

[0M.\(1986\).%20Desarrollo%20Motor%20Grueso%20Del%20Ni%C3%B1o%20en%20Edad%20Preescolar.%20Costa%20Rica.%20Editorial%20Universidad%20de%20Costa%20Rica.&f=false](#)

Latorre, P y López, J (2009). *Desarrollo de la Motricidad en Educación Infantil. Consideraciones curriculares y didácticas* .Editorial.GEU.Pag.266.

Baqués, M. (2004). *600 Juegos para Educación Infantil*. Ediciones Ceac. España.
Recuperado de:
<http://books.google.com.pe/books?id=pyISM8U6t2IC&printsec=frontcover&dq=juego+ludico+para+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ei=dEWAUvH0M->

Borges, J. citado por Piaget. (2012). *El juego y su importancia en el desarrollo del niño*. Recuperado el 24/05/2014. Disponible en:
http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/bibliotecaSedesDependencias/unidadesAcademicas/FacultadMedicina/BibliotecaDiseno/Archivos/PublicacionesMedios/BolletinPrincipioActivo/38_el_juego_y_su_importancia_en_el_desarrollo_del_nino.pdf

Blaxer, L. (2009). *Cómo se investiga*. Barcelona: Editorial GRAÓ. Pag.76.

Caballero, Yoli y Valega (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años. (Tesis de licenciatura en educación pre escolar)*. Jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla. Documento en línea. Recuperado de:<http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>

Calatayud,MP y Calatayud,MC.(2006). *Clasificación .Juegos de reglas*. En su tesis *El juego y su importancia en el desarrollo integral de la niñas y niños de cinco años en las instituciones estatales de educación inicial distrito de Chimbote* _2005. Pg 110.

Cañete, H. (2004). *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el*

adulto. Editorial. El Ateneo. Argentina Buenos Aires.

Chávez, E. (2013). *Estrategia didáctica*. Documento en línea, Recuperado de: <http://www.slideshare.net/erika911/estrategias-didcticas-17664052>

Escorial, R. (2011). *Vygotsky y su teoría constructivista del juego*. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

Fassari, P. (2010). *Psicomotricidad en el desarrollo del niño*. Documento en línea, Recuperado de: <http://psicoaprendizajes.wordpress.com/tag/motricidad-gruesa/>

Franco, S. (2009). *Aspecto que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal preescolar el Arca*. (Licenciada en Preescolar). Corporación Universitaria Lasallista. Caldas, Colombia. Recuperado

de: <http://ebookbrowse.net/aspectos-que-influyen-en-la-motricidad-gruesa-de-los-ni%C3%91os-del-grupo-de-maternal-preescolar-el-ar-pdf-d420384707>

García, A y Arranz, G. (2011). *Característica del material educativo*. Primera edición. Madrid, España. Recuperado de:

<http://books.google.com.pe/books?id=TDKAgR3aVJUC&pg=PA284&lpg=PA284&q=Seg%C3%BAAn+Garc%C3%ADa+%26+Arranz+CARACTERISTICA+DE+LOS+MATERIALES+DIDACTICOS&source=bl&ots=BdCicD8fo1&sig=TYTEJKgePJFdYESEHYObPcduIH4&hl=es&sa=X&ei=ojLIU7mJIOzisASm4YG4AQ&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=Seg%C3%BAAn%20Garc%C3%ADa%20%26%20Arranz%20CARACTERISTICA%20DE%20LOS%20MATERIALES%20DIDACTICOS&f=false>

e

Guerra, J. (2011). *Recurso Didáctico*. Documento en línea, Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos88/recursos-didacticos/recursos-didacticos.shtml>

Guerrero, A. (2008). *Los materiales didácticos en el aula*. Recuperado de:
<http://es.scribd.com/doc/212743388/Material-Didactico-2>

García, K. (2011). *En su tesis La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la institución educativa Gotitas de solidaridad del Distrito de Santa María Huacho 2011. Definición del juego*. Disponible en:
<http://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica-9215965>

Gómez, N. (2012). *Perfil profesional y perfil didáctico del docente del nivel inicial de educación básica regular. (Tesis de licenciada de educación inicial)*. Institución educativa de la provincia de San Román, Juliaca. Perú. Recuperado de:
http://www.ub.edu/congresice/actes/11_rev.pdf

Gonzales, Castañeda, y Maytonera. (2006). *Estrategias referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. Editorial Unison. México. Recuperado de:
<http://books.google.com.pe/books?id=ClxsbpMFHyQC&pg=PA18&dq=estrategias+instruccionales&hl=es&sa=X&ei=Te12UrbiBdLJsQTryoAI&ved=0CCwQ6AEwA#v=onepage&q=estrategias%20instruccionales&f=false>

Guevara, P. (2011). *La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar*. Recuperado de:
<http://www.slideshare.net/PedroGuevara2/psicomotricidad-8157166>

Huaytalla, L. (2010). *Estrategias didácticas*. Universidad Nacional del Centro, documento en línea del Perú. Recuperado de:
<http://www.slideshare.net/willyct9/estrategias-didcticas-5281176>

Hernández, R, Fernández, C, y Baplista. (2006). *Metodología de la investigación Cuarta edición*. Impreso en México .pág102.

Herrera, J. (2008). *Investigación cuantitativa*. Recuperado de:

<http://juanherrera.files.wordpress.com/2008/11/investigacion-cuantitativa.pdf>

Jiménez, L. (2004). *Motricidad gruesa. Documento en línea, Recuperado de:*
<http://files.uladech.edu.pe/docente/32932788/EDUCACI%C3%92N%20PSICOMOTRIZ/Material%20sesi%C3%B3n%20No%2004.pdf>

Justo, E. (2000). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad. Almería: Universidad de Almería.*

Kant, E. (2001). *Crítica de la razón práctica.* Madrid: Mestas ediciones.

Latorre, P y López, J. (2009). *Desarrollo de la motricidad gruesa en Educación Infantil. Consideraciones curriculares y didácticas. Psicología y Pedagogía. Editorial GEU.*

Linares, P. (1990). *Expresión corporal y desarrollo psicomotor. Málaga: Unisport.*

López, J. (2000). *Educación Física de base II. Las habilidades y destrezas motrices. Educación física y su didáctica. . Editorial GEU. Biblioteca Pontificia Universidad católica del Perú. pág.276.*

Latorre,P y López, J. (2013). *El juego libre en los sectores basados en el enfoque colaborativo usando material concreto para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mi pequeño paraíso de los Rimarimas de Wecroncocha del distrito de Acochoca provincia de Asunción _ Ancash en el año académico_2012.Tesis. Perú. Uladech.Pag.30.*

López, L. (2013).*El juego libre en los sectores basados en el enfoque colaborativo usando material concreto para favorecer la construcción de la identidad personal en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Mi pequeño paraíso de los Rimarimas de Wecroncocha del distrito de Acochoca provincia de Asunción*

_Ancash en el año académico_2012.Tesis .Perú. Uladech.Pag.30, 31.

MINEDU. (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.*

MINEDU. (2010). *Diseño de investigación científica. Recuperado de:* http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpcontent/uploads/2010/09/Material_dia_3.pdf

Miranda, F. (2009) .*Modalidad del proceso Enseñanza Aprendizaje. Recuperado de:* <http://www.slideshare.net/fabiolamirandaleal/modalidades-del-proceso>

Moreno, J. y Núñez, M. (2012). *Estrategias didácticas. Documento en línea, Recuperado de:* <http://www.slideshare.net/Yibmoreno/estrategias-didcticas-12941706>

Muñoz, L. (2003). *Educación psicomotriz. Colombia: Kenesis.*

Ochoa, T. (2001). *Guía para elaborar material didáctico en educación en nutrición y alimentación. Universidad Iberoamericana. México. Recuperado de:* <http://books.google.com.pe/books?id=uVZFg92eSrkc&printsec=frontcover&dq=material+didactico&hl=es&sa=X&ei=1bSBUysz8FYTMkQfn5ICYAQ&sqi=2&ved=0CDQQ6AEwAg#v=onepage&q=material%20didactico&f=false>

Ortiz, A. (2005).*Didáctica lúdica jugando también se aprende. Recuperado de:* <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#fases>

Ortiz, Y. (2013).*El juego infantil y su metodología. Disponible en:* <http://es.slideshare.net/yolandaortizruiz/el-juego-infantil-y-su-metodologia-28283877?related=3>

Ortega, Muñoz, Sobrino, y Mozos (2013).*Tipología del juego Jean Piaget. Recuperado de:* <http://juegoinfantil.wordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego->

jean-piaget/

Paredes, J. (2003). *Desde la corporeidad a la cultura. revista digital. Año digital. Año 9 – N° 62. Recuperado de:* <http://www.efdeportes.com/>

Pozo, J. (1993). *Las estrategias de aprendizajes como contenido del currículo monereo, estrategia de aprendizaje: procesos, contenidos e interacción.4 ed. Barcelona. Domenech.*

Romero, D. (2013). *Psicomotricidad fina y gruesa. Documento en línea Recuperado de:* <http://www.slideshare.net/dianitaelizabethr/motricidad-fina-y-gruesa>

Ruiz, T. (2012). *Definición de material Didáctico. Documento en línea. Recuperado de:* <http://www.slideshare.net/Evilteacher34/definicin-de-material-didctico>

Saavedra,G y Tomás,A. (2010). *Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la I.E. 1548. (Tesis de licencia de educación inicial). Universidad del Santa.Nvo. Chimbote.*

Saavedra, G y Tomas, A. (2010).*Definición del juego. Juegos basados en circuitos y su influencia en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de la I.E1548.Chimbote.*

Sánchez, A. Muñoz, E. y Fernández, F. (2001). *La creación de espacios de fantasía en educación física. Una experiencia práctica con alumnos/as de tercer ciclo de educación primaria. En Actas del IV congreso de la educación física y el deporte escolar (pág. 109-116). Santander: Caja Cantabria.*

Silva, M. (2009). *Metodología del proyecto de investigación. Recuperado de:* <http://www.scribd.com/doc/15246394/Tipos-y-Niveles-Investigacion2009>

Tamorri, S. (2004). *Neurociencias y deporte. Barcelona: Paidotrib.*

Trigo, E. (1999). *Creatividad y motricidad. Barcelona: Inde.*

Toentle, D. (2010). *Definición y clasificación de los recursos didácticos. Texto en línea. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/troentle/definicion-y-clasificacion-de-recursos-didacticos>*

UNED. (2013). *Enfoque metodológico en el aprendizaje y enseñanza de segundas lenguas. Texto en línea. Recuperado de: http://portal.uned.es/portal/page?_pageid=93,27108113&_dad=portal&_schema=PORTAL&idAsignatura=24412020&idContenido=2*

UNESCO (1987). *Material didáctico de bajo costo para la enseñanza técnica y profesional: informe final: seminario taller regional. Regional Office for Education in Latin America and the Caribbean. Quito, Ecuador.*

Vásquez, B. (2001). *Los fundamentos de la educación física. Vásquez y colaboradores: Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte. Síntesis: Madrid*

Velasco, M y Mosquera, F. (2008). *Flexibilidad de estrategias didácticas aprendizaje colaborativo. España. Disponible en: http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf*

Vialles, C. (2001). *La psicomotricidad en la primera infancia. Perú. Chimbote.*

Zavala, A (1999). *Proyecto de investigación científica. Primera editorial San Marco. Impreso en Perú. pag.74.*

ANEXOS

ANEXO N° 01

PRE TEST (LISTA DE COTEJO)

Programa No Escolarizado Set Pequeños Angelitos Niños de 2 años de edad

APELLIDOS Y NOMBRES	COORDINACION DIMANICA GENERAL															
	Patea la pelota con un pie		Camina por la línea trazadas (rectas y curvas)		Salta de un aro a otro		Salta de un banco de 30 cm		Corre esquivando obstáculos		Salta con los dos pies juntos		Repta con facilidad al pasar debajo del túnel.		T O T A L	N O T A A
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1. Arevalo Neyra Dayron Yherar																
2. Benites Zeta Angelo Aimar																
3. Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero																
4. Burgos Mendez Victor Manuel Jesús																
5. Campos Roncal Thiago Alexander																
6. Campos Sanchez Adriano Estefano																
7. Casio Ramirez Dario Javier																
8. Contreras Casio Ayra Luisa.																
9. Dioses Maico Aiko Camila																
10. Morales La Portilla Isaac Antonio																
11. Pescoran Pinedo José Victor Snyder																
12. Quispe Maza Giacomo Di Giorno																

APELLIDOS Y NOMBRES	COORDINACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES E INFERIORES										T O T A L	N O T A	
	Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto		Sube y baja escaleras alternando los dos pies.		camina alternando pies y brazos		Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda		Lanza la pelota dentro de una aro				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1. Arevalo Neyra Dayron Yherar													
2. Benites Zeta Angelo Aimar													
3 Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero													
4. Burgos Mendez Victor Manuel Jesús													
5. Campos Roncal Thiago Alexander													
6. Campos Sanchez Adriano Estefano													
7. Casio Ramirez Dario Javier													
8. Contreras Casio Ayra Luisa.													
9. Dioses Maico Aiko Camila													
10. Morales La Portilla Isaac Antonio													
11. Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder													
12. Quispe Maza Giacomo Di Giornio													

APELLIDOS Y NOMBRES	COORDINACION POSTURAL				T O T A L	N O T A
	Realiza posiciones de acuerdo a la indicación de la profesora utilizando objetos		Imita posiciones de animales			
	SI	NO	SI	NO		
1. Arevalo Neyra Dayron Yherar						
2. Benites Zeta Angelo Aimar						
3. Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero						
4. Burgos Mendez Victor Manuel Jesùs						
5. Campos Roncal Thiago Alexander						
6. Campos Sanchez Adriano Estefano						
7. Casio Ramirez Dario Javier						
8. Contreras Casio Ayra Luisa.						
9. Dioses Maico Aiko Camila						
10. Morales La Portilla Isaac Antonio						
11. Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder						
12. Quispe Maza Giacomo Di Giorno						

ANEXO N° 02

POS TEST (LISTA DE COTEJO)

Programa No Escolarizado Set Pequeños Angelitos Niños de 2 años de edad

APELLIDOS Y NOMBRES	COORDINACION DIMANICA GENERAL															
	Patea la pelota con un pie		Camina por la línea trazadas (rectas y curvas)		Salta de un aro a otro		Salta de un banco de 30 cm		Corre esquivando obstáculos		Salta con los dos pies juntos		Repta con facilidad al pasar debajo del túnel.		T O T A L	N O T A
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1. Arevalo Neyra Dayron Yherar																
2. Benites Zeta Angelo Aimar																
3. Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero																
4. Burgos Mendez Victor Manuel Jesús																
5. Campos Roncal Thiago Alexander																
6. Campos Sanchez Adriano Estefano																
7. Casio Ramirez Dario Javier																
8. Contreras Casio Ayra Luisa.																
9. Dioses Maico Aiko Camila																
10. Morales La Portilla Isaac Antonio																
11. Pescoran Pinedo José Victor Snyder																
12. Quispe Maza Giacomo Di Giorno																

APELLIDOS Y NOMBRES	COORDINACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES E INFERIORES										T O T A L	N O T A	
	Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto		Sube y baja escaleras alternando los dos pies.		camina alternando pies y brazos		Sube las gradas de 1 en 1 cogiéndose de la baranda		Lanza la pelota dentro de una aro				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1. Arevalo Neyra Dayron Yherar													
2. Benites Zeta Angelo Aimar													
3 Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero													
4. Burgos Mendez Victor Manuel Jesús													
5. Campos Roncal Thiago Alexander													
6. Campos Sanchez Adriano Estefano													
7. Casio Ramirez Dario Javier													
8. Contreras Casio Ayra Luisa.													
9. Dioses Maico Aiko Camila													
10. Morales La Portilla Isaac Antonio													
11. Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder													
12. Quispe Maza Giacomo Di Giorno													

APELLIDOS Y NOMBRES	COORDINACION POSTURAL				T O T A L	N O T A
	Realiza posiciones de acuerdo a la indicación de la profesora utilizando objetos		Imita posiciones de animales			
	SI	NO	SI	NO		
1. Arevalo Neyra Dayron Yherar						
2. Benites Zeta Angelo Aimar						
3. Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero						
4. Burgos Mendez Victor Manuel Jesùs						
5. Campos Roncal Thiago Alexander						
6. Campos Sanchez Adriano Estefano						
7. Casio Ramirez Dario Javier						
8. Contreras Casio Ayra Luisa.						
9. Dioses Maico Aiko Camila						
10. Morales La Portilla Isaac Antonio						
11. Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder						
12. Quispe Maza Giacomo Di Giorno						

ANEXO N° 03

**VALIDEZ DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE EL NIVEL D
E MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 AÑOS**

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE EXPERTAS (OS):

N°	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Experto 6	Experto 7	Experto 8	ne	CVR por pregunta	
1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	0.875	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	
3	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
4	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
5	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
6	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
7	1	2	1	1	1	1	1	1	7	0.875	
8	1	2	1	1	1	1	1	1	7	0.875	
9	2	1	1	1	1	1	1	1	7	0.875	
10	1	2	1	1	1	1	1	1	7	0.875	
11	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
12	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
13	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75	
										$\sum CVR_i$	10.625

Fuente: Ficha de evaluación de expertos.

ANEXO N° 04

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE EL NIVEL DE
LA MOTRICIDAD GRUESA**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

INSTRUCCIONES: Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE MOTRICIDAD GRUESA	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por estas preguntas es....?	¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?						
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DETERMINANTES DEL:								
Patea la pelota con un pie								
Comentario:								
Camina por la línea trazadas en el piso (rectas y curvas)								
Comentario:								
Salta de un aro a otro								
Comentario:								

Salta de un banco de 30 cm									
Comentario:									
Corre esquivando obstáculos									
Comentario:									
Salta con los dos pies juntos.									
Comentario:									
Repta con facilidad al pasar debajo del túnel.									
Comentario:									
II. DETERMINANTES DE COORDINACION DE MIEMBROS SUPERIORES E INFERIORES									
Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto.									
Comentario:									
Sube y baja escaleras alternando los dos pies.									
Comentario:									
Camina alternando pies y brazos.									
Comentario:									
Sube las gradas de 1 en 1 en 1 cogiéndose de la baranda.									

Comentario:								
Lanza la pelota dentro de un aro.								
Comentario:								
III. DETERMINANTES DE COORDINACION POSTURAL								
Realiza posiciones de acuerdo a la indicación de la profesora utilizando objetos.								
Comentario:								
Imita posiciones de animales								
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL: ¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
Comentario:					

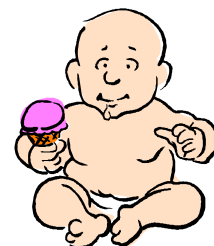
Gracias por su colaboración

ANEXO N° 06

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Moviendo mi cuerpito
4. Docente de aula :Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha: 10/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
RELACION CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	<ul style="list-style-type: none">• Camina por las líneas trazadas en el piso curvas .• Lanza la pelota dentro del ula ula.	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	<p>INTRODUCCIÓN</p> Bailamos la canción cuando un cristiano baila. Preguntamos: ¿Qué hemos bailado? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Ustedes bailan en casa? <p>DESARROLLO</p> Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán los objetos para realizar la actividad .Salimos al patio en fila y describimos sus características de cada objeto. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Para qué servirá? .Luego brindamos las recomendaciones necesarias para realizar la actividad ,y el niño saltara de un aro a otro, camina por las líneas trazadas en el piso, lanza la pelota dentro del ula ula , y la profesora estará evaluando. <p>CULMINACIÓN</p> Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?	Radio Dialogo Pelota, ula ula, tiza, patio ,aros. Caja sorpresa Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 01

Indicador Nombres	✓ Lanza la pelota dentro del ula ula.		✓ Camina por las líneas trazadas en el piso.		✓ Salta de un aro a otro.		T O T A L
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X			X		X	B
Benites Zeta Angelo Aimar	X			X		X	B
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesùs	X		X			X	B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X			X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X			X	B
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X		X		A
Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder	X			X		X	B
Quispe Maza Giacomo Di Giornio	X			X		X	C

ANEXO:

CANCIÓN

CUANDO UN CRISTIANO BAILA

///Cuando un cristiano baila ,baila baila///

Cabeza , cabeza,cabeza.....

Hombritos, hombritos, hombritos.....

Cintura ,cintura , cintura.....

Rodillas, rodillas, rodillas.....

Pies, pies , pies

///Cuando un cristiano baila ,baila baila///



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Moviendo mis brazos y piernas
4. Docente de aula :Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha:11/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
RELACION CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	<ul style="list-style-type: none">• Camina alternando pies y brazos.• Repta con facilidad al pasar por el túnel	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INTRODUCCIÓN Motivamos con la canción MI CUERPITO SE ESTA MOVIENDO Preguntamos: ¿Qué hemos bailado? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Con quién lo hiciste? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán las pelotas, los aros, ula, ula. Describimos sus características. Preguntamos: ¿Qué haremos con estos materiales? ¿Para qué servirá? Junto con los niños iremos jugando con cada uno de los materiales a las indicaciones que diga la docente, camina alternando los pies y brazos al son de la canción , luego reptar con facilidad al pasar debajo del túnel , la profesora hace una ronda para imitar las distintas posiciones con nuestro cuerpo utilizando objetos . CULMINACION. Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Con quién trabajaste? ¿ Te gusto?	Recursos humanos Dialogo Caja sorpresa Patio, túnel, radio, pelota ,aros. Patio Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N ° 02

Indicador Nombres	Imita posiciones de acuerdo a las indicaciones de la profesora utilizando objetos.		Camina alternando pies y brazos.		Sube y baja escaleras alternando los pies y manos		T O T A L
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X			X		X	C
Benites Zeta Angelo Aimar	X			X		X	C
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesùs	X		X			X	B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X			X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X			X	B
Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder	X			X		X	C
Quispe Maza Giacomo Di Giornio	X			X		X	C

ANEXO:

CANCIÓN

MI CUERPITO SE ESTA MOVIENDO

Mi cuerpito se está moviendo, mi cuerpito se está moviendo

Asi asi.....

//Mi cabeza se está moviendo// asi asi...

//Mis brazos se están moviendo// asi , asi...

//Mis piernas se están moviendo// asi, asi

//Mis pies se están moviendo// asi ,asi



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugando con mi cuerpo
4. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha: 12/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
RELACION CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	<ul style="list-style-type: none">• Sube las gradas de uno en uno cogiéndose de la baranda.• Corre esquivando obstáculos en los objetos.	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INITRODUCCIÓN Realizamos una ronda con la canción “Todos poseemos una especial” Preguntamos: ¿Qué hemos bailado? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Ustedes bailan en casa? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán los objetos para realizar la actividad .Salimos al patio en fila nos sentamos en un semi circulo y describimos sus características de cada objeto. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Para qué servirá? ¿Tienen en casa ?Luego brindamos las recomendaciones necesarias para realizar la actividad al son de la canción de la promotora se ira realizando la actividad, el niño imitara las posiciones que hará la profesora, subirá las gradas de uno en uno cogiéndose de la baranda, correrá, esquivando obstáculos, saltara de un banco de 30cm de altura. Dialogamos de la importancia que tienen estos juegos para cada uno de nosotros. CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?	Radio Dialogo Caja sorpresa, pelota, patio, banco,escaleras, alfombra. Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 03

Indicador Nombres	Sube las gradas de uno en uno cogiéndose de la baranda.		Corre esquivando obstáculos en los objetos		Sata de un banco de 30 cm de altura con facilidad.		T O T A L
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar		X		X	X		C
Benites Zeta Angelo Aimar	X			X	X		B
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X			X		X	C
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X		X	X		C
Casio Ramirez Dario Javier	X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio		X	X		X		B
Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder	X		X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giorno	X			X		X	C

ANEXO:

CANCIÓN

TODOS POSEEMOS UNA ESPECIAL

//Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar.

Todos poseemos una original, una original forma de caminar.

Una tortuga para caminar, tiene una forma particular.

Un cangrejito para caminar, tiene una forma particular.

Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar.

Todos poseemos una original, una original forma de caminar.

Un gusanito para caminar, tiene una forma particular.

Un perrito para caminar, tiene una forma muy especial//



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugando con lo que más me gusta
4. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha: 13/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora. Se reconoce así mismo demostrando placer y confianza al realizar movimientos y al relacionarse con los adultos expresándose con libertad sus necesidades, preferencias, interés y emociones.	<ul style="list-style-type: none"> Salta con los dos pies juntos dentro del aula . Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto. Perservera en la mejor actividad que realiza.. 	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INITRODUCCIÓN Realizamos una ronda con la canción “Todos poseemos una especial” Preguntamos: ¿Qué hemos bailado? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Ustedes bailan en casa? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán los objetos para realizar la actividad .Salimos al patio en fila nos sentamos en un semi circulo y describimos sus características de cada objeto. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Para qué servirá? ¿Tienen en casa ?Brindamos las recomendaciones necesarias para realizar la actividad al son de la canción, nos colocaremos en fila y en forma ordenada iremos saltando con los dos pies juntos dentro del ula ula, luego formaremos grupos de cuatro niños para poder desplazarnos gateando por el piso hasta llegar a un objeto, cada grupo se tomara su tiempo, luego saltara de un banco de 30cm de altura. conversamos sobre la importancia que CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?	Radio Dialogo Caja sorpresa, pelota, patio, banco, escaleras, alfombra. Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 04

Indicador Nombres	Salta con los dos pies juntos dentro del ula ula .		Se desplaza por el piso gateando hasta un objeto.		Preservara en la mejor actividad que realiza.		T O T A L
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar		X	X		X		B
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X			X	X		B
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús		X	X			X	C
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X	X		X		B
Casio Ramirez Dario Javier	X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X			X	B
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X			X	B
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X		X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giornio		X	X			X	C

ANEXO:

CANCIÓN

TODOS POSEEMOS UNA ESPECIAL

//Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar.

Todos poseemos una original, una original forma de caminar.

Una tortuga para caminar, tiene una forma particular.

Un cangrejito para caminar, tiene una forma particular.

Todos poseemos una especial, una especial forma de caminar.

Todos poseemos una original, una original forma de caminar.

Un gusanito para caminar, tiene una forma particular.

Un perrito para caminar, tiene una forma muy especial//



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05



I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos”
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Imitando a los animales
4. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha: 17/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	Disfruta con placer corriendo, gateando, saltando con su cuerpo.	LISTA DE COTEJO
RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	SERES VIVIENTES Y MUNDO FÍSICO Y CONSERVACION DEL AMBIENTE	Produce acciones sobre sí mismo, sobre otros seres y elementos de su entorno repite y acepta variaciones.	Realiza posiciones de acuerdo a la indicación de la profesora utilizando objetos.	

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INITRODUCCIÓN Cantamos la canción de la ronda de los animales y vamos imitando como hace cada uno de ellos su modo de caminar. Preguntamos: ¿Qué hemos bailado? ¿Qué parte de nuestro cuerpo movieron? ¿Qué animal imitaste? ¿Cómo lo hiciste? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán los objetos para realizar la actividad como la alfombra, botellas, pelotas, .Salimos al patio en fila y describimos sus características de cada objeto. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Para qué servirá? .Luego brindamos las recomendaciones necesarias para realizar la actividad, en la cual el niño ira imitando lo que hace la profesora con los objetos. Luego jugaremos al estatua haciendo una ronda y cada niño se quedara en una posición distinta que los demás lo haremos de una lado al otro, saltando , arriba y abajo CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. ¿Qué te pareció lo que hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo hiciste?	Recursos humanos Dialogo Caja sorpresa Patio Botellas alfombra, de colores pelotas , Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 05

Indicador Nombres	Realiza posiciones de acuerdo a la indicación de la profesora utilizando objetos		Disfruta con placer corriendo, gateando, saltando con su cuerpo.		Muestra placer al explorar el mundo que lo rodea.		T O T A L
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar		X	X		X		B
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús		X	X		X		B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X			X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X			X		X	C
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X			X	B
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X			X	B
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X		X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giornio	X			X		X	C

ANEXO:

CANCIÓN

LA RONDA DE LOS ANIMALES

//La ronda la ronda

de los animales.//

La ronda, la ronda que me gusta a mí.

Y como hace el gato

miau miau ...moviendo su colita

miau.

//La ronda la ronda

de los animales//

La ronda, la ronda que me gusta a mí.

y como hace el perro guao guao

moviendo su colita guao.

.....pato, pollo, vaca,



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Aprendo jugando con mis amigos.
4. Docente de aula :Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha:18/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	Participa en juegos grupales con desplazamiento a indicación de la docente.	LISTA DE COTEJO.
RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA	Participa activamente en actividades en el ámbito familiar y en el aula guardando juguetes llevándolo y trayéndolo algún objeto que se le solicita.	Ordena el material lúdico después de haberlo utilizado.	

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, ADULTO Y EL OBJETO	INITRODUCCIÓN Narramos una casuística de un niño que le gustaba jugar mucho con sus amigos lo haremos con objetos reales. Preguntamos: ¿Qué trato la casuística? ¿Qué paso con Pablito? ¿Con quién jugaba Pablito? ¿Cómo se llamó su mejor amigo de Pablito? ¿Con qué juguetes jugo? DESARROLLO Salimos al patio en columna, nos sentamos en un semi círculo y mostramos la caja sorpresa en la cual estarán los objetos para realizar la actividad. Hacemos grupos de cuatro y entregamos los objetos para poder jugar a indicación de la profesora. Colocamos botellas en el piso para que el niño camine alternando obstáculos, luego lanzara la pelota dentro del aro, jugaremos a la manzanita del Perú para conocer nuestros nombres y para concluir el niño ira guardando los juguetes en el su lugar .dialogamos sobre la actividad que se realizó y brindamos un fuerte aplauso al grupo que lo hizo bien y le cantamos bravo, bravísimo. CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. ¿Qué te pareció lo que hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo hiciste?	Casuística Dialogo Caja sorpresa Patio Botellas ,alfombra, de colores ,pelotas , Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 06

Indicador Nombres	Participa en juegos grupales con desplazamiento a indicación de la docente.		Ordena el material lúdico después de haberlo utilizado.		Toma iniciativa por emprender algunos juegos y escoge juguetes de su agrado.		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X			X	B
Benites Zeta Angelo Aimar		X		X	X		C
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X			X		X	C
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X	X			X	C
Casio Ramirez Dario Javier		X		X	X		C
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X			X	B
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X		X			X	B
Quispe Maza Giacomo Di Giornio		X		X	X		C

ANEXO:

CANCIÓN

MANZANITA DEL PERÚ

Manzanita, manzanita manzanita del Perú.
Dime,dime dime cómo te llamas tú.
Thiago.

Manzanita, manzanita manzanita del Perú.
Dime,dime dime cómo te llamas tú.
Ayra.

Manzanita, manzanita manzanita del Perú.
Dime,dime dime cómo te llamas tú.
Nicolas.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07



I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET Pequeños Angelitos ”
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugando mis extremidades y los objetos de mi agrado.
4. Docente de aula :Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha:19/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Coordina brazos y piernas al desplazarse caminando y corriendo.	Disfruta al realizar las actividades correr, saltar, gatear, raptar, caminar.	LISTA DE COTEJO
RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	DESARROLLO DE LAS RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	Participa con interés en actividades de su entorno familiar, centro o programa, expresando sus sentimientos y emociones e iniciándose en responsabilidades sencillas.	Realiza juegos grupales identificando los objetos y asumiendo responsabilidad.	

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INTRODUCCIÓN Motivamos con la canción si tú tienes muchas ganas. Preguntamos: ¿Qué trato la canción? ¿Qué parte de tu cuerpo moviste? ¿Con quién lo hiciste? ¿Qué parte de su cuerpo faltó mover? DESARROLLO Nos dirigimos al sector de construcción en donde estarán los objetos para realizar la actividad el niño cogerá un objeto para jugar. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Para qué servirá? Brindamos las recomendaciones necesarias para realizar la actividad .Salimos al patio, y a la indicación de la profesora el niño correrá, saltara por las líneas trazadas, saltara del banco, gatearan alternando pies y manos, etc., en la cual el niño ira imitando lo que hace la profesora con los objetos. Luego jugaremos al estatua haciendo una ronda y cada niño se quedara en una posición distinta que los demás lo haremos de una lado al otro, saltando , arriba y abajo CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. ¿Qué te pareció lo que hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo hiciste?	Recursos humanos Dialogo Patio, alfombra, pelota, tiza, botellas , etc. Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N°07

Nombres	Indicador		Realiza juegos grupales identificando los objetos asumiendo responsabilidad.		Participa con interés y seguridad actividades grupales demostrando iniciativa.		P R O M E D I O
	Disfruta realizar actividades correr, gatear, caminar.	al las como saltar, raptar,	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X			X	B
Benites Zeta Angelo Aimar	X			X		X	C
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero		X	X		X		B
Burgos Mendez Victor Manuel Jesùs	X			X		X	C
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X			X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X			X		X	C
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X			X		X	C
Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder	X			X		X	B
Quispe Maza Giacomo Di Giornio	X			X		X	C

ANEXO:

CANCIÓN

SI TU TIENES MUCHAS GANAS

Si tú tienes muchas ganas de saltar.

Si tú tienes muchas ganas de correr.

//No te quedes con las ganas //

Si tú tienes muchas ganas de gatear.

Si tú tienes muchas ganas de caminar

//No te quedes con las ganas. //



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugando vivo feliz
4. Docente de aula :Isabel Arroyo Laguna
5. Fecha:20/03/14
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACION CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	Se desplaza por el espacio tomando iniciativa, mediante el juego lúdico.	LISTA DE COTEJO
RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL	DESARROLLO DE LAS RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	Participa con interés en actividades de su entorno familiar, centro o programa, expresando sus sentimientos y emociones e iniciándose en responsabilidades sencillas.	Se integra al grupo por si solo cumpliendo órdenes sencillas.	

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INITRODUCCIÓN Cantamos la canción te quiero yo y tú a mí con movimientos de nuestro cuerpo. Preguntamos: ¿Qué hemos bailado? ¿Qué parte de nuestro cuerpo movieron? ¿? ¿Cómo lo hiciste? ¿Con quién trabajaste? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán los juguetes para realizar la actividad en la alfombra, botellas, pelotas, piso, rampa. Salimos al campo en fila y describimos sus características de cada objeto. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Para qué servirá? .Brindamos las recomendaciones necesarias para realizar la actividad, en la cual el niño ira jugando de manera grupal. CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. ¿Qué te pareció lo que hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo hiciste?	Recursos humanos Dialogo Caja sorpresa Campo Botellas alfombra, de colores pelotas , Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 08

Indicador Nombres	Se desplaza por el espacio tomando iniciativa, mediante el juego lúdico.		Se integra al grupo por si solo cumpliendo órdenes sencillas.		Disfruta al explorar el espacio y los objetos de su entorno.		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar	X			X	X		B
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X			X	X		B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X			X	X		B
Casio Ramirez Dario Javier	X			X	X		B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X		X		A
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X			X	X		B
Quispe Maza Giacomo Di Giornio		X		X	X		C

ANEXO:

CANCIÓN

TE QUIERO

//Te quiero yo y tu mí

Somos una familia feliz

Con un fuerte abrazo

Y un beso te daré mi amigo eres tú.//



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09



I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Moviendo mi cuerpito y sus partes gruesas
4. Fecha de aplicación: 21/03/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<p>Demuestra precisión en movimientos de aculo manual y óculo podal.</p> <p>Coordina brazos y piernas al desplazarse caminando y corriendo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra coordinación al realizar diversas actividades como saltando, corriendo, gateando. • Ejecuta actividades corporales y grupales jugando en el patio. 	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>Salimos al patio realizamos movimientos con nuestro cuerpo ,brindamos indicaciones para desarrollar la actividad con la canción periquita , arriba abajo , luego tocamos la cabeza , los brazos corremos saltamos y bailamos. Preguntamos ¿Qué hemos bailado? ¿Con qué parte de tu cuerpo o hiciste? ¿Qué pasaría si no tuviéramos cabeza?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Nos colocamos frente al espejo utilizando los muñecos articulados e imitamos los movimientos y describimos sus características. ¿Qué es? ¿Qué parte tiene? ¿Quién tiene en casa? Colocamos siluetas del cuerpo humano y nombramos las partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco, extremidades) lo haremos saltando, corriendo, gateando.</p> <p>Luego respiramos y nos relajamos al son de la pandereta. Dialogamos con los niños sobre la importancia de trabajar con el cuerpo y que debemos realizar ejercicios</p> <p>CULMINACIÓN</p> <p>Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?</p>	Recursos humanos Dialogo Espejo, muñeco Articulado, Patio Caja sorpresa Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 09

Nombres	Indicador	Muestra coordinación al realizar diversas actividades como saltando , corriendo , gateando		Ejecuta actividades corporales y grupales jugando en el patio.		Disfruta al explorar el espacio y los objetos de su entorno.		P R O M E D I O
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar		X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar		X		X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero		X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús		X		X		X		A
Campos Roncal Thiago Alexander		X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X			X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier		X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa		X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila		X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio		X		X			X	B
Pescoran Pinedo José Victor Snayder		X		X		X	X	A
Quispe Maza Giacomo Di Giornio		X		X			X	B

ANEXO:

CANCIÓN

PERIQUITA

//Periquita, periquita se parece a su mamá//

//Periquita, periquita se parece a su mamá//

Por arriba,

Por abajo

Por delante

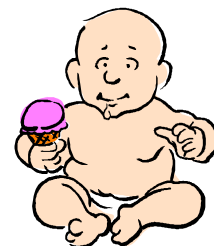
Por atrás.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Produciendo sonidos onomatopéyicos
4. Fecha de aplicación: 24/03/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Coordina brazos y piernas al desplazarse caminando y corriendo.	Ejecuta actividades corporales y grupales jugando en el patio los animales.	LISTA DE COTEJO
COMUNICACIÓN	EXPRESION Y COMPRENSION ORAL	Produce sonidos onomatopéyicos y lo introduce en sus melodías.	Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales, perro, gato, pato, gallina.	

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	<p>INTRODUCCIÓN Salimos al patio y formamos un círculo y empezamos a imitar los sonidos de los animales entonando la canción en el ARCA DE NOE. Preguntamos ¿Qué hemos cantado? ¿Con qué parte de tu cuerpo o hiciste? ¿Cómo hace el perro?</p> <p>DESARROLLO Escuchamos una música acerca de cada sonido de cada animal y emitamos sus sonidos. Mostramos una caja sorpresa en la cual estarán los bits de los animales y en orden escucharemos los sonidos onomatopéyicos anteriores y los iremos mostrando uno por uno y repetiremos el nombre de cada animal de la imagen. Haremos grupos para jugar a la ronda de los animales y que tendrán que pasar por un túnel reproduciendo el sonido de cada animal. Dialogamos con los niños sobre la importancia de producir sonidos de los animales con nuestro cuerpo y que debemos realizar ejercicios con la voz y con el cuerpo.</p> <p>CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada y respondeos a las siguientes interrogantes. ¿Qué hicimos? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?</p>	Recursos humanos Canción Radio , bits Caja sorpresa Túnel Dialogo

EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO N° 10

Indicador Nombres	Ejecuta actividades corporales y grupales jugando en el patio los animales		Imita los sonidos onomatopéyicos de los animales, perro, gato, pato, gallina		Muestra disposición al realizar diversas rutinas.		TOTAL
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar	X		X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X		X		X		A
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X		X	X		C
Casio Ramirez Dario Javier	X			X	X		B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X		X		A
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X		X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giorno		X		X	X		C

ANEXO:

CANCIÓN

ARCA DE NOÉ

En el arca de Noé todos caben

Todos caben todos caben.

En el arca de Noé todos caben

Todos caben todos caben.

Y yo también.

Quieres saber cómo hace vaca.

Quieres saber, la vaca hace así muuuu

El gato, miau.....

El perro, guao.....

El pato, cua cua.....

El pollo, pio.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Me muevo como la pelota
4. Fecha de aplicación: 25/03/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	<ul style="list-style-type: none">• Se desplaza por el patio al pasar rodando, gateando con la pelota• Disfruta al jugar con los objetos que se encuentran en el aula en forma grupal.	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	<p>INTRODUCCIÓN Salimos al patio en forma de trencito y nos desplazamos por todo el espacio corremos y saltamos obstáculos como guía estarán los objetos en el piso al son de la canción toma mi pelota. Preguntamos ¿Qué hemos hecho? ¿Con qué parte de tu cuerpo trabajaste? ¿Con qué objeto hemos trabajado?</p> <p>DESARROLLO Al son de la canción pelota se le entregara a cada niño se le una pelota y jugaremos con ellos en diversas posiciones en forma grupal. Luego los grupos conformados por la profesora encestaran las pelotas dentro de un encesta pelotas, desde un punto limitado. Formaremos un círculo y nos desplazamos imitando a la pelota como rodar, saltar, pasar por la rampa, por el túnel, saltando en la alfombra de colores. Luego respiramos y nos relajamos al son de la pandereta. Dialogamos con los niños sobre la importancia de jugar e imitar a la pelota y que podemos realizar diversos movimientos con nuestro cuerpo.</p> <p>CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste? ¿Con quién trabajaste ?</p>	Recursos humanos patio Dialogo Canción Patio pelotas , rampa alfombra de colores, Dialogo

EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO N°11

Indicador Nombres	Se desplaza por el patio al pasar rodando, gateando con la pelota.		Disfruta la jugar con los objetos que se encuentran en el aula en forma grupal.		Muestra iniciativa al desplazarse y moverse.		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X			X	B
Benites Zeta Angelo Aimar	X		X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X			X	X		B
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X			X	X		B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X			X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X			X	X		B
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X			X	X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giorno	X			X	X		B

ANEXO:

CANCIÓN

MI PELOTA

//Toma la pelota que en tus manos esta

Toma la pelota que en tus manos esta//
Toma la pelota que en tus pies esta.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugando a la ronda con mis amigos
4. Fecha de aplicación: 26/03/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra seguridad y confianza en sí mismo y en los demás desarrollándose e progresivamente su autonomía l participar espontáneamente en juegos y rutinas diarias según las prácticas de crianza de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta con placer al explorar al espacio y los objetos a través de los juegos de rondas de su entorno. • Manifiesta alegría al jugar y desplazarse por todo el patio jugando a las rondas en compañerismo. 	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INTRODUCCIÓN Salimos al patio y nos desplazamos corriendo por todo el espacio y brindamos las recomendaciones necesarias para poder elaborar las actividades. Preguntamos ¿Qué hemos hecho? ¿Con qué parte de tu cuerpo trabajaste? ¿Con qué objeto hemos trabajado? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán los pañuelos de colores los aros y damos las consignas para realizar las rondas son de la canción ronda de los amigos. Nos cogemos de la mano y escuchamos la música del dubi dubi y haciendo en un círculo empezamos a jugar y bailar en rondas con los pañuelos dándonos vueltas, saltando, con nuestro cuerpo, saltando dentro de los aros, luego movemos con los brazos las cintas de colores que se le entregara a cada niño. Respiramos y nos relajamos al son de la canción semillita utilizando las colchonetas Dialogamos con los niños sobre la importancia de tenermos os niños de jugar a las rondas y poder conocernos y aprender cosas nuevas. CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?¿Con quién trabajaste ?	Recursos humanos patio Dialogo Radio USB Pañuelos, aros, cintas de colores , colchonetas . Dialogo

EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO N° 12

Indicador Nombres	Disfruta con placer al explorar al espacio y los objetos a través de los juegos de rondas de su entorno.		Manifiesta alegría al jugar y desplazarse por todo el patio jugando a las rondas en compañerismo		Muestra interés con autonomía en la realización de sus actividades.		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar	X		X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús		X	X		X		B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X		X			X	B
Casio Ramirez Dario Javier	X		X			X	B
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X		X		A
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X		X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giornio	X			X		X	C

ANEXO:

CANCIÓN

RONDA DE LOS AMIGOS

//Ronda , ronda , ronda de los amiguitos

Ronda , ronda , ronda me gusta jugar //
Y como canta aiko.....

//Ronda , ronda , ronda de los amiguitos

Ronda , ronda , ronda me gusta jugar //
Y como canta Dayron.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugamos a la estatua
4. Fecha de aplicación: 27/03/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra seguridad y confianza en sí mismo y en los demás desarrollándose progresivamente su autonomía• Participar espontáneamente en juegos y rutinas diarias según las prácticas de crianza de su entorno.	<ul style="list-style-type: none">• Realiza diferentes posiciones a la indicación de la profesora.• Menciona algunas partes de su cuerpo mediante el juego.	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	INTRODUCCIÓN Invitamos a los niños a salir al patio en forma de un trencito, realizando una ronda y trabajaremos primero con nuestro cuerpo mediante la canción en la batalla del calentamiento. Previamente daremos las recomendaciones necesarias. Preguntamos ¿Qué hemos hecho? ¿Qué parte de tu cuerpo has movido? ¿Qué falto mover del nuestro cuerpo? DESARROLLO Mostramos una caja sorpresa en el cual estarán las siluetas de los animales, y personas. Describimos sus características con la canción todos poseemos un forma de caminar vamos realizando las actividades. Lo haremos imitando al estatua con los brazos arriba, abajo, delante atrás, a la indicación de la profesora iremos quedándonos estáticos con el sonido del silbato. . Respiramos nos relajamos al son de la canción a pulgarcito utilizando las colchonetas Dialogamos con los niños sobre la importancia de tenernos niños de jugar a las rondas y poder conocernos y aprender cosas nuevas. CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?¿Con quién trabajaste ?	Recursos humanos patio Dialogo Silbato Pañuelos, ula ula , colchonetas . Dialogo

EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO N° 13

Indicador Nombres	Realiza diferentes posiciones a la indicación de la profesora		Menciona algunas partes de su cuerpo mediante el juego.		Persevera en mejorar las actividades que realiza		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar	X		X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X		X			X	B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X		X		X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X		X		X		A
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X		X		A
Pescoran Pinedo José Victor Snayder		X	X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giornio		X		X		X	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Jugando con mis juegos psicomotrices
4. Fecha de aplicación: 03/04/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy

II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">• Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego y de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	<ul style="list-style-type: none">• Disfruta con alegría al jugar con sus compañeros en los juegos de su agrado.• Explora de manera libre los juegos que están a su alcance, salta, brinca, corre.	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	<p>INTRODUCCIÓN Salimos al patio y nos desplazamos corriendo por todo el espacio y brindamos las recomendaciones necesarias para poder elaborar las actividades. Preguntamos ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hiciste? ¿Ustedes juegan en casa?</p> <p>DESARROLLO Mostramos a los niños en una manta tapado con telas de colores en el cual estarán los juegos de psicomotricidad con la canción que será que será, como los bloques geométricos, colchonetas, túnel la rampa, y describimos sus características, por su color, tamaño. Preguntamos ¿Qué es? ¿Qué color es? ¿Qué podemos hacer con estos juegos? Colocamos los juegos en el patio y cada niño se desplazara al lugar que desea trabajar, podrá correr, saltar , rampa en subir y bajar, gatear por el túnel , saltar de las figuras geométricas. Respiramos y nos relajamos al son de la canción semillita utilizando las colchonetas Dialogamos con los niños sobre la importancia de tenemos los niños de jugar con nuestros juegos que más nos gusta.</p> <p>CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. : ¿Qué hicimos? Qué juegos utilizamos? ¿Cómo te sentiste?¿Con quién trabajaste ?</p>	Recursos humanos patio Dialogo Xilófono Pañuelos, figuras geométricas de psicomotricidad rampa , colchonetas Dialogo

EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO N° 14

Indicador	Disfruta con alegría al jugar con sus compañeros en los juegos de su agrado.		Explora de manera libre los juegos que están a su alcance, salta, , corre, gatea, rueda.		Muestra iniciativa al desplazarse y moverse		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Nombres							
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar	X		X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesùs	X		X			X	B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano	X		X			X	B
Casio Ramirez Dario Javier	X		X		X		A
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X			X	B
Pescoran Pinedo Josè Victor Snayder	X		X			X	B
Quispe Maza Giacomo Di Giornio	X		X			X	B

ANEXO:



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: SET” Pequeños Angelitos “
2. Grado / edad: 2 años
3. Denominación: Mis movimientos preferidos
4. Fecha de aplicación: 04/04/14
5. Docente de aula: Isabel Arroyo Laguna
6. Docente Practicante: Ramírez Campos Wendy



II MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

ÁREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RELACIÓN CONSIGO MISMO	DESARROLLO DE L PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">• Explora de manera autónoma el espacio y los objetos e interactúa con las personas en situaciones de juego y de la vida cotidiana demostrando coordinación motora.	<ul style="list-style-type: none">• Realiza movimientos de miembros superiores e inferiores.• Muestra interés por algún movimiento al son de la canción.	LISTA DE COTEJO

III MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Primer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL ADULTO	Saludo Actividades de rutina Actividad de higiene Actividades permanentes: saludo a Dios, ¿Quién vino hoy?, ¿Cómo está el día hoy?	Recursos humanos
Segundo momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO Y EL OBJETO	Exploración y juego libre Juego en sectores, en el hogar, construcción, ordenar sus juguetes, y guardar a su lugar en el sector que le corresponde.	Sectores, juguetes
Tercer momento INTERACCIÓN ENTRE EL NIÑO, EL ADULTO Y EL OBJETO	<p>INTRODUCCIÓN Entonamos la canción mi cuerpito se está moviendo en el patio a la indicación de la profesora y con los movimientos que el niño desee. Preguntamos ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?</p> <p>DESARROLLO Salimos al patio formando un tren de parejas cogiéndose de la mano. Brindamos las consignas respectivas para realizar las actividades. Invitamos a los niños a desplazarse por todo el patio, luego trazamos en el piso líneas rectas y curvas para que el niño pase caminando o gateando, colocamos los aros en el piso para ver si el niño juega en ello. Al son de la música del dubi dubi entregamos pañuelos para realizar los movimientos que ellos prefieran creándolo irán dándose vueltas, movemos los brazos las cintas de colores que se le entregara a cada niño. Respiramos y nos relajamos al son de la canción semillita utilizando las colchonetas</p> <p>CULMINACIÓN Nos relajamos y dialogamos de la actividad realizada. ¿Qué hicimos? Qué materiales utilizamos? ¿Cómo te sentiste?</p>	Recursos humanos patio Dialogo Radio con USB Pañuelos, cintas de colores , aros, tiza , colchonetas. Dialogo

EVALUACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO N° 15

Nombres \ Indicador	Realiza movimientos de miembros superiores e inferiores.		Muestra interés por algún movimiento al son de la canción.		Disfruta al moverse al compás de la música mediante sus movimientos		P R O M E D I O
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Arevalo Neyra Dayron Yherar	X		X		X		A
Benites Zeta Angelo Aimar		X	X		X		A
Bermudez Cerrinos Alexandro Del Piero	X		X		X		A
Burgos Mendez Victor Manuel Jesús	X		X			X	B
Campos Roncal Thiago Alexander	X		X		X		A
Campos Sanchez Adriano Estefano		X	X			X	C
Casio Ramirez Dario Javier	X		X		X		A
Contreras Casio Ayra Luisa	X		X		X		A
Dioses Maico Aiko Camila	X		X		X		A
Morales La Portilla Isaac Antonio	X		X		X		A
Pescoran Pinedo José Victor Snayder	X		X		X		A
Quispe Maza Giacomo Di Giorno		X	X		X		B

ANEXO:



CONSTANCIA

La Profesora Coordinadora de los programas no escolarizados de educación inicial _SET_PRONOEI del distrito de Chimbote.


HACE CONTAR QUE:

La señorita **WENDY CAROLINA RAMIREZCAMPOS**, identificado con **DNI N° 46875319** .Bachiller en la escuela de educación inicial de la Uladech Católica , desarrollo su proyecto de investigación titulada “ Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven Miraflores bajo en el año 2014.” En nuestra institución.

Se expide la presente constancia para fines convenientes.

Chimbote 29 de Marzo del 2016




ISABEL G. ARROYO LAGUNA
Prof. de Educ. Inicial
DOCENTE COORDINADORA
PANEEI-UGEL-S

