



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO**

INFORME DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN EDUCATIVA

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LAS
HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 144, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN
IGNACIO, AÑO 2021”.**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR

**EN LA CARRERA PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

HUAMÁN ALBERCA, ROSMERI INÉS

ASESOR:

Mg. PIZARRO PASAPERA, MARLENIE

SAN IGNACIO - PERÚ 2021

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 144, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2021”.

- **SEDE DE LA INVESTIGACIÓN**

- **Ubicación de la Institución Educativa**

- Institución Educativa Inicial : N°144
- Lugar : San Ignacio.
- Distrito : San Ignacio.
- Provincia : San Ignacio.
- Región : Cajamarca.

- **BENEFICIARIOS DE LA INVESTIGACIÓN**

- Niños y niñas de 4 años de edad de la Institución ‘Educativa Inicial N°144.

- **DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:** 10 meses

- **Inicio:** marzo 2021.
- **Término:** diciembre 2021.

- **RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

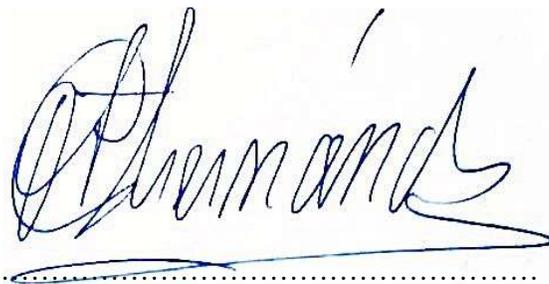
- Huamán Alberca, Rosmeri Inés
- **ASESOR:** Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
- **JURADO:**
 - **PRESIDENTE:** Dr. Francisco Marcelo Chunque Salas.
 - **SECRETARIO:** Mg. Yésica Guerrero García.
 - **VOCAL:** Mg. Luis Otilio García Hernández.



.....
Dr, FRANCISCO MARCELO CHUNQUE SALAS.
PRESIDENTE



.....
Mg, YÉSICA GUERRERO GARCÍA.
SECRETARIO



.....
Mg, LUIS OTILIO GARCÍA HERNÁNDEZ.
VOCAL

DEDICATORIA

A mis padres: Juan Francisco e Inés
por ser ejemplo a seguir;
por contribuir en mi objetivo de ser profesional.

ROSMERY INÉS.

AGRADECIMIENTO

A mis padres: Juan Francisco e Inés
por apoyarme en el logro
del objetivo de ser profesional.

ROSMERY INÉS

ÍNDICE

• CARÁTULA.....	i
• DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	ii
• DEDICATORIA.....	Iv
• AGRADECIMIENTO.....	v
• ÍNDICE.....	vi
• RESUMEN.....	ix
• ABSTRAC.....	x
• INTRODUCCIÓN.....	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.....	13
1.1.1. Características de los estudiantes.....	13
1.1.2. Características de los docentes.....	13
1.1.3. Características de los padres de familia.....	14
1.2. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	14
1.3. ANÁLISIS CRÍTICO DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	19
1.4. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	22
1.4.1. Enunciado diagnóstico.....	22
1.4.2. Pregunta de acción.....	22
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
1.5.1. Objetivo general.....	22
1.5.2. Objetivos específicos.....	22
1.6. HIPÓTESIS DE ACCIÓN.....	23
1.6.1. Unidad de análisis.....	23
1.6.2. Términos clave.....	23
1.7. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES.....	25
2.2.1. Antecedentes internacionales.....	25
2.2.2. Antecedentes nacionales.....	26

2.2.3. Antecedentes locales.....	28
2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS.....	28
2.2.1. Bases científicas.....	28
A. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer.....	28
B. Teoría de la relajación de Lazarus.....	29
C. Teoría del preejercicio de Karl Groos.....	29
D. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparede.....	30
E. La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk.....	31
2.2.2. Bases teóricas.....	32
2.2.2.1. Actividades lúdicas.....	32
A. Definición	32
B. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.....	33
C. Dimensiones.....	33
a. Aprendizaje.....	33
b. Expresarse.....	34
c. Participación.....	35
d. Habilidades.....	35
2.2.2.2. Habilidades sociomotrices.....	36
A. Definición.....	36
B. Dimensiones.....	37
a. Interacción.....	38
b. Participación	38
c. Trabajo cooperativo.....	39
C Actividades para trabajar las habilidades sociomotrices.....	50
2.2.3. Definición de términos clave.....	51

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN.....	53
3.2. NEGOCIACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN.....	56
3.3. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES.....	57
3.3.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación.....	57
3.3.1.1. Acción N° 1.....	57
3.3.1.2. Acción N° 2.....	59

3.3.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:.....	67
3.3.2.1. Acción N° 3.....	67
3.4. DIFUSIÓN DE RESULTADOS.....	72
CONCLUSIONES.....	73
SUGERENCIAS.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS.....	78

RESUMEN

La importancia de la actividad lúdica en la vida de los niños y niñas, radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas, de tal manera que nos permiten conocer que los niños y niñas sean capaces de reconocerse como personas e interactuar con el medio que le rodea. (Castellar, González, & Santana, 2015, citado por González & Rodríguez, 2018, p. 24).

Las actividades lúdicas aplicadas eficientemente permiten fortalecer las habilidades sociomotrices como aprendizajes primordiales en los niños y niñas y esto se puede evidenciar en las dimensiones que nos brindan las actividades de juego (participación, interacción y trabajo cooperativo), Como se pudo evidenciar los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 144, del distrito y provincia de San Ignacio, presentaban serias dificultades en el desarrollo de su sociomotricidad, que de no ser atendidas podían tener sobre ellos gravísimas consecuencias en las diferentes dimensiones del desarrollo Humano integral de tal manera que me propuse desarrollar el siguiente proyecto: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 144, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2021” y como objetivo general: Fortalecer las habilidades sociomotrices a través de la aplicación de actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

Para evaluar los niveles de sociomotricidad, utilicé una Guía de Observación, aplicada a la Unidad de Análisis que estuvo conformada por 16 niños y niñas de 4 años de edad. Aplicado el mencionado instrumento se concluye que al inicio sólo un 19% de del 100% de niños y niñas habían fortalecido sus habilidades socio motrices, en la prueba de proceso se elevó al 50% del 100% y al término de la aplicación se concluyó que el 94% del 100% logró fortalecer las habilidades socio motrices de los niños y niñas de 4 años de edad.

PALABRAS CLAVE: actividades lúdicas y habilidades sociomotrices.

ABSTRACT

The importance of playful activity in the lives of children lies in the fact that it allows to enhance aspects related to abstract, innovative and creative thinking, in the same way, it develops communicative and cooperative skills, as well as the ability to understand problems and search for possible solutions to them, in such a way that they allow us to know that children are capable of recognizing as people and interacting with the environment that surrounds them. (Castellar, González and Santana, 2015, cited by González and Rodríguez, 2018, p. 24).

That the playful activities applied efficiently allow to strengthen the sociomotor skills as primary learning in children and this can be evidenced in the dimensions that play activities provide us (participation, interaction and cooperative). Students from the Initial Educational Institution N ° 144, from the district and province of San Ignacio, presented serious difficulties in the development of their sociomotricity, which if not addressed could have very serious consequences in the different dimensions of integral Human development in such a way that I proposed to develop the following project: "LEISURE ACTIVITIES TO STRENGTHEN SOCIOMOTOR SKILLS IN CHILDREN AND GIRLS 4 YEARS OLD, INICIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N ° 144, DISTRICT AND PROVINCE OF SAN IGNACIO, YEAR 2021" and as a general objective: Strengthen the sociomotor skills through the application of recreational activities di cas in 4-year-old boys and girls, Initial Educational Institution N ° 144, district and province of San Ignacio, year 2021.

To evaluate the levels of sociomotor skills, I used an Observation Guide, applied to the Analysis Unit, which was made up of 16 4-year-old boys and girls. Applying the aforementioned instrument, it is concluded that at the beginning only 19% of 100% of boys and girls strengthened their socio-motor skills, in the process test it rose to 50% of 100% and at the end of the application it was concluded that the 94% of 100% managed to strengthen the socio-motor skills of 4-year-old boys and girls.

KEY WORDS: recreational activities and socio-motor skills.

INTRODUCCIÓN

Para un niño y una niña de Educación Inicial, las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde continúan en la escuela, de allí la necesidad que la escuela asuma la necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social, por ello la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de la escuela, en donde se brinde una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida.

Así pues, Hernández, (2014) citado por González & Rodríguez, (2018, p. 11-12) señalaba que “las estrategias lúdicas son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas.” A partir de ello podemos visualizar la importancia y que como investigadora se convierte en la motivación que me lleva a plantear el informe de investigación denominado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIO MOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 144, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2021”.

El presente informe de investigación-acción, está estructurado de la siguiente manera:

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN: en este aspecto se especifica el título de la investigación, sede de la investigación, ubicación de la institución Educativa, beneficiarios, duración de la investigación, responsable de la investigación, asesor de la investigación y jurado.

CAPÍTULO I: que detalla el planteamiento de la investigación: descripción del contexto, planteamiento del problema, análisis crítico de la situación problemática, definición del problema que contempla el enunciado diagnóstico y la pregunta de acción, los objetivos de la investigación, la hipótesis de acción y la justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: en este acápite describimos el marco teórico conceptual de nuestra investigación, detallamos primero los antecedentes de la investigación: internacionales, nacionales y locales, luego las bases teórico científicas a través del desarrollo de las bases científicas, bases teóricas y la definición de los términos clave.

CAPÍTULO III: hace referencia a la intervención pedagógica: el plan de acción con su respectiva negociación y ejecución, así como la evaluación de las acciones, indicadores de proceso y resultado y las fuentes de verificación pertinentes, también se anota la forma como se difundieron los resultados de la investigación.

Este informe termina con el planteamiento de las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

LA AUTORA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

1.1.1. Características de los estudiantes

Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, en su mayoría viven en lugares alejados de la institución educativa, debido a que sus padres han priorizado otro tipo de actividades dejando de lado su educación, y más ahora que las clases se están llevando a través de la virtualidad a causa del COVID – 19 de tal modo que, los niños y niñas son poco expresivos, no les gusta interactuar con sus compañeros e incluso les gusta realizar sus actividades individualmente, es por tal motivo, que en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se ha evidenciado que los niños y niñas de dicha institución presentan porcentajes desfavorables en cuanto desarrollo sus habilidades sociomotrices.

1.1.2. Características de los docentes

Las docentes presentan interés en la ejecución de las actividades de aprendizaje y más ahora que desde la virtualidad se han presentado diferentes situaciones problemáticas con la conectividad, es por ello que utilizan estrategias que a

ellas les dan resultados, preocupándose en avanzar sus programaciones curriculares en vez de lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas; también trabajan con materiales que permiten motivar a los niños, como videos cortos, pero no en todos los momentos de la ejecución de la actividad de aprendizaje.

En el desarrollo de mis prácticas pre profesionales desde la virtualidad, me di cuenta que en su planificación curricular no toman en cuenta las capacidades que permiten el desarrollo de las habilidades sociomotrices, por lo que en sus actividades diarias no priorizan el desarrollo de capacidades que se desempeñan el área de psicomotricidad del niño, esto propicia un descuido del desarrollo de las habilidades socio motrices del niño, limitando así su óptimo aprendizaje y desenvolvimiento en sus actividades escolares.

1.1.3. Características de los padres de familia

Los padres y madres de familia del AA. HH. 22 de Agosto se dedican a las labores agrícolas, es por ello que han emigrado a sus chacras descuidando la conectividad de sus menores hijos, porque en muchos de los lugares donde se han establecido no hay cobertura de ningún operador, otros a actividades comerciales, a las cuales priorizan, por lo que no apoyan y no muestran interés en la enseñanza aprendizaje de sus niños y niñas; tampoco les dedican tiempo adecuado para apoyarlos en sus tareas diarias, ni para comunicarse con ellos; en su gran mayoría los padres de familia no intervienen el desarrollo de las actividades que se brindan a través de un grupo de WhatsApp, tampoco preguntan a las docentes sobre el avance académico de sus hijos mucho menos de sus comportamientos, dejando de lado el interés hacia sus logros y dificultades.

1.2. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Como sabemos las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano debido a que cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y en la que se tendrá que desenvolver, y además se favorece la comunicación y la creatividad, por ser una

forma de expresión espontánea y motivadora. Esto se explica en la alternancia entre; la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos (seriedad-goce), se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados.

En consecuencia, en la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca, como elementos básicos en el proceso educativo formal. A este respecto, Dávila (2003), expresa que: “Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el. Por ello el uso de las estrategias lúdicas, en esta primera parte de la vida del niño son determinantes en su aprendizaje y en su socialización en el mundo que le rodea, Entonces esto nos debe conllevar a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el niño y la niña se sientan con libertad de acción a través de la actividad lúdica, que le permitan expresar y ensayar cambios y por ende aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

Mientras que, el docente de Educación Inicial utiliza diversas herramientas mediante las cuales estimula el desarrollo integral del niño y la niña lo que permite al mismo tiempo que ellos fomenten la capacidad de predecir los acontecimientos, organizar su tiempo al realizar sus actividades, relacionarse en forma efectiva y por ende fomentar su capacidad intelectual, todo esto, se fundamenta en los principios metodológicos que sustentan la Educación Inicial; donde se destaca lo lúdico como valor educativo, por considerarlo la actividad más completa, global y creativa que los mismos pueden realizar. Por lo tanto, es una actividad que los pequeños realizan espontáneamente, de tal forma que se pueda considerar que jugar es una necesidad a la que no pueden renunciar y es a través de la misma que el niño logra una real

socialización y desarrollo motriz, por ello es importante destacar la relación que existe entre las estrategias lúdicas (Juego), y el desarrollo paralelo de las dimensiones sociales y motrices del niño.

Es importante destacar además que la sociomotricidad hoy en día es entendida como el poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación, es decir que nos permite comunicarnos con los que nos rodean para expresar así nuestra necesidad, intereses, demandas y otros.

Al respecto, la Guía Curricular para la Educación Física, anota:

La sociomotricidad se constituye en un medio que el maestro puede usar para la formación de los niños, el juego como elemento didáctico básico, contribuye a que el niño se pueda expresar en una integración global como unidad, a partir de las relaciones que establece con su propio cuerpo, con los objetos de su entorno. (2010, p. 5).

Como podemos distinguir el desarrollo socio motriz se logra eficientemente a través del juego, cuyas estrategias deben ser aplicadas de forma regular en los procesos educativos del niño en la educación Inicial, por el docente como medio determinante de su desarrollo.

En México existen organizaciones que se dedican a tratar esta temática, entre ellas, tenemos la Asociación Mexicana de Psicoterapia y Educación, (2019), quien manifiesta:

La motricidad ocupa un lugar muy importante en la educación, puesto que está demostrado que en la primera infancia hay interdependencia en el desarrollo motor, afectivo e intelectual. Una de las causas que va a retrasar el proceso de aprendizaje va a ser la falta en el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del nivel inicial. Esta situación problemática involucra a los padres de familia desconocen estrategias para promover un desarrollo psicomotriz de sus hijos, y a las maestras de educación inicial quienes tienen muy poca información teórica que ayude a entender la relevancia de un adecuado desarrollo de habilidades socio motrices, para mejorar aprendizajes y un buen desenvolvimiento del niño en el contexto en el que se encuentre. (2019, p. 176).

De allí entonces, se entiende que tanto padres de familia, así como docentes deben tener un conocimiento pleno, no solo de estrategias para el desarrollo motriz del

niño sino que además como acabamos de ver la aplicación de las Actividades lúdicas (Juego), como los medios más eficaces para su desarrollo pleno de las dimensiones sociales y motrices y consecuentemente de aprendizajes de calidad, reales y útiles en el conocimiento del mundo que le rodea, para el equilibrio y desarrollo armónico integral del niño.

Según el MINEDU (2008), “las habilidades socio motrices en los niños y niñas permitirá que a partir del movimiento y el juego tengan oportunidades para expresarse y que aflore su creatividad a partir del cuerpo a través del cual va a estructurar su “yo” psicológico, fisiológico y social”. (p.48), Convirtiéndose así, la socio motricidad es un factor determinante en el desarrollo del niño y niña tomando en cuenta que esto permite un buen desarrollo integral de la persona.

Este favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que se va a establecer con el mundo que rodea al niño y niña, por ende influye poderosamente en la formación integral del niño y niña, ya que consigue la conciencia del propio cuerpo en todos los momentos y situaciones, una correcta estructuración espacio-temporal, las mejores posibilidades de adaptación a los demás espacios interiores y al mundo exterior, y crear una puerta abierta a la creatividad y al desarrollo libre de la comunicación.

En el Perú, la educación presenta varios problemas, siendo uno de los principales la poca disposición al desarrollo del socio motricidad. “Esto se debe a que las maestras y maestros de educación inicial dan poca importancia a los espacios de interacción mediante las actividades lúdicas, estas son necesarias para que el niño y niña tenga mayores posibilidades de integrarse y poder desarrollar sus habilidades y destrezas”, que le servirán para tener capacidades como: conocer, describir y expresar a través de su cuerpo. (Mallqui & Ochoa, 2017, p. 189).

En este sentido el MINEDU (2016, P. 123) plantea la competencia: Interactúa a través de sus habilidades socio motrices, en la que:

En la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades pre deportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes

actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades: supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva.

Bajo esta perspectiva en el ámbito local después de realizar mis prácticas pre-profesionales con los niños y niñas de 4 años de edad, en la Institución Educativa inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio; he observado que la mayoría de los alumnos del V ciclo no han desarrollado en plenitud sus habilidades socio motrices, por ejemplo algunos estudiantes presentaban muchas imprecisiones en los movimientos solicitados, además escasamente tienen conciencia de sus propios movimientos, algunos tienen dificultades al correr, saltar, caminar, arrojar y atrapar una pelota, trepar. Al momento de realizar sus actividades de danza tienen dificultad con el ritmo y la coordinación de los pasos, también tienen poco equilibrio de su cuerpo. Además, manifiestan problemas al seguir ordenes como adelante, atrás, arriba, abajo, derecha e izquierda. En cuanto a las relaciones interpersonales, se pudo evidenciar que se muestran muy dependientes del adulto, poco sociables, cohibidos con personas que no conocen, lo cual evidencia problemas en su sociabilidad restringiendo sus posibilidades de experimentar a partir de la exploración libre del medio que se ve aún más restringida por la falta de aplicación por parte de los docentes y padres de familia de actividades que fortalezcan la confianza en sí mismos, y el desarrollo autónomo.

Además, se pudo evidenciar que las maestras privilegian el desarrollo cognitivo de los niños y niñas y descuidan la formación social y motriz, su preocupación está relacionada en estimular a sus educandos para que cuando ingresen al primer grado de Educación Primaria, no tengan problemas en la parte cognitiva, sin embargo, en las dimensiones motrices, específicamente en las relaciones que involucran a las habilidades socio motrices, es muy poco el trabajo desarrollado con los niños y niñas.

Por todo lo detallado considero que tenemos un problema educativo real, ya que no se evidencian el uso de estrategias lúdicas en el trabajo educativo de las docentes,

así como un escaso desarrollo de las dimensiones sociales y motrices de los niños; por lo que puedo concluir que la mayoría de los niños y niñas no alcanzan a desarrollar sus potencialidades al máximo, debido a que no se explota a plenitud este recurso como es la actividad lúdica que hace de los pequeños seres más pensantes y más extrovertidos; si se trabaja en Educación Inicial alternando los juegos con actividades de expresión social y motriz, se lograra obtener en los educandos un desarrollo intelectual elevado, pocos problemas de conducta y socialización dentro del aula.

1.3. ANÁLISIS CRÍTICO DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Es trascendente señalar que, en la actualidad en el Perú, la enseñanza del área de la psicomotricidad ha perdido interés e importancia por parte de las maestras en la educación inicial; esto debido a muchos factores como: escasa comprensión por parte de las docentes, sobre la importancia del desarrollo Psicomotriz del niño, escasa capacitación y actualización docente en planificación curricular y estrategias metodológicas en el trabajo de las diferentes áreas del CNEB, este hecho ha afectado directamente la eficacia educativa de procesos educativos en educación Inicial.

La provincia de San Ignacio también forma parte de esta realidad ya que en el desarrollo de las prácticas pre profesionales en la Institución Educativa Inicial N° 144, del distrito y provincia de San Ignacio; se pudo evidenciar que los niños y niñas de 4 años de edad, presentaban características como: limitadas habilidades socio motrices así tenemos que utilizaban inadecuadamente su cuerpo ya que sus movimientos eran grotescos o no coordinados, del mismo modo, en el equilibrio, presentaban dificultades al tener que sostenerse de pie sobre una tablilla o madera dispuesta para ello, en la flexibilidad, evidenciaban dificultades en movimientos como por ejemplo al rodar en el piso tiene tenía dificultades o manifestaban que no podían hacerlo., escasamente participaban en juegos infantiles y si lo hacía no seguía las normas pues los ejecutaba como ellos querían, se mostraban dubitativos, temerosos y con poca coordinación motriz; con comportamientos y conductas negativas como, desafiar activamente a la docente con expresiones como: no quiero hacer la tarea, no desarrollo esa ficha; iniciar peleas con sus compañeros, dificultad para esperar y seguir instrucciones, levantarse frecuentemente de su asiento, generando así, un ambiente de desorden al momento de realizar las clases.

Según Bocanegra, O (2014), señalaba: Si no se atiende debidamente el desarrollo psicomotor del niño por parte de los maestros /as esta situación propiciará serias dificultades que pueden marcarlo en un período largo de su niñez. Se ha comprobado que los niños que manifiestan problemas para orientarse correctamente en el espacio coinciden con aquellos niños que también "suelen tener desarmonía en la lectura, (dislexias), también en la digrafía, etc.

Como se evidencia los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 144, del distrito y provincia de San Ignacio, presentaban serias dificultades en el desarrollo de su socio motricidad, que de no ser atendidas pueden tener sobre ellos gravísimas consecuencias en las diferentes dimensiones del desarrollo Humano integral como lo señala la autora; Entonces podemos afirmar que el trabajo Socio motriz en la escuela sobre todo en los primeros años es determinante ya que esto permitirá no solo actuar preventivamente sobre la aparición de algún problema de expresión corporal motriz, sino que además permitiría un desarrollo equilibrado y armónico de aprendizaje de los estudiantes.

Otro elemento importante que se pudo observar que los niños y niñas escasamente participaban en juegos infantiles y si lo hacía no seguía las normas pues los ejecutaba como ellos querían , se mostraban dubitativos, temerosos y con poca coordinación motriz; con comportamientos y conductas negativas como, desafiar activamente a la docente con expresiones como: no quiero hacer la tarea, no desarrollo esa ficha; iniciar peleas con sus compañeros, dificultad para esperar y seguir instrucciones, levantarse frecuentemente de su asiento, generando así, un ambiente de desorden al momento de realizar las clases.

En esta senda el MINEDU (2016, p. 123) plantea la competencia: Interactúa a través de sus habilidades socio motrices, en la que: En la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades pre deportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación.

Por lo que podemos afirmar que al planificar adecuadamente y trabajar esta competencia los estudiantes lograrán el desarrollo de las capacidades que les permitan no solo tener una actuación asertiva, armónica y de una buena convivencia entre ellos y con sus pares, sino que además desarrollen sus habilidades socio

motrices que les permita un desenvolvimiento adecuado y la inserción posibilidad en los diferentes ámbitos sociales.

A lo anteriormente descrito, además, se pudo evidenciar que, la docente en su planificación curricular estaba descontextualizada ya que las competencias y capacidades del área Psicomotriz, están relegadas, así pues, las fichas de trabajo que enviaban sólo estaban relacionadas a la parte cognitiva de otras áreas como, por ejemplo: a las áreas de personal social, comunicación, matemática, ciencia y tecnología, etc. Y no se evidenciaban estrategias y/o actividades educativas que permitan el desarrollo de las habilidades socio motrices de los estudiantes; como estrategias metodológicas didácticas, creativas e innovadoras, en donde niño participe, juegue y disfrute en el logro aprendizajes significativos y contextualizados a las necesidades de los niños y niñas, además se observó que daba mayor importancia a la dimensión cognitiva dejando de lado el trabajo de las dimensiones procedimental y actitudinal, por lo que los niños y niñas se mostraban aburridos, indiferentes, poco comprometidos con las actividades de aprendizaje, ante lo descrito podemos apoyarnos en lo señalado por

Moyles (2002), quien afirma “Dentro de situaciones educativas, y en su menor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje, sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieren conocimientos, respeto a los niños y su necesidad”. (p.13).

Como señalaba una de las características de la docente era preponderar lo cognitivo sobre la actividad lúdica desconociendo el juego como medio de aprendizaje, convertido su enseñanza en una rutina carente de cualquier situación educativa de motivación y estimulación para que el niño se involucre activamente en sus procesos de aprendizaje, hecho que trajo como consecuencia su indiferencia y desgano al hecho educativo.

Ante la problemática descrita la investigadora se planteó las siguientes interrogantes ¿Cómo se logra desarrollar las habilidades socio motrices en los niños de Educación Inicial? ¿Qué estrategias permiten desarrollar las habilidades socio motrices en los niños y niñas? ¿Cómo podemos las docentes contribuir al desarrollo de las habilidades socio motrices en los niños y niñas de Educación Inicial? Frente a esto surgió la Investigación denominada: “Actividades lúdicas para fortalecer las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021”.

1.4. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1. Enunciado diagnóstico

Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “N°144”, distrito y provincia de San Ignacio, muestran escaso nivel de desarrollo en las habilidades sociomotrices.

1.4.2. Pregunta de acción

¿Se fortalecerán las habilidades sociomotrices aplicando actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 144 distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2021?

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Fortalecer las habilidades sociomotrices a través de la aplicación de actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

1.5.2. Objetivos específicos

- Incorporar en las Planificaciones curriculares actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.
- Utilizar en las actividades de aprendizaje actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.
- Emplear en las actividades de aprendizaje materiales educativos específicos para el trabajo de las actividades lúdicas y así fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

1.6. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

La aplicación de actividades lúdicas permitirá fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de Institución Educativa Inicial N°144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

1.6.1. Unidad de análisis

Los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N°144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

1.6.2. Términos clave

- Actividades lúdicas.
- Habilidades sociomotrices.

1.7. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Se observó que actualmente las docentes de los niños y niñas de Educación Inicial de la institución Educativa Inicial N°144, distrito y provincia de San Ignacio, escasamente implementan la actividad lúdica como una herramienta para mediar en el aprendizaje y el desarrollo socio motriz, por ello los niños no tienen la oportunidad de por sí mismos construir sus propios conceptos, además también se ha evidenciado que tampoco poseen el material didáctico específico que despierte el interés en el niño; las docentes solo se conforman con algunos bloques lógicos, rompecabezas que no se encuentran completos y algunas piezas de legos incompletas. Ahora bien, algunas maestras manifiestan no tener control sobre niños y niñas con problemas de conducta, lo que evidencia que al parecer no entienden que los niños en edad de 4 años, están en la etapa de entender y diferenciar lo positivo y negativo de nuestra realidad por lo cual los maestros debemos tomar conciencia de que las actividades lúdicas y las habilidades sociomotrices, tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño y niña y no debemos verlo sólo como sinónimo de pérdida de tiempo, sino que resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social, comunicativo o afectivo.

El fortalecimiento de las habilidades sociomotrices es considerada un factor importante para el desarrollo de la expresión corporal, equilibrio, la flexibilidad, juegos infantiles. A partir de esta investigación, daremos a conocer los problemas

relacionados con las habilidades sociomotrices, proponiendo actividades lúdicas como estrategias que puedan contribuir a desarrollar aspectos fundamentales para el inicio de la escritura en los niños y niñas del nivel inicial.

Con la presente investigación se pretende que las docentes de Educación Inicial comprendan que las habilidades sociomotrices son importantes para la iniciación del aprendizaje en niños y niñas, mediante las actividades lúdicas que serán fomentadas en el aula porque despertarán el interés del niño y niña y generarán la creación de nuevos aprendizajes a partir de la experiencia directa y el desarrollo de la sensibilidad, percepción y creatividad pero sobre todo contribuirán a descubrir y mejorar sus destrezas para el ejercicio en las habilidades sociomotrices.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1 . Antecedentes internacionales

Gonzales & Rodríguez (2018), en su investigación “Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial” realizado en la universidad Estatal de Milagro. Ecuador. Arribaron a la siguiente conclusión:

- La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

Esto nos da a entender que las actividades lúdicas son de gran importancia en la educación inicial, pues utilizadas asertivamente se convierten en estrategias que contribuyen en la educación de los niños y niñas, haciendo que las Sesiones de Aprendizaje sean motivadoras, creativas e interesantes y generando así aprendizajes significativos.

Choez (2017) en su trabajo de investigación “La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial” presentado a la

Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. Ecuador. Concluyó en lo siguiente:

- La lúdica si influye positivamente en el desarrollo social y personal en los niños y en las niñas, lo que nos indica el cálculo estadístico del puntaje Z que nos dio como resultado 11,52. Este valor fue adquirido a través del análisis y procesamiento de la información obtenida del pretest y postest, aplicados al grupo experimental y de control mediante una escala valorativa de Likert, donde los niños y las niñas demuestran buena autoestima, control de los estados emocionales, también mejoraron las relaciones interpersonales, empatía y convivencia.

-

Tal como señala el autor, la lúdica permite desarrollar positivamente en nuestros niños y niñas habilidades socioemocionales como la autoestima, relaciones interpersonales, empatía y convivencia que forman parte de la dimensión afectiva, determinante para la formación integral del estudiante.

2.1.2 . Antecedentes nacionales

Guevara & Vásquez (2017), en su investigación “Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la emotividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Padre Pérez de Guereño, Arequipa”, presentada a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú. Su conclusión principal fue:

- Con el desarrollo del programa de actividades lúdicas basadas en las dimensiones motoras: corporal dinámico y estático, en la evaluación el 83,6% de los niños se ubicaron en el nivel bueno; y, el 16,4% en el nivel regular y se ha logrado determinar el efecto positivo de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Las actividades lúdicas favorecen en gran nivel de desarrollo de la emotividad y relaciones personales de los niños y niñas en el aula, de tal manera que se crea un ambiente motivador e interesante para generar los aprendizajes pertinentes.

Mallqui & Ochoa (2017), en su investigación “Actividades lúdicas para la mejora de la convivencia en el aula en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres”, realizado en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho. Sus conclusiones principales fueron:

- De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad visomanual en niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 6 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p = 0.000$ que es menor a $\alpha = 0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad visomanual respecto al pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por tanto, se confirma la primera hipótesis específica.

- De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad facial en niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 7 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p = 0.000$ que es menor a $\alpha = 0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad facial respecto al pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se confirma la primera hipótesis específica.

La convivencia en el aula es importante para generar ambientes motivadores y desarrollar efectivamente el proceso enseñanza aprendizaje

y las actividades lúdicas permiten estas actividades, pues a través de los juegos lúdicos el niño se siente en su ambiente natural para trabajar cooperativamente en el aula.

2.1.3 . Antecedentes locales

Habiendo revisado en la biblioteca institucional no existen en la localidad de San Ignacio, trabajos de investigación relacionados con los términos clave de esta investigación.

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

2.2.1. Bases científicas

2.2.1.1. Teorías sobre el desarrollo del juego

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX.

Según Gallardo-López (2018, p. 6), en el IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, propone las siguientes:

A. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Sáenz, 2015, p. 17).

Es decir, aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la

vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles.

B. Teoría de la relajación de Lazarus

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Desde mi punto de vista, esta teoría, es acertada puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía, por lo tanto, la fase de relajación es importante para que el niño se recupere y pueda reiniciar sus actividades en el aula con mayor productividad.

C. Teoría del preejercicio de Karl Groos

La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73).

Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle (López de Sosoaga, p. 56).

La aplicación de esta teoría si es importante ya que el juego como pre ejercicio prepara al niño a las actividades diarias de trabajo en el aula.

D. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparede

La teoría del juego elaborada por Claparede recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo-emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. (Mora, 1990, p. 49).

La teoría de Claparède “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el “como sí”, y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega (Navarro, 2002, p. 75).

Esta teoría afirma que el juego es vital en el desarrollo del niño, pues le permite a través de él, actuar en situaciones que representan su vida

cotidiana, es decir actúa a través del juego como un adulto, fortaleciendo así sus relaciones interpersonales y habilidades sociomotrices que le conllevarán a un mejor actuar en la sociedad.

E. La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935)

Buytendijk (1935) interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 1997). Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo.

Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89): jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad).

La teoría del juego de Buytendijk no explica la existencia de formas de juego en las etapas del desarrollo de la adolescencia y de la edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo sólo a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico/motriz (Martínez, 2002, p. 37).

Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que las características propias de su edad, le impulsan a no hacer otra cosa que jugar, pues esta actividad conlleva a los niños a desarrollarse integralmente.

2.2.2. Bases teóricas

2.2.2.1. Actividades lúdicas

A. Definición

Para Buenaventura (2015), citado por Correa & Campos, (2019), La lúdica se reconoce más con el ludo que es una acción que nos causa diversión, placer y alegría, etc. Es toda aquella actividad con la que nos podemos recrear y está presente en toda actividad que realiza el ser humano con el cual nos permite interactuar con el mundo que nos rodea. La lúdica nos permite desarrollarnos de una manera psico- social incorporando valores, saberes y ayudando a la definición de nuestra personalidad, por esa razón es que la lúdica contribuye a nuestro desarrollo social e individual. Es por eso que la lúdica es incluida en las instituciones educativas par que mediante los juegos lo niños puedan vivenciar nuevas experiencias y realidades incorporando nuevas actitudes en su desarrollo humano (p.16).

Al respecto, Piaget (1996), citado por Mallqui & Ochoa, (2017) sostiene que el juego tiene distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño y niña, ya que a través de éste se da la posibilidad de que manifieste y proyecte sus emociones de forma que le produzca placer y que al mismo tiempo le sean útiles para ir afianzando su personalidad (P.24).

Sobre la actividad lúdica, Llanos (1988) citado por Mallqui & Ochoa, (2017), afirma que, a través del juego, el niño y niña expresan su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean satisfechas. Es una posibilidad para mejorar las carencias y construir un mundo mejor. Por medio del juego el niño y niña establecen una comunicación directa y emotiva con los objetos, las personas y con todo lo que para ellos representan. Esta es una forma de asumir su vida y la de la sociedad en la cual vive, retomando para sí un papel activo de sujeto constructor y transformador (p. 24).

Estoy de acuerdo que las actividades lúdicas, posibilitan que los niños puedan vivenciar nuevas experiencias y realidades incorporando nuevas actitudes en su desarrollo humano a través del juego, el cual es la actividad principal en la educación inicial.

B. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

La lúdica implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas (Castellar, Gonzalez, & Santana, 2015, citado por González & Rodríguez, 2018, p.24).

La lúdica no sólo es un juego como muchos lo llegaron a interpretar, también está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que potencia estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas de un individuo, fortaleciendo las relaciones sociales ya que desarrolla cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo en cooperativo (Posada González, 2014, citado por González & Rodríguez, 2018, p.24).

Desde mi punto de vista, es muy importante trabajar las actividades lúdicas con los niños y niñas de educación inicial pues le ayudan a interrelacionarse en su grupo de aula o en la institución educativa, pues a través del juego asume roles, responsabilidades que le permitirán actuar asertivamente en su vida cotidiana.

C. Dimensiones

a. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y

la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. (RAE, 2017 citado por Correa & Campos, 2019).

La escuela tradicional en conjunto con la rutina dentro del proceso de enseñanza aprendizaje oscurece la imaginación y el goce del conocimiento. Por ello es necesario cambiar el entorno común en que se desarrolla rutina del aprendizaje, por un entorno motivador de placer y autonomía, este cambio es importante para que los niños y niñas pueda tener sus propias y directas experiencias, en las que toma espacios para su adecuado desarrollo y para sus propias inclinaciones (Rivas Merlos, 2016 citado por González & Rodríguez, 2018, p.25).

Considero que el aprendizaje es la construcción de nuevos saberes que permiten al estudiante un actuar nuevo para resolver los problemas que le permitan desenvolverse asertivamente en la sociedad en la que vive.

b. Expresarse:

Se denomina expresión a la manifestación de los deseos, pensamientos y emociones de una persona. Por extensión suele utilizarse para referirse a todo tipo de manifestación o fenómeno causado por el otro. (RAE 2017, citado por Correa & Campos, 2019).

Cuando se le involucra al alumno en diversas situaciones de comunicación principalmente teniendo a los compañeros como destinatarios, aunque el primer contacto comunicativo se tiene en el contexto familiar en dónde según Jean Piaget los niños en el periodo entre tres y cinco años de edad, son muy receptivos al aprender el lenguaje oral y hacer uso de este, lo usan como un medio de comunicación, comparten experiencias, ideas, pensamientos y conocimientos con quienes los rodean. (Chavez, Macias, Velazquez, & Velez, 2017)

La expresión es manifestar sentimientos, experiencias, deseos y motivaciones, esto nos permite interrelacionarnos con los demás para informarnos y aprender de los demás.

c. Participación

La participación permite mayor equilibrio en la protección de intereses de los distintos grupos, esto a su vez permite mantener relaciones pacíficas entre personas y los grupos de interés. En esa dirección se deben promover ejercicios que fortalezcan los actores sociales como participantes. (RAE 2017, citado por Correa & Campos, 2019)

La participación infantil supone “colaborar, aportar y cooperar para el progreso común”, así como generar en los niños, niñas y jóvenes confianza en sí mismos y un principio de iniciativa. Además, la participación infantil ubica a los niños y niñas como sujetos sociales con la capacidad de expresar sus opiniones y decisiones en los asuntos que les competen directamente en la familia, la escuela y la sociedad en general (Apud, sf, p.4).

Considero que la participación es la forma cómo podemos relacionarnos con los demás ya sea colaborando, aportando con el fin de fortalecer nuestra convivencia social en el aula.

d. Habilidades

Hace referencia a la capacidad que tiene alguien de realizar determinada tarea. Quien tiene habilidad da muestras de una aptitud innata, talento, destreza o gracia para realizar cierta actividad. La habilidad es una característica que está presente en mayor o menor medida en todas las personas. RAE (2017) citado por Correa & Campos, (2019).

Según Silva, (2006), citado por Quispe, (2015), es la capacidad adquirida por aprendizaje para producir un resultado final con un máximo de acierto y con un mínimo gasto de tiempo y energía. El concepto de habilidad a toda actividad humana que busca un objetivo y es eficaz en su logro. La habilidad motriz no es sino una de sus categorías, caracterizada por la importancia esencial de la respuesta motriz. (p. 20)

Capacidad innata que posee una persona para realizar algún tipo de tarea en particular. La habilidad se refiere al talento que ostenta alguien

para llevar a cabo cierto tipo de acciones. Si bien es cierto que una persona puede nacer con cierta capacidad, también es verdad que una habilidad se puede desarrollar, y que es necesario trabajarla con el paso del tiempo. El concepto habilidad proviene del latín *habilitas*, que significa maña o destreza para llevar a cabo algunas tareas específicas.

Teniendo en cuenta al autor estamos de acuerdo que las habilidades son las capacidades que tenemos los seres humanos para desarrollar las actividades cotidianas, éstas se pueden fortalecer a en el aula a través de ejercicios, rutinas o acciones que conlleven a mejorar nuestros aprendizajes.

2.2.2.2. Habilidades sociomotrices

A. Definición

Las habilidades socio motrices, se consideran como una actividad de representación de ideas y reflexiones del cerebro, que facilita en el estudiante su comunicación consigo mismo, se fundamenta en la combinación de mente y cuerpo que permite a creación, contribuyendo a modificar el presente psicosomático (Vigotsky, 2009, citado por Giraldo, 2017, p.31).

Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación.

Fernández y otros (2002), citado por Quispe, (2015) mencionan que el término con el cual se designan las actividades corporales en la Educación, tratando de dar más precisión a la terminología y a cambio de término “movimiento que se utiliza en contextos más amplios. Con la palabra “motricidad” se busca la complejidad de las actividades corporales, sus características cibernéticas, neurológicas, psicológicas,

estereotipos, automatismos genéticos y productos del aprendizaje motor (p. 20)

Es importante desarrollar y fortalecer las capacidades socio motrices a lo largo de la vida de cada ser humano, específicamente en los primeros años escolares, puesto que es donde el niño aprende a relacionarse en un contexto y con unas personas diferentes a las de su familia, por ello la importancia de éstas, puesto que la conducta motriz y las relaciones sociales deben ser trabajadas conjuntamente. Es de resaltar la importancia de la labor del profesional en Educación Física, al brindar apoyo a los niños para que no pierdan la habilidad de establecer relaciones sociales ni la noción de sí mismos, incluso se pueda fomentar el desarrollo del movimiento, de su corporeidad, que en estas edades infantiles es de gran relevancia por sus efectos físicos y psicológicos, entendiendo así, que el docente de Educación Física debe apoyar, guiar y orientar estos procesos de desarrollo social y motriz. (Quispe, 2015, p. 32)

Las habilidades sociomotrices son aquellas acciones que realizan nuestros niños y niñas para interrelacionarse, incluirse en el aula, institución educativa, el barrio y su contexto, es decir aquellas actividades que desarrollan para aprender e integrarse a la vida cotidiana.

B. Dimensiones

a. Interacción

La comunicación no es meramente una transmisión de conductas motrices, sino como explica Parlebas (2001), citado por Quispe, (2015), “una interacción, es decir, una producción motriz interindividual portadora de información”. La cual tiene un efecto en el desarrollo motriz del sujeto, entendido en su relación consigo mismo y con el grupo. Por tanto, la buena comunicación, depende de los tipos de relaciones que se establecen entre la enseñanza y el aprendizaje, es decir docente y estudiante, lo cual va a permitir unos estilos de aprendizaje a

partir de la interacción que se construya en el modelo educativo resolución de conflictos (p.33).

Para lograr la retroalimentación del aprendizaje es importante el diálogo constante, entre el docente y los estudiantes, de esta forma se desarrollan las actividades en las sesiones de Educación Física, sin dejar a un lado el intercambio de ideas de manera recíproca, como lo manifiesta Castañer & Camerino, citado por Quispe Flores, (2015) “Toda interacción comporta ‘ida y vuelta’ entre emisor y receptor; la comunicación, en cambio, se centra perfectamente en ‘la ida’, en la emisión realizada con el propósito de expresar algo” (p.33-34)

La interacción es la relación que desarrollan los niños para integrarse en el aula y aprender significativamente, pues les permite relacionarse con sus compañeros de aula, familia y comunidad.

b. Participación

La formación para la participación y organización infantil, la utilización adecuada del tiempo libre, el desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana. Todas estas habilidades, que se pueden potencializar mediante estrategias pedagógicas que exploren las capacidades socio motrices; de tal forma, que se puedan integrar con otras asignaturas para apuntar desde la educación física o la práctica de la recreación y los deportes, a una participación y organización juvenil, en función de una utilización adecuada del tiempo libre. (Quispe, 2015, p.43)

La participación es vital en los procesos enseñanza aprendizaje, pues en el aula el niño participativo aprende mejor y puede desarrollar procesos asertivos que conduzcan a una buena convivencia educativa.

c. Trabajo cooperativo

El juego cooperativo, para Cavinato et al., (2012), citado en Quispe, (2015), “aquel juego en el que se requiere conseguir un resultado que sólo puede lograrse si todo el grupo está dispuesto a organizarse y coordinar energías” tiene como propósito ayudar a que las personas se

relacionen, a recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten, están asociados a temas como la educación para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la solidaridad, la participación, la identidad, la interculturalidad y la no violencia. (P.57)

Se trabajó como punto de partida el concepto de Parlebas (2001), citado por Quispe, (2015) denominado juego sociomotor. Por establecerlo como una actividad de interacción, a partir de una comunicación motriz de tipo cooperativo. Esta característica permite llegar al juego colectivo, donde el niño puede avanzar en el desarrollo social y va estableciendo redes o vínculos con sus compañeros, es por medio de éste, que el niño se inicia en las reglas de la vida social. Esta clase de juego, permite intercambio de ideas socio-motrices entre los participantes, además de imaginación, proyección y creatividad, propiciando espacios de producción y generación de ideas (p.36).

Los juegos colectivos, reúnen las condiciones necesarias para que alumnos con distintas capacidades tengan un papel que realizar y participen. Estos permiten su desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social, especialmente los menos capaces, pueden sentirse protagonistas de los logros alcanzados. (Quispe, 2015. P.37).

El trabajo cooperativo contribuye a aprender en equipo o en grupo, es decir contribuye a una mejor socialización en el aula refuerza en los niños y en las niñas los vínculos sociales y mejora sus habilidades para relacionarse con los demás, aumentando la empatía y la solidaridad. Además, ayuda a desarrollar su inteligencia emocional y a forjar una autoestima sana.

C. Actividades lúdicas para trabajar las habilidades sociomotrices.

Según Delgado, Fernández & Sousa (2016), afirman que los siguientes juegos benefician a los niños y niñas del preescolar para desarrollar sus habilidades de socialización con su entorno.

a. Nombre del juego: congelados

Objetivo:

- ✓ Fomentar la cooperación, desinhibición (persona desenvuelta), la atención, la velocidad, etc.

Materiales a utilizar:

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un pañuelo o tela por pareja de diferente color.
- ✓ Un espacio de juego.

Normas:

- ✓ Mientras se está salvando no pueden ser capturados.
- ✓ Sólo se salva si la pareja pasa por debajo de las piernas.
- ✓ Una vez que se dice congelado no se pueden mover.
- ✓ La persona que empuje a sus compañeros será descalificada.
- ✓ La pareja podrá decir 2 veces congelado.

Desarrollo del juego:

- ✓ Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna.
- ✓ Una pareja se la vendará y deberá perseguir al resto del grupo.
- ✓ Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles.
- ✓ Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “congelado”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada.
- ✓ De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos.
- ✓ El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo.

b. Nombre del juego: los ensacados

Objetivo:

- ✓ Es un juego excelente para fomentar el equilibrio. Los niños que realizan este juego con frecuencia consiguen aumentar su capacidad de equilibrio y coordinación motriz.

Materiales a utilizar:

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un saco de nailon o yute.
- ✓ Un espacio de juego, es recomendable que las carreras de sacos se realicen en un terreno plano, preferentemente de hierba.
- ✓ También se sugiere que, si lo van a jugar los chicos, cuenten con la supervisión de una persona adulta para evitar accidentes.

Normas:

- ✓ La persona que empuje a sus compañeros será descalificada.
- ✓ Si perdemos en el juego no debemos enojarnos.
- ✓ Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera.
- ✓ Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.

Desarrollo del juego:

- ✓ Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales o sacos de yute.
- ✓ Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera.
- ✓ Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.
- ✓ No van a faltar las risas y la diversión con este juego tradicional que ha divertido a muchas generaciones.

c. Nombre de la actividad deportiva: fulbito

Objetivos:

- ✓ Además de los beneficios físicos (estimula la coordinación motora) que produce este deporte también mejora la salud mental y emocional. Además, este deporte resalta en los niños la importancia de realizar trabajo colaborativo o en equipo.
- ✓ Ayuda a socializar.

Materiales a utilizar:

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un balón
- ✓ Campo de juego adaptada para fútbol
- ✓ Tarjeta roja
- ✓ Tarjeta amarilla

Normas:

- ✓ La regla principal es que los jugadores (excepto los porteros) no pueden tocar el balón con las manos o brazos de forma intencionada.
- ✓ Los dos mejores no pueden ir juntos. Ellos son los que eligen los integrantes de cada equipo.
- ✓ El gol, es gol.
- ✓ No se acepta la agresividad por ningún motivo.

Desarrollo del juego:

- ✓ El Fútbolito se juega entre dos equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo del juego es el introducir el balón en la portería del contrario, esto se llama anotar un gol o tanto, y evitar que el contrario obtenga el balón y lo introduzca en tu portería.

d. Nombre del juego: el tren de la ilusión

Objetivo:

- ✓ Contribuye al desarrollo de la expresión oral a través de la interacción, estimular la psicomotricidad en los niños y niñas.

Materiales a utilizar:

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un espacio de juego.
- ✓ Música.

Normas:

- ✓ No empujar a nuestro compañero.
- ✓ Divertirse mucho.

- ✓ Colaborar con el desarrollo del juego.
- ✓ Obedecer al maquinista.
- ✓ No fomentar desorden.

Desarrollo del juego:

- ✓ Se forman varios «trenes» que son equipos de 5 a 10 participantes. A mayor número de niños en un tren, más divertido puede resultar.
- ✓ Todos los miembros de un equipo se colocan uno detrás de otros, las manos la sitúan en los hombros del compañero de delante.
- ✓ Uno de la clase se sitúa en frente de todos los trenes y hace de «maquinista». Deberá decidir por dónde van a viajar sus trenes (selva, mar, bosque, ciudad, espacio, ecosistemas concretos, etc.). Una vez decidido el contexto del viaje, éste comenzará. El tren viajará y realizará diferentes acciones: girar a la derecha, a la izquierda, acelerar, frenar, levantar las manos, darse la vuelta, etc. Y los diferentes trenes deberán seguir las indicaciones del «maquinista».

Ejemplo:

Nuestro tren va a viajar por el mar. ¡¡Cuidado que nos encontramos con un pulpo y tenemos que girar a la derecha!! Menos mal que lo hemos evitado, ahora giramos a la izquierda porque viene un tiburón. ¡Cuidado, cuidado! Frenamos que chocamos...

- ✓ Los niños a medida que van viajando en el tren de la ilusión pueden ir cantando una canción.

e. Nombre del juego: juguemos en el bosque

Objetivo:

- ✓ Promueve el trabajo en equipo, la participación y coordinación motriz.

Materiales a utilizar:

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.

- ✓ Espacio de juego.
- ✓ Máscara para el lobo y los demás participantes.

Normas:

- ✓ Respetar las opiniones compañeros.
- ✓ No fomentar desorden en el juego.
- ✓ Todos debemos cantar la canción “juguemos en el bosque”.
- ✓ Aceptar si nos toca ser lobos.
- ✓ Divertirse mucho con el juego.

Desarrollo del juego:

- ✓ Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.
- ✓ Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje del lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando:

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

- ✓ Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.

- ✓ El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.

f. Nombre del juego: las sillas musicales

Objetivo:

- ✓ Atención activa.
La atención de este juego requiere velocidad en la respuesta, por lo que será necesario la escucha en relación a la música (especialmente cuando esta se detiene) para no quedar descalificado y fuera del juego.
- ✓ Refuerza las relaciones sociales.
El juego, si bien tiene marca competitiva, permite reforzar lazos y alianzas entre los niños.
- ✓ Desarrolla habilidades de motricidad gruesa.
Al ser un juego dinámico, requiere de los niños velocidad y destreza para lograr el objetivo.
- ✓ Estimula la coordinación viso-espacial, puesto que los niños tendrán que escuchar la música y lograr sentarse en la silla antes que sus compañeros, por lo que es preciso tener cierta velocidad de respuesta.
- ✓ Es una competencia saludable para los niños, dado que favorece el ejercicio físico en un marco de juego y interacción y diversión.

Materiales a utilizar:

- ✓ Sillas
- ✓ Música
- ✓ Espacio adecuado para ejecutar el juego.
- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.

Normas:

- ✓ No empujar a nuestros compañeros de juego.

- ✓ No tocar las sillas para ganar espacio y tiempo.
- ✓ Saber aceptar cuando perdemos.
- ✓ No fomentar desorden.

Desarrollo del juego:

- ✓ Se colocan las sillas formando un círculo. Debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juega. Por ejemplo, si hay 8 niños, se deben colocar 7 sillas.
- ✓ Se pone la música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.
- ✓ Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas. El niño que quede sin sentarse será eliminado del juego.
- ✓ Se extrae, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse será el que gane el juego.

g. Nombre del juego: simón manda

Objetivos:

- ✓ Fomentar la atención, es el objetivo principal de este juego, el niño debe estar atento a lo que hacemos o decimos para no perder.
- ✓ Ejercitar la psicomotricidad gruesa, al realizar diferentes actos que nosotros le mostremos nuestros niños estarán ejercitando todos sus músculos.
- ✓ Imaginación, dejen que ellos inventen cosas que hacer quizás les sorprendan con alguna cosa que no sabían o que a ustedes les resulta casi imposible de realizar.
- ✓ Fomentar la interacción entre todos los participantes del juego.

Materiales a utilizar:

- ✓ Espacio adecuado para ejecutar el juego.
- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.

Normas:

- ✓ Si perdemos no debemos enojarnos.
- ✓ Divertirse mucho.
- ✓ Colaborar con el desarrollo del juego.
- ✓ Obedecer a la persona que hace de Simón.
- ✓ No fomentar desorden.

Desarrollo del juego:

- ✓ Simón dice es un juego para jugar entre tres o más personas (a menudo, niños). Uno de los participantes es "Simón". Es decir, el que dirige la acción. Los demás deben hacer lo que Simón dice.
- ✓ El truco está en la frase mágica "Simón dice". Si dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice simplemente "salta", no deben saltar o quedarán eliminados también.; si se dice "Simón dice que toques la punta del pie", el jugador debe intentar tocarse los dedos del pie. Lo que se pone en juego es la capacidad distinguir entre las órdenes válidas e inválidas.
- ✓ Es tarea de Simón conseguir que cada participante quede eliminado lo antes posible, y cada participante debe tratar de permanecer 'dentro' todo lo posible. El último en mantenerse en el juego gana (aunque el juego no se juega siempre hasta el final).

h. Nombre del juego: tumbalatas.

Objetivo:

- ✓ El juego tradicional "tumbalatas" le permitirá a la niña o el niño desarrollar principalmente las habilidades motrices básicas: lanzar, atrapar y correr. Dicho juego, también le ayuda a mejorar su precisión y concentración. Es de fácil aplicación porque es un juego que fomenta la interacción en los niños y niñas.

Materiales a utilizar:

- ✓ Espacio adecuado para ejecutar el juego.

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ 10 latas del mismo tamaño recicladas.
- ✓ Pelota pequeña.

Normas:

- ✓ Si perdemos no debemos enojarnos.
- ✓ Divertirse mucho.
- ✓ Colaborar con el desarrollo del juego.
- ✓ No fomentar desorden.

Desarrollo del juego:

- ✓ Se colocan las 10 latas (4 latas en la base, 3 latas encima, luego 2 y finalmente 1 lata, formando una pirámide).
- ✓ Se establece una marca en el suelo, que servirá de referencia como punto de lanzamiento del elemento (pelota de goma). Esta marca debe estar a una distancia adecuada según la edad de cada niña o niño.
- ✓ La actividad consiste en lanzar el elemento hacia las latas que se encuentran ordenadas en pirámide, sin sobrepasar la marca establecida.
- ✓ Cada jugador tendrá tres intentos de lanzamiento hacia las latas con la finalidad de derribarlas. Luego, estas se vuelven a ordenar para dar turno al siguiente jugador.
- ✓ Las puntuaciones en el juego se pueden establecer de la siguiente manera:
 - Tirar todas las latas de un solo lanzamiento: 15 puntos.
 - Tirar todas las latas en dos lanzamientos: 12 puntos.
 - Tirar todas las latas en 3 lanzamientos: 9 puntos.
 - Si queda alguna lata después de 3 lanzamientos: 7 puntos, Sin embargo, estas puntuaciones pueden variar según los acuerdos de los jugadores.
- ✓ Gana el jugador que obtenga el puntaje más alto.

i. Canciones

Objetivos:

- ✓ Las canciones infantiles potencian el desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, motriz y social del niño. Todos estos beneficios se logran a través del oído, la alfabetización, la expresión corporal y emocional del niño.

Materiales a utilizar:

- ✓ Equipo de sonido.
- ✓ USB

Normas:

- ✓ Aprenderse y cantar la canción con mucho entusiasmo.
- ✓ Divertirse mucho.
- ✓ Colaborar con el desarrollo de la actividad.
- ✓ No fomentar desorden.

Pasos para cantar una canción en el desarrollo de la actividad:

- ✓ Antes de todo la docente debe familiarizar la canción con los niños y niñas.
- ✓ Si es posible reproducir la canción a través de un vídeo para favorecer la concentración de los niños y niñas.
- ✓ La canción seleccionada debe ser alegre y sobre todo que deje aprendizajes significativos en los niños y niñas.

j. Nombre del juego: liguerito.

Objetivos:

- ✓ Trabajar la motricidad.
- ✓ Adquirir coordinación del propio cuerpo.
- ✓ Desarrollar de habilidades sociales.

Materiales a utilizar:

- ✓ Espacio adecuado para ejecutar el juego.
- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un elástico.

Normas:

- ✓ Si perdemos no debemos enojarnos.
- ✓ Divertirse mucho.
- ✓ Colaborar con el desarrollo del juego.
- ✓ No fomentar desorden.

Desarrollo del juego:

- ✓ Se juega con una goma elástica de 3 o 4 metros uniendo los dos extremos con un nudo.
- ✓ Dos niños/as sujetan el elástico en los extremos quedando en medio un espacio y los demás niños/as van saltando en el centro de diferentes formas.
- ✓ Se necesitan 3 personas como mínimo para jugar al elástico, aunque también se puede sostener con dos sillas, pero es más divertido que te sostengan el elástico dos personas que te pueden animar, hablar, cantar y se disfruta más.
- ✓ Uno de los niños empieza saltando, pero si se tropieza uno de los que está sujetando el elástico pasará al centro a saltar.

Definición de términos clave

2.2.2.3. Actividades Lúdicas

Para Buenaventura (2015), citado por Correa & Campos, (2019), son todas aquellas actividades con la que nos podemos recrear y está presente en toda actividad que realiza el ser humano con el cual nos permite interactuar con el mundo que nos rodea. La lúdica nos permite desarrollarnos de una manera psico- social incorporando valores, saberes y ayudando a la definición de nuestra personalidad, por esa razón es que la lúdica contribuye a nuestro desarrollo social e individual. Es por eso que la lúdica es incluida en las instituciones educativas par que mediante los juegos lo niños puedan vivenciar nuevas experiencias y realidades incorporando nuevas actitudes en su desarrollo humano (p.16).

2.2.2.4. Habilidades socio motrices

Son aquellas capacidades que son consideradas como una actividad de representación de ideas y reflexiones del cerebro, que facilita en el estudiante su comunicación consigo mismo, se fundamenta en la combinación de mente y cuerpo que permite a creación, contribuyendo a modificar el presente psicossomático (Vigotsky, 2009, citado por Giraldo, 2017, p.31). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS	ACTIVIDADES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
La aplicación de actividades lúdicas permitirá fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.	PLANIFICACIÓN Planificación de un programa de actividades lúdicas dirigido a los niños y niñas, para fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 144.	• Revisión del Programa Curricular de Educación Inicial para alinearlo a la investigación.	• Selección de área, Competencias, capacidades y estándares relacionados con la investigación.	• Ficha de Encuadre Curricular con la investigación.		
		• Elaboración de un programa de actividades lúdicas, para fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años	• Elabora un programa de actividades lúdicas de fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años	• Programa de actividades lúdica		
		• Diseño de Actividades de Aprendizaje con actividades lúdicas, para fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años	• Planifica Actividades de Aprendizaje utilizando las actividades lúdicas	• Diario de clases con Actividades de Aprendizaje utilizando las actividades lúdicas.		
		• Selección y elaboración de los materiales para las actividades lúdicas, en las Actividades de aprendizaje.	• Selecciona y elabora materiales para las actividades lúdicas, en las Actividades de aprendizaje.	• Listado de materiales para las actividades lúdicas.		
		• Selección y Adaptación de las estrategias lúdicas a utilizar en en las Actividades de aprendizaje.	• Selecciona, adecúa y contextualiza las estrategias lúdicas a utilizar en las Actividades de aprendizaje.	• Diario de clases con Actividades de Aprendizaje utilizando las actividades lúdicas.		
		• Elaboración de instrumentos de Recolección de datos;	• Diseña los instrumentos de Recolección de datos: Guía de Observación.	• Guía de Observación.		

		inicio, proceso y salida. Guía de Observación.				
Ejecución de un programa de actividades lúdicas dirigido a los niños y niñas, para fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 144.	EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la guía de observación de inicio para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades socio motrices. • Desarrollo de las Actividades de aprendizaje utilizando las actividades lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica guía de observación de inicio para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades socio motrices. • Ejecuta las Actividades de aprendizaje aplicando las actividades lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de resultados prueba de inicio: tablas y gráficos estadísticos, descripción e interpretación. • Diario de clases. 		
		Aplicación de la Guía de observación de proceso para identificar el progreso de avance de las capacidades de las habilidades sociomotrices.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica la Guía de observación de proceso para identificar el progreso de avance de las capacidades de las habilidades sociomotrices. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de resultados prueba de proceso: tablas y gráficos estadísticos, descripción e interpretación. 		
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la eficacia de las actividades lúdicas en las habilidades sociomotrices. • Aplicación de la guía de observación de salida para identificar los índices de mejoramiento de las habilidades socio motrices. 			<p>RESULTADO ESPERADO Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 144 San Ignacio logran fortalecer sus habilidades sociomotrices utilizando actividades lúdicas.</p> <p>INDICADORES DE RESULTADO</p>	- Sistematización de resultados prueba de salida: tablas y gráficos estadísticos, descripción e interpretación.

	educativa inicial N° 144.				<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones de juego donde interactúa con su entorno. • Realiza acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros cuando se lo solicitan en las actividades motrices propuestas. • Utiliza su cuerpo para desplazarse e interactuar con sus compañeros. • Cooperativa activa y eficientemente al interior del grupo en las actividades motrices propuestas. • Resuelve coordinadamente las tareas en equipo de las actividades motrices propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de clases. - Portafolio de evidencias de los niños. - Fotografías/capturas.
--	---------------------------	--	--	--	---	--

3.2. NEGOCIACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

Para la negociación y ejecución del Plan de Acción de nuestra investigación, en fecha del 15 de marzo del 2021, se coordinó vía llamada telefónica con la Profesora Rosy Analú Aguirre Camacho docente de aula de 4 años de edad, también se coordinó con la profesora Olinda Felicita Espinoza Adrianzén directora de la Institución Educativa Inicial N° 144, de San Ignacio. Las mencionadas docentes se mostraron dispuestas a apoyar este trabajo de investigación.

Planteamos la propuesta de investigación centrada 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144., informándole que nuestras prácticas se realizarán los días lunes a miércoles, acordando que la investigación se ejecutaría los días miércoles de cada semana.

La directora del plantel y la docente del aula de 4 años, proporcionó la Programación Curricular Anual, pero a la misma se tuvo que realizar las adecuaciones correspondientes, para hacerla viable con la investigación propuesta. Del mismo modo conjuntamente con la docente de aula se hicieron las adaptaciones pertinentes de las Experiencias de Aprendizaje que emitía el MINEDU de la estrategia “Aprendo en Casa”, a la realidad del aula e Institución Educativa.

La investigadora se comprometió y asumió con responsabilidad las acciones de investigación en el marco del cumplimiento del Plan de Acción y la docente y directora por su parte se comprometieron a monitorear y acompañar los procesos de planificación y ejecución curricular en procura de lograr los objetivos de la investigación.

3.3. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

3.3.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación

3.3.1.1. Acción N° 01

Planificación de un programa de actividades lúdicas dirigido a los niños y niñas, para fortalecer las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 144.

❖ Indicadores de proceso

- **Selección de área, competencias, capacidades y estándares relacionados con la investigación.**

En esta investigación se realizó el análisis del Programa Curricular de Educación Inicial para seleccionar el área, competencias, capacidades y estándares relacionados con la investigación; de tal manera que con la ayuda de la asesora determinamos que el área a trabajar es Psicomotricidad, la competencia sería: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y trabajamos las capacidades: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, de tal manera que guarde relación directa con el estándar y se articule el trabajo investigativo. Este trabajo se puede evidenciar en la Ficha de Encuadre Curricular con la investigación, que se puede apreciar en el anexo N° 4.

- **Elabora un programa de actividades lúdicas de fortalecimiento de las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años.**

Para el fortalecimiento de fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, se elaboró un programa de actividades lúdicas, el cual direccionó nuestro trabajo, pues encontramos en él las actividades que desarrollamos en el transcurrir de nuestra investigación. El mencionado programa lo evidenciamos en el anexo N° 3.

- **Planifica Actividades de Aprendizaje utilizando las actividades lúdicas.**

Al respecto se planificó 20 Actividades de Aprendizaje, teniendo en cuenta las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144.

Estas actividades fueron planificadas siguiendo las indicaciones y sugerencias de la asesora de investigación y teniendo en cuenta los objetivos planteados para ello. Para evidenciar este trabajo se seleccionaron 5 Actividades de Aprendizaje, las cuales se pueden apreciar en el anexo N° 6.

- **Selecciona y elabora materiales para las actividades lúdicas, en las Actividades de aprendizaje.**

Para el logro de este indicador se seleccionaron y elaboraron materiales para las actividades lúdicas, en las Actividades de aprendizaje.

Las Actividades de Aprendizaje se evidencian en el anexo N° 6.

- **Selecciona, adecúa y contextualiza las estrategias lúdicas a utilizar en las Actividades de aprendizaje.**

Se realizó el proceso de adecuación y contextualización de las estrategias lúdicas a la realidad de la Institución Educativa N° 144 de San Ignacio, al aula de 4 años y a los niños y niñas, teniendo en cuenta la situación actual en la que estamos viviendo.

Esto se puede evidenciar en las Actividades de Aprendizaje en el anexo N° 6.

- **Diseña los instrumentos de Recolección de datos: Guía de Observación.**

Se elaboró el instrumento de recolección de información para el inicio, proceso y salida de la investigación, la cual fue una Guía de Observación. Los ítems planteados en este instrumento, responden a los desempeños propuestos en nuestra investigación.

La Guía de Observación, en su estructura presenta: las instrucciones para que la investigadora marque de acuerdo a la observación de los ítems desarrollados por cada niño y niña.

La Guía de Observación fue elaborada por la investigadora bajo la supervisión de la docente asesora y constó de 18 ítems, con criterios de valoración: Sí y No, para evaluar los niveles de las habilidades sociomotrices de los niños y niñas de 4 años de edad. (Ver Anexo N° 7).

3.3.1.2. Acción N° 02

Ejecución de un programa de actividades lúdicas dirigido a los niños y niñas, para fortalecer las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 144.

❖ Indicadores de proceso

- **Aplica guía de observación de inicio para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades socio motrices.**

La aplicación de la Prueba de Inicio a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices.**

13 niños y niñas que representan el 81% si participan de manera activa y permanente en todas las actividades motrices., mientras que 3 niños y niñas que representa el 19% todavía no logran participar de manera activa en las actividades motrices. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

- **Participa con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas.**

2 niños y niñas que representan el 13% si participan con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas, mientras que 14 niño o niña que representa el 88% todavía no logran participar con entusiasmo en las actividades motrices. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

- **Su participación es oportuna y eficaz.**

3 niños y niñas que representan el 19% Su participación si es oportuna y eficaz, mientras que 13 niños y niñas que representan el 81% todavía no logran participar oportuna y eficazmente. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

▪ **Participa con decisión y firmeza en las actividades motrices.**

4 niños y niñas que representan el 25% si participan con decisión y firmeza en las actividades motrices, mientras que 12 niños y niñas que representan el 75% todavía no logran participar con firmeza en las actividades motrices. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

▪ **Respeto su turno de participación en clase.**

5 niños y niñas que representan el 31% si respeta su turno de participación en clase, mientras que 11 niños y niñas que representan el 69% todavía no logran respetar su turno de participación en clase. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

▪ **Acepta con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices.**

2 niños y niñas que representan el 13% si aceptan con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices, mientras que 14 niños y niñas que representan el 88% todavía no logran aceptar con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices. (Ver tabla 6 y gráfico N° 6).

▪ **Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad.**

2 niños y niñas que representan el 13% si expresan su agrado o desagrado en su participación de la actividad, mientras que 14 niños y niñas que representan el 88% todavía no logran expresar su agrado o desagrado en su participación de la actividad. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

▪ **Proporciona ideas útiles al equipo.**

3 niños y niñas que representan el 19% si proporciona ideas útiles al equipo, mientras que 13 niños y niñas que representan el 81% todavía no logran proporcionar ideas útiles al equipo. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

▪ **Resuelve coordinadamente las tareas en equipo.**

2 niños y niñas que representan el 13% resuelven coordinadamente las tareas en equipo, mientras que 14 niños y niñas que representan el 88% todavía no logran resolver coordinadamente las tareas en equipo. (Ver tabla 9 y gráfico 9).

▪ **Coopera activa y eficientemente al interior del grupo.**

5 niños y niñas que representan el 31% si Cooperan activa y eficientemente al interior del grupo, mientras que 11 niños y niñas que representan el 69% todavía no logran Cooperar eficientemente al grupo. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

▪ **Asume con responsabilidad y respeto los compromisos asignados.**

4 niños y niñas que representan el 25% si asumen con responsabilidad y respeto los compromisos asignados, mientras que 12 niños y niñas que representan el 75% todavía no logran asumir con responsabilidad los compromisos asignados. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

▪ **Trabaja con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos.**

5 niños y niñas que representan el 31% si trabajan con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos, mientras que 11 niños y niñas que representan el 69% todavía no logran trabajar con empeño en grupos heterogéneos. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

▪ **Expresa sus opiniones y acciones de cooperación.**

6 niños y niñas que representan el 38% si expresan sus opiniones y acciones de cooperación, mientras que 10 niños y niñas que representan el 63% todavía no logran expresar sus acciones de cooperación. (Ver tabla 13 y gráfico 13).

▪ **Evidencia acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros.**

1 niño o niña que representa el 6% si evidencia acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros, mientras que 15 niños y niñas que representan el 94% todavía no logran evidenciar acciones de ayuda a sus compañeros. (Ver tabla 14 y gráfico 14).

▪ **Comunica oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices.**

2 niños y niñas que representan el 13% si comunican oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices, mientras que 15 niños y niñas que representan el 88% todavía no logran comunicar sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices. (Ver tabla 15 y gráfico 15).

▪ **Manifiesta su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista.**

3 niños y niñas que representan el 19% si manifiestan su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista, mientras que 13 niños y niñas que representan el 81% todavía no logran manifestar su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista. (Ver tabla 16 y gráfico 16).

▪ **Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices.**

5 niños y niñas que representan el 31% si trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices, mientras que 11 niños y niñas que representan el 69% todavía no logran tratar con respeto a los miembros del aula en las actividades motrices. (Ver tabla 17 y gráfico 17).

▪ **Escucha, comparte y apoya con seguridad y firmeza.**

2 niños y niñas que representan el 13% si escuchan, comparten y apoyan con seguridad y firmeza, mientras que 14 niños y niñas que representan el 88% todavía no logran escuchar, compartir y apoyar con firmeza. (Ver tabla 18 y gráfico 18).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Inicio, nos indican que los niveles de habilidades socio motrices de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 de San Ignacio, han sido muy bajos, lo que ameritó la aplicación de las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices.

Ver la sistematización de la Prueba de Inicio en el anexo N° 8.

- **Ejecuta las Actividades de Aprendizaje aplicando las actividades lúdicas.**

En este indicador cabe señalar que la investigadora ejecutó 20 Sesiones de Aprendizaje, aplicando las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades socio motrices de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 de San Ignacio.

En esta ejecución tuvimos en cuenta las sugerencias la asesora de investigación, los docentes de Práctica, así mismo, se revisó bibliografía pertinente y consideramos las sugerencias de la docente de aula. Las Actividades de Aprendizaje mencionadas se encuentran en mi diario de clases, pero para este informe he seleccionado 5 Actividades, que evidencian el trabajo realizado. (Ver Anexo N° 06).

- **Aplica la Guía de observación de proceso para identificar el progreso de avance de las capacidades de las habilidades socio motrices.**

La aplicación de la Prueba de Proceso a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices.**

8 niños y niñas que representan el 50% ya participan de manera activa y permanente en todas las actividades motrices., mientras que 8 niños y niñas que representa el 50% todavía no logran participar de manera activa en las actividades motrices. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

- **Participa con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas.**

9 niños y niñas que representan el 56% ya participan con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas, mientras que 7 niño o niña que representa el 44% todavía no logra participar con entusiasmo en las actividades motrices. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

▪ **Su participación es oportuna y eficaz.**

10 niños y niñas que representan el 63% su participación ya es oportuna y eficaz, mientras que 6 niños y niñas que representan el 38% todavía no logran participar oportuna y eficazmente. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

▪ **Participa con decisión y firmeza en las actividades motrices.**

11 niños y niñas que representan el 69% ya participan con decisión y firmeza en las actividades motrices, mientras que 5 niños y niñas que representan el 31% todavía no logran participar con firmeza en las actividades motrices. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

▪ **Respeto su turno de participación en clase.**

9 niños y niñas que representan el 56% ya respetan su turno de participación en clase, mientras que 7 niños y niñas que representan el 44% todavía no logran Respetar su turno de participación en clase. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

▪ **Acepta con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices.**

10 niños y niñas que representan el 63% ya aceptan con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices, mientras que 6 niños y niñas que representan el 38% todavía no logran aceptar con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices. (Ver tabla 6 y gráfico 6).

▪ **Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad.**

9 niños y niñas que representan el 56% ya expresan su agrado o desagrado en su participación de la actividad, mientras que 7 niños y niñas que representan el 44% todavía no logran expresar su agrado o desagrado en su participación de la actividad. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

▪ **Proporciona ideas útiles al equipo.**

8 niños y niñas que representan el 50% ya proporcionan ideas útiles al equipo, mientras que 8 niños y niñas que representan el 50% todavía no logran Proporcionar ideas útiles al equipo. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

▪ **Resuelve coordinadamente las tareas en equipo.**

10 niños y niñas que representan el 63% ya resuelven coordinadamente las tareas en equipo, mientras que 6 niños y niñas que representan el 38% todavía no logran resolver coordinadamente las tareas en equipo. (Ver tabla 9 y gráfico 9).

▪ **Coopera activa y eficientemente al interior del grupo.**

9 niños y niñas que representan el 56% ya cooperan activa y eficientemente al interior del grupo, mientras que 7 niños y niñas que representan el 44% todavía no logran Cooperar eficientemente al grupo. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

▪ **Asume con responsabilidad y respeto los compromisos asignados.**

11 niños y niñas que representan el 69% ya asumen con responsabilidad y respeto los compromisos asignados, mientras que 5 niños y niñas que representan el 31% todavía no logran asumir con responsabilidad los compromisos asignados. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

▪ **Trabaja con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos.**

8 niños y niñas que representan el 50% ya trabajan con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos, mientras que 8 niños y niñas que representan el 50% todavía no logran trabajar con empeño en grupos heterogéneos. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

▪ **Expresa sus opiniones y acciones de cooperación.**

10 niños y niñas que representan el 63% ya expresan sus opiniones y acciones de cooperación, mientras que 6 niños y niñas que representan el 38% todavía no logran expresar sus acciones de cooperación. (Ver tabla 13 y gráfico 13).

▪ **Evidencia acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros.**

9 niños y niñas que representan el 56% ya evidencian acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros, mientras que 7 niños y niñas que representan el 44% todavía no logran evidenciar acciones de ayuda a sus compañeros. (Ver tabla 14 y gráfico 14).

▪ **Comunica oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices.**

9 niños y niñas que representan el 56% ya comunican oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices, mientras que 7 niños y niñas que representan el 44% todavía no logran comunicar sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices. (Ver tabla 15 y gráfico 15).

▪ **Manifiesta su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista.**

8 niños y niñas que representan el 50% ya manifiestan su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista, mientras que 8 niños y niñas que representan el 50% todavía no logran manifestar su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista. (Ver tabla 16 y gráfico 16).

▪ **Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices.**

12 niños y niñas que representan el 75% ya trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices, mientras que 4 niños y niñas que representan el 25% todavía no logran tratar con respeto a los miembros del aula en las actividades motrices. (Ver tabla 17 y gráfico 17).

▪ **Escucha, comparte y apoya con seguridad y firmeza.**

9 niños y niñas que representan el 64% ya escuchan, comparten y apoyan con seguridad y firmeza, mientras que 5 niños y niñas que representan el 36% todavía no logran escuchar, compartir y apoyar con firmeza. (Ver tabla 18 y gráfico 18).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Proceso, nos indican que los niveles de las habilidades socio motrices de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 14 San Ignacio, han ido elevándose, lo que nos permite manifestar que la aplicación de las actividades lúdicas si están contribuyendo a desarrollar las habilidades socio motrices.

Ver la sistematización de la Prueba de Proceso en el anexo N° 8.

3.3.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:

3.3.2.1. Acción N° 03

Evaluar la pertinencia del programa de actividades lúdicas dirigido a los niños y niñas, para fortalecer las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 144.

RESULTADO ESPERADO

Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 144 San Ignacio logran fortalecer sus habilidades socio motrices utilizando actividades lúdicas.

❖ Indicadores de resultado

- **Aplicación de la guía de observación de salida para identificar los índices de mejoramiento de las habilidades socio motrices.**

La aplicación de la Prueba de Salida a los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 de San Ignacio, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices.**

15 niños y niñas que representan el 94% ya participan de manera activa y permanente en todas las actividades motrices, mientras que 1 niño que

representa el 6% todavía no logra participar de manera activa en las actividades motrices. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

▪ **Participa con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas.**

16 niños y niñas que representan el 100% ya Participan con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

▪ **Su participación es oportuna y eficaz.**

14 niños y niñas que representan el 88% Su participación ya es oportuna y eficaz, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran participar oportuna y eficazmente. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

▪ **Participa con decisión y firmeza en las actividades motrices.**

16 niños y niñas que representan el 100% ya Participan con decisión y firmeza en las actividades motrices. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

▪ **Respeto su turno de participación en clase.**

12 niños y niñas que representan el 75% ya respeta su turno de participación en clase, mientras que 4 niños y niñas que representan el 25% todavía no logran respetar su turno de participación en clase. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

▪ **Acepta con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices.**

15 niños y niñas que representan el 94% ya aceptan con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices, mientras que 1 niño o niña que representa el 6% todavía no logra aceptar con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices. (Ver tabla 6 y gráfico 6).

▪ **Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad.**

14 niños y niñas que representan el 88% ya expresan su agrado o desagrado en su participación de la actividad, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran expresar su agrado o desagrado en su participación de la actividad. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

▪ **Proporciona ideas útiles al equipo.**

15 niños y niñas que representan el 96% ya proporcionan ideas útiles al equipo, mientras que 1 niño o niña que representan el 6% todavía no logran proporcionar ideas útiles al equipo. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

▪ **Resuelve coordinadamente las tareas en equipo.**

16 niños y niñas que representan el 100% ya resuelve coordinadamente las tareas en equipo. (Ver tabla 9 y gráfico 9).

▪ **Coopera activa y eficientemente al interior del grupo.**

14 niños y niñas que representan el 88% ya cooperan activa y eficientemente al interior del grupo, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran cooperar eficientemente al grupo. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

▪ **Asume con responsabilidad y respeto los compromisos asignados.**

15 niños y niñas que representan el 94% ya asumen con responsabilidad y respeto los compromisos asignados, mientras que 1 niño que representa el 6% todavía no logra asumir con responsabilidad los compromisos asignados. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

▪ **Trabaja con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos.**

14 niños y niñas que representan el 88% ya trabajan con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran trabajar con empeño en grupos heterogéneos. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

▪ **Expresa sus opiniones y acciones de cooperación.**

16 niños y niñas que representan el 100% ya expresan sus opiniones y acciones de cooperación, mientras que 0 niños y niñas que representan el 0% todavía no logran expresar sus acciones de cooperación. (Ver tabla 13 y gráfico 13).

▪ **Evidencia acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros.**

14 niños y niñas que representan el 88% ya evidencian acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran evidenciar acciones de ayuda a sus compañeros. (Ver tabla 14 y gráfico 14).

▪ **Comunica oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices.**

15 niños y niñas que representan el 94% ya comunican oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices, mientras que 1 niño que representa el 6% todavía no logra comunicar sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices. (Ver tabla 15 y gráfico 15).

▪ **Manifiesta su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista.**

14 niños y niñas que representan el 88% ya manifiestan su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran manifestar su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista. (Ver tabla 16 y gráfico 16).

▪ **Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices.**

14 niños y niñas que representan el 88% ya tratan con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices, mientras que 2 niños y niñas que representan el 13% todavía no logran tratar con respeto a los miembros del aula en las actividades motrices. (Ver tabla 17 y gráfico 17).

▪ **Escucha, comparte y apoya con seguridad y firmeza.**

15 niños y niñas que representan el 94% ya escuchan, comparten y apoyan con seguridad y firmeza, mientras que 1 niño que representa el 6% todavía no logra escuchar, compartir y apoyar con firmeza. (Ver tabla 18 y gráfico 18).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Salida, nos indican que los niveles de las habilidades socio motrices en niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 144, se han elevado considerablemente, lo que nos permite manifestar que la aplicación de las actividades lúdicas si permitieron fortalecer las habilidades sociomotrices.

Ver la sistematización de la Prueba de Salida en el anexo N° 8.

▪ **Realiza acciones de juego donde interactúa con su entorno.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 144, ya realizan acciones de juego donde interactúa con su entorno, es decir en ambientes donde pueda hacerlo participa activa y responsablemente.

▪ **Realiza acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros cuando se lo solicitan en las actividades motrices propuestas.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 144, ya realizan acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros cuando se lo solicitan en las actividades motrices propuestas, ya que así ellos pueden interactuar y mejorar sus habilidades sociomotrices.

▪ **Utiliza su cuerpo para desplazarse e interactuar con sus compañeros.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 144, ya utilizan su cuerpo para desplazarse e interactuar con sus compañeros, es así que ellos ya controlan los movimientos que realizan utilizando su cuerpo.

▪ **Coopera activa y eficientemente al interior del grupo en las actividades motrices propuestas.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 144, ya cooperan activa y eficientemente al interior del grupo en las actividades motrices propuestas, demostrando así que son capaces de aceptar las normas y reglas del grupo.

- **Resuelve coordinadamente las tareas en equipo de las actividades motrices propuestas.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 144, ya resuelven coordinadamente las tareas en equipo de las actividades motrices propuestas, es así que se promueve y participa del trabajo en equipo.

3.4. DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Para la realización de la difusión de resultados, esta actividad la realizamos en las instalaciones de la Institución Educativa Inicial N° 144 San Ignacio, con la presencia de la profesora Olinda Felicia Adrianzén Espinoza, directora y con la profesora Rosy Analú Aguirre Camacho docente del aula de 4 años de edad. También contamos con la presencia de los padres familia, el día 08 de octubre del 2021.

En esta reunión se entregó un video corto en el que se informó los resultados del trabajo aplicado en los niños y niñas de 4 años; asimismo, se agradeció el apoyo brindado a la investigadora durante el desarrollo de la investigación.

La directora y padres de familia expresaron su agradecimiento por el trabajo realizado y los logros obtenidos, motivando a continuar con este tipo de trabajo pedagógico y de esta manera mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial. **(Ver anexo N° 10).**

CONCLUSIONES

Al término de mi investigación, presento las siguientes conclusiones:

1. La aplicación de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza – aprendizaje, permitió fortalecer las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2021. Así lo demuestra el procesamiento de los resultados de la aplicación de la Guía de Observación, la misma que después de su ejecución y procesamiento se obtuvieron los siguientes resultados:
 - Los resultados iniciales mostraron que del 100 de niños y niñas sólo el 13% habían desarrollado sus habilidades sociomotrices.
 - Sin embargo, en el proceso de la investigación se elevó a un 50% de niños y niñas de 4 años de edad que habían desarrollado sus habilidades sociomotrices.
 - Finalmente, en la evaluación de salida de la investigación lograron avanzar al 94% en el fortalecimiento de sus habilidades sociomotrices.
2. La incorporación de las actividades lúdicas, desde la Programación curricular Anual y actividades de aprendizaje, permiten un trabajo educativo organizado, eficiente y eficaz incidiendo estas experiencias de aprendizaje directamente en el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.
3. El diseño, ejecución y aplicación efectiva en las actividades de aprendizaje con actividades lúdicas permitieron fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.
4. El empleo en las actividades de aprendizaje de los materiales educativos específicos para el trabajo de las actividades lúdicas permitió fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

SUGERENCIAS

Al término de mi investigación planteo las siguientes sugerencias:

1. Que las docentes del nivel de Educación Inicial en el momento de aplicar el Programa “Actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices”, deben trabajarlo en contextos reales, es decir, trabajar con los niños y niñas partiendo desde su entorno para que puedan desarrollarse plenamente y así cristalizar sus aprendizajes.
2. Que, durante la planificación, ejecución y evaluación de las Actividades de Aprendizaje, en donde se utilicen las actividades lúdicas, se sugiere que las docentes tengan en cuenta las características propias de cada niño y niña, del contexto que les rodea, pero sobre todo que las experiencias de aprendizaje sean divertidas y aseguren el disfrute natural del niño para que éstas permitan reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los niños y niñas dentro o fuera del aula.
3. Que se fomenten cursos de capacitación e innovación pedagógica a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 144 San Ignacio, referidos a la utilización de las estrategias lúdicas como estrategia, que les permitan cambiar sus rutinas de trabajo y se mejoren las habilidades motrices de los niños y niñas.

BIBLIOGRAFÍA

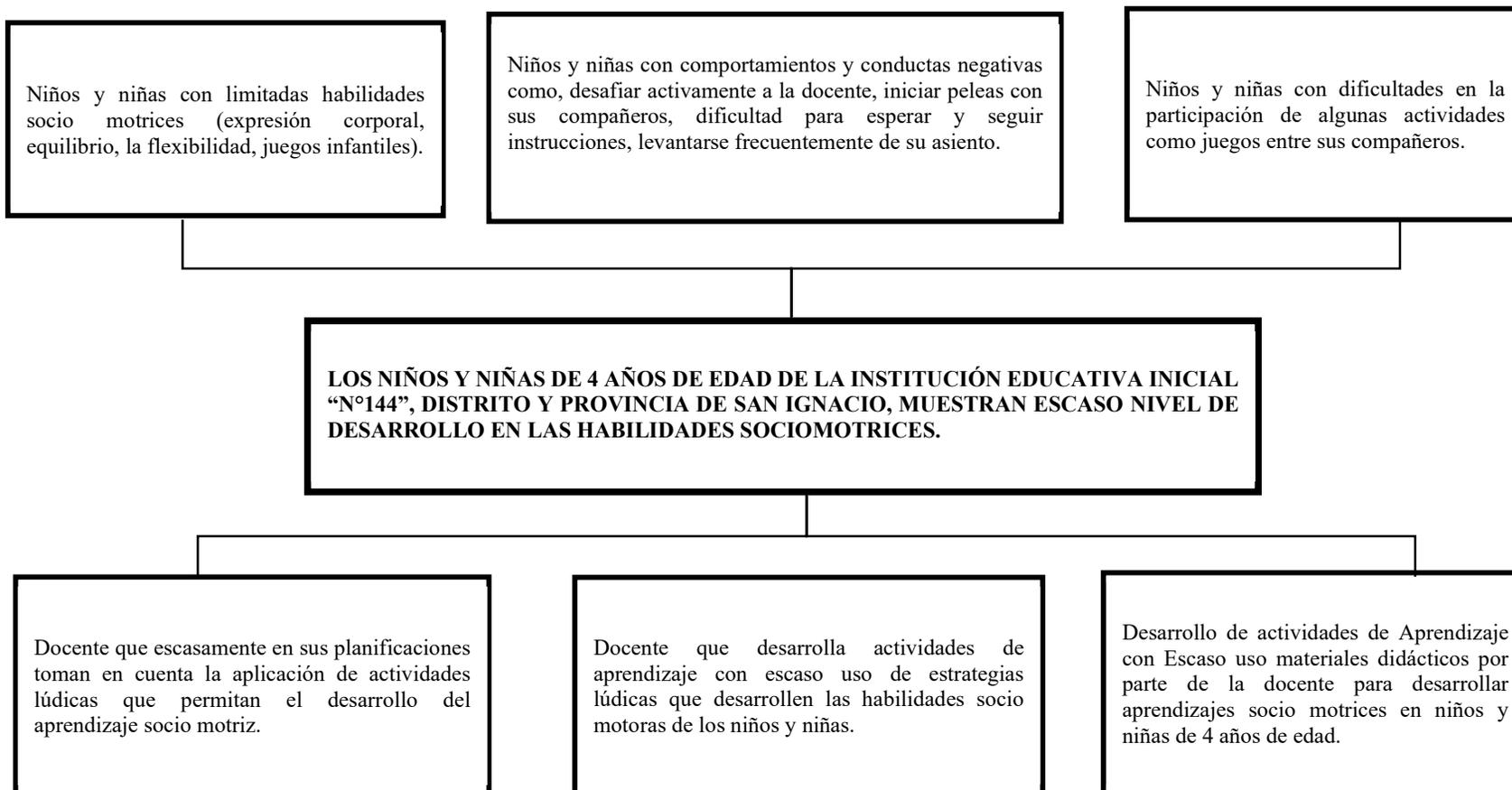
- Alfaro Cuba, E., & Valdivia Morales, J. J. (2018). *Aplicación del programa de habilidades motrices básicas para el desarrollo de la percepción sensorio motriz en niños de 5 años de la I.E.I. N° 401 MX-P Niño Jesús de Qarhuapampa, Tambo- La Mar 2017*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho - Perú. Obtenido de http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2698/TESIS%20EF35_Alf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Apud, A. (sf). Participación infantil. *Enredate con UNICEF formación del profesorado*.
- Chavez Velasquez, S., Macias Gil, E., Velazquez Ortiz, V., & Velez Diaz, D. (2017). La expresión oral en el niño preescolar. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*.
- Choez Lino, M. N. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Tesis de posgrado, Universidad Central del Ecuador, Quito - Ecuador. Obtenido de <http://200.12.169.19/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>
- Taylor, S.J. & Bogdan, R. (1996). *Introducción a los métodos científicos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona (España): Paidós.
- Thomas, W.I. & Znaniecki, F. (1927). *The polish peasant in Europe and America*. (Trad. El campesino polaco en Europa y América). New York: Alfred Knopf.
- Thomson, M.E. (1992). *La Dislexia: Su naturaleza, evolución y tratamiento*. Madrid: Alianza.
- Torín, D. (2004). *Estrategias metodológicas para mejorar el proceso de lectura de los alumnos de 2º*. Grado de la Unidad Educativa “Juan de Villegas” de la Parroquia El Cují – Estado Lara. (Tesis de maestría) presentada ante la Universidad Nacional Abierta – Especialidad Educación Integral – Estado Lara.
- Tortosa, F. (1998) (Coord.) *Una historia de la Psicología Moderna*. Madrid: Mc Graw-Hill. Interamericana de España, S.A.

- Troncoso, G. (1996). El género masculino y su relación con la pareja. (Tesis de Licenciatura). Tlalnepantla.
- Universidad Nacional Autónoma de México. Universidad Nacional. Abierta (2006). Metodología de la Investigación. Caracas: UNA.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2011). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas. FEDUPEL.
- Uzcátegui, M. (2011). Plan Estratégico para el desarrollo de la lectura y escritura de los niños y niñas del 2º grado sección “U” de la Escuela Bolivariana, en el sector Filo de Carvajal, Municipio San Rafael de Carvajal. Estado Trujillo. Trabajo presentado ante la Universidad Bolivariana de Venezuela – Misión Sucre. Aldea Universitaria Ciudad de Valera. Estado Trujillo.
- Valcárcel, A. y González, L. (2011). Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula. Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación. Salamanca. Universidad de Salamanca. España.
- Gobernación del Estado Miranda. (2012). Dirección de Educación presentó resultados del Plan de Lectura y Escritura. (28 de junio). La Región de Los Teques. Recuperado de <http://www.entornointeligente.com/>
- Vigotsky, L. (1993). Obras escogidas, Tomo 4. Madrid: Visor.
- Vigotsky, L (2007). Escritos sobre Arte y Educación Creativa. Madrid: Pablo del Río y Amelia Álvarez Editores.
- Correa Chávez, A. P., & Campos Miranda, C. E. (2019). *Estrategias Lúdicas para desarrollar la Socialización con niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°100 “La Colmena”– Cajamarca ,2019*. Cajamarca.
- González Vázquez, M. E., & Rodríguez Cobos, M. M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.
- Mallqui Flores, C., & Ochoa Rodríguez, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Cristobal de Huamanga, Ayacucho, Perú.

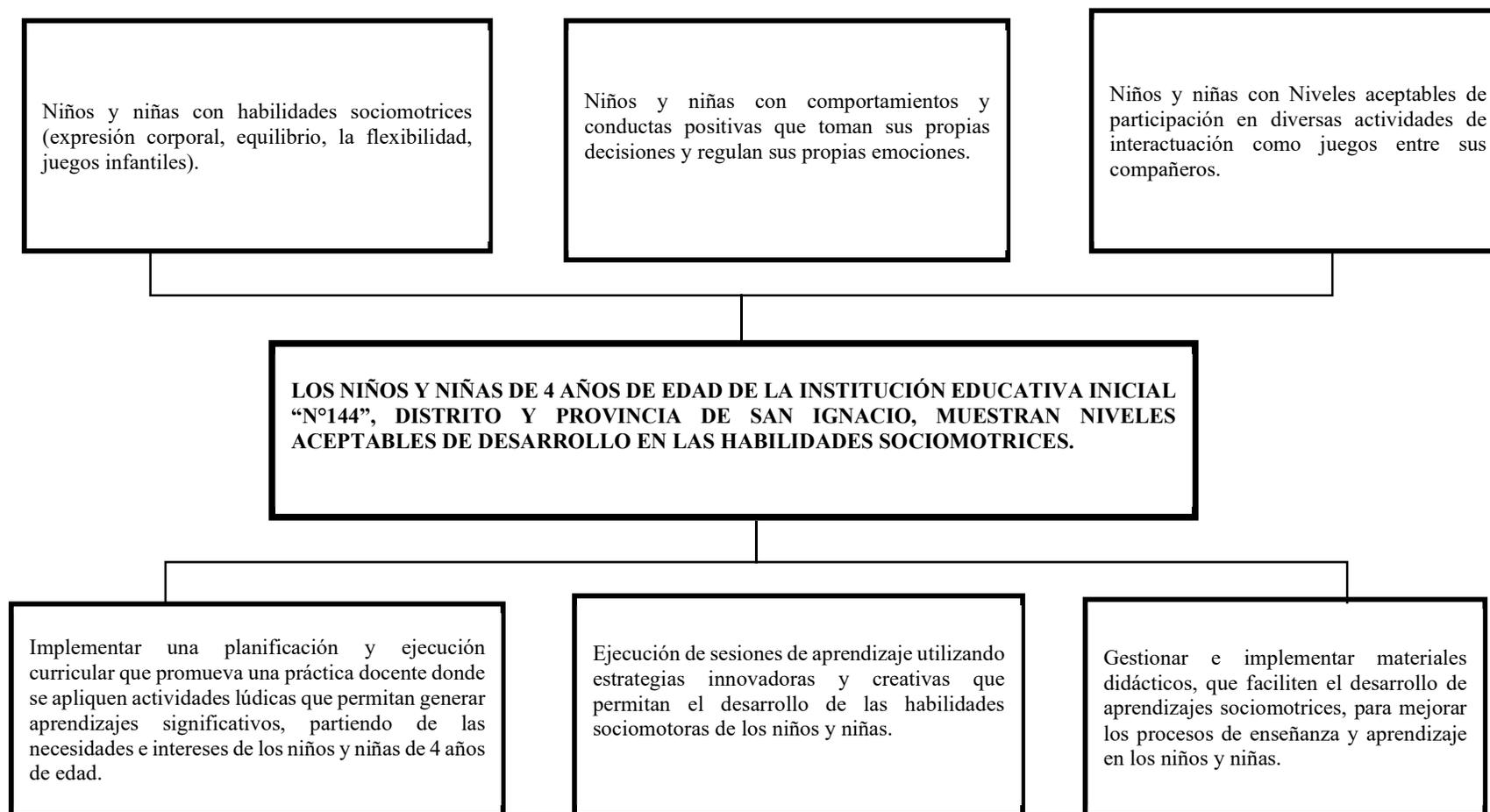
- Quispe Flores, M. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo - Perú. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/Barrios%20Pantoja-Mi%C3%B1oz%20Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- sociomotricidad, Q. e. (3 de Enero de 2018). *Estilos de vida saludable y la sociomotricidad*. Obtenido de <http://estilosdevidasaludable7.blogspot.com/2018/01/que-es-sociomotricidad.html>
- Segovia, S. (2002). La enseñanza de la lecto-escritura mediante actividades lúdicas. Ponencia desarrollada en el XVIII Encuentro Nacional de Educadores. Mérida, Venezuela.
- Séller, F. (1982). *Modificación de Conducta. Aplicaciones a la educación*. México: Trillas.
- Skinner, B.F. (1988). *La Tecnología de la Enseñanza*. New York: Appleton Century Crofts.
- Selltiz, C., Jahoda, M. et al. (1996). *Métodos de Investigación en las relaciones sociales*. Madrid: Rialp, S.A.
- Solé, M. (1990). *Desarrollo de la Psicomotricidad. Un Enfoque Psicológico*. México: Ed. Trillas.
- Spencer, H. (1861). *Principios de Psicología*. Madrid: Espasa – Calpe.
- Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Bogotá. (2a. ed.): CONTUS-Editorial Universidad de Antioquia.
- Suárez, A, (2011). *Errores de exactitud lectora*. Trabajo presentado ante el Aula de Propuesta Educativa de la Universidad de Extremadura. España.
- Tupia Rodríguez, I. (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017*. Tesis de posgrado, Universidad del Cauca, Lima - Perú.
- UNESCO. (6 de Marzo de 2018). *La atención y educación de la primera infancia, cuna de la cohesión social*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/atencion-y-educacion-primera-infancia-cuna-cohesion-social>

ANEXOS

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ÁRBOL DE OBJETIVOS.



PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Nombre** : “Actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices”.
- 1.2. **Beneficiarios:** Niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 144.
- 1.3. **Duración** :10 meses.
- 1.4. **Autor** : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
- 1.5. **Asesor** : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

En la Institución Educativa N° 144 de San Ignacio, encontramos a los niños y niñas con limitadas habilidades sociomotrices (expresión corporal, equilibrio, la flexibilidad, juegos infantiles), es genera que tengan comportamientos y conductas negativas como, desafiar a sus compañeros, iniciar peleas con sus compañeros, dificultad para esperar y seguir instrucciones, levantarse frecuentemente de su asiento. En tal sentido se pretende aplicar el “programa Actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices”.

Tal como lo anota, (Castellar, Gonzalez, & Santana, 2015, citado por González & Rodríguez, 2018, p.24).

La lúdica implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas.

Así mismo, tenemos en cuenta que Las habilidades sociomotrices nos ayudan a relacionarnos con los demás, integrarnos y comunicarnos de manera efectiva. Y ocurre, también, que hay personas que tienes unas capacidades impresionantes y son incapaces de rentabilizarlas por sus escasas habilidades sociales; eso motiva para que se ejecute el presente programa y contribuyamos a mejorar la formación integral de nuestros niños y niñas.

3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

3.1.1. Objetivo general

Fortalecer el dominio de las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad con la aplicación de actividades lúdicas en la Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, en el año 2021.

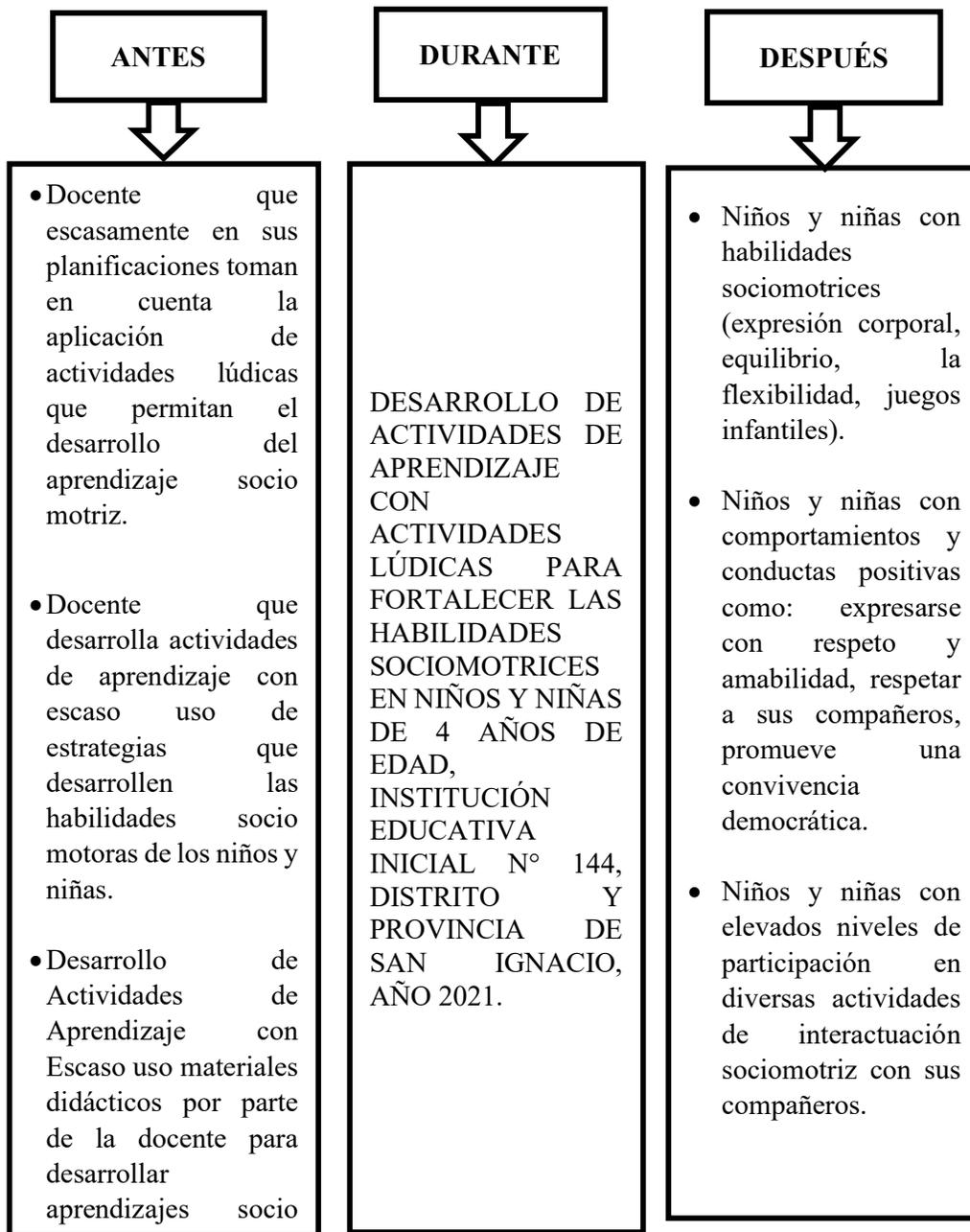
3.1.2. Objetivos específicos

- Incorporar en las planificaciones curriculares actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de las habilidades socio motrices de los niños de 04 años.
- Aplicar Actividades y materiales educativos lúdicos en las sesiones de aprendizajes para fortalecer las habilidades socio motrices de los niños de 04 años.
- Determinar el nivel de aprendizaje de las habilidades socio motrices en el inicio, proceso y salida de la aplicación del programa propuesto.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa de intervención ha sido elaborado para fortalecer el nivel de aprendizaje de las habilidades socio motrices de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, el cual se desarrollará con Sesiones de Aprendizaje, en donde los estudiantes a través de su participación activa y responsable en las sesiones de aprendizaje, desarrollarán procesos para fortalecer sus niveles de conocimiento y aplicación de los aprendizajes propuestos, con la intención de estimularlos y así contribuir en su formación integral.

5. DISEÑO DEL PROGRAMA



6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1. Actividades lúdicas para trabajar las habilidades sociomotrices.

- 6.1.1. Los ensacados
- 6.1.2. El circuito
- 6.1.3. El liguerito
- 6.1.4. El fulbito
- 6.1.5. Canciones
- 6.1.6. El tren
- 6.1.7. Las escondidas
- 6.1.8. Los guardias y los rateros
- 6.1.9. Las estatuas musicales
- 6.1.10. Simón Manda
- 6.1.11. Sillas musicales
- 6.1.12. El tumbalatas

6.2. Actividades de aprendizaje y cronograma

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS A UTILIZAR EN CADA ACTIVIDAD	FECHA
1.	Compartimos reglas para realizar el juego de los ensacados.	Los ensacados	24/03/21
2.	Nos desplazamos hacia adelante y hacia atrás	El tren	31/03/21
3.	Jugamos a equilibrarnos con nuestro cuerpo.	Canciones	07/04/21
4.	Nos divertimos jugando al liguerito.	El liguerito	21/04/21
5.	Nos divertimos juagamos fulbito.	El fulbito	26/05/21
6.	Aprendo jugando con los canta juegos.	Canciones	19/05/21
7.	Nos divertimos cantando y jugando con nuestro cuerpo.	canciones	31/05/21
8.	Exploramos el juego del tren.	El tren	02/06/21
9.	Nos organizamos para crear una coreografía	Canciones	09/06/21
10.	Conocemos y jugamos el juego de los congelados.	Los congelados	23/06/21
11.	Juguemos al canta y gana.	Canciones	07/07/21
12.	Realizamos competencias de sacos llenos.	Los ensacados	14/07/21
13.	Realizamos el juego de las estatuas musicales.	Los congelados	21/07/21
14.	Jugamos el juego del automóvil.	Canciones	18/08/21
15.	Nos divertimos jugando al liguerito.	El liguerito	31/08/21
16.	Participamos alegremente en el juego de simón manda	Simón Manda	08/09/21
17.	Jugamos a las sillas musicales.	Sillas musicales	15/09/21
18.	Juguemos en el bosque.	Juguemos en el bosque	22/09/21
19.	Realizamos el juego del tumbalatas	El tumbalatas	06/10/21
20.	Realizamos el juego canta y gana	Canciones	13/10/21

7. EVALUACIÓN

La evaluación del presente programa estará a cargo del equipo de la investigadora, el asesor, y docente formador de investigación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a través de fichas de acompañamiento y observación establecidos de manera periódica.

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL 2021

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Educación Inicial.
 1.2. Institución Educativa : N° 144.
 1.3. Ciclo/Edad : II/ 4 años.
 1.4. Lugar : San Ignacio.
 1.5. Directora : Olinda Felicita Espinoza Adrianzén.
 1.6. Profesora de Aula : Rosy Analú Aguirre Camacho.
 1.7. Practicante : Huamán Alberca Rosmeri Inés.
 1.8. Docente asesor de investigación : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.

II. DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO EDUCATIVO: MATRIZ DE PROBLEMAS Y PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE PRIORIZADOS

FUENTE	PROBLEMAS Y DEMANDAS DE APRENDIZAJE	POSIBLE CAUSA O EXPLICACIÓN	APRENDIZAJES PROPUESTOS
PAT y PCI	<ul style="list-style-type: none"> La institución educativa inicial no cuenta con los documentos del PAT y PCI. 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de capacitación y coordinación entre UGEL y docentes de la institución. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar acciones de coordinación para su elaboración del PAT y PCI en tiempos de pandemia.
Visión y misión de la institución educativa	<ul style="list-style-type: none"> La institución educativa inicial no cuenta con Visión y misión. 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes que no ejecutan estrategias para desarrollar el trabajo colaborativo entre la red de educación. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacitación virtual para que los docentes promuevan el trabajo colaborativo con la finalidad de lograr una mejor coordinación con la red educativa. Realizar la ejecución de la misión y Visión de la Institución Educativa.

Problemática nacional, regional, local e institucional	<ul style="list-style-type: none"> • Inestabilidad y corrupción de los funcionarios y autoridades del estado peruano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de compromiso de las autoridades gubernamentales. • Ausencia de la práctica del valor de la honestidad, honradez y veracidad. • Carencia de una conciencia social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer los valores de la honestidad, honradez y veracidad. • Concientización a través de charlas virtuales a los padres de familia
	<ul style="list-style-type: none"> • Violencia social y familiar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de comunicación y respeto entre parejas. • Bajo nivel cultural. • Ausencia de organizaciones que velen por la integridad de los seres humanos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer el respeto entre varón y mujer. • Talleres virtuales con el apoyo de especialistas para abordar esta problemática. • Trabajo con padres de familia para crear un programa de prevención de violencia familiar y social.
	<ul style="list-style-type: none"> • Inseguridad ciudadana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida del valor de la honestidad, entre otros. • Pobreza. • Falta de oportunidad de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Educar a los niños en la práctica del respeto a la persona y el bien común. • Dramatizaciones virtuales para trabajar el valor de la honestidad y ética en nuestros niños.
	<ul style="list-style-type: none"> • Inestabilidad económica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausencia de políticas que regulen el mercado y favorezcan a los productores. • Falta de credibilidad en las autoridades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar las características propias y de la comunidad relacionadas con su identidad y compromiso con su grupo social.
	<ul style="list-style-type: none"> • Contaminación ambiental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exceso de fertilizantes y productos químicos que contaminan el medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción y valoración de los recursos naturales de su comunidad. • Capacitación para una buena agricultura.

		<ul style="list-style-type: none"> • Agricultores mal equipados con herramientas inadecuadas para el trabajo de campo. • Deforestación de bosques. • Problemas en la producción de café por desconocimiento de siembra y cultivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La importancia de la cultivación de plantas y su valoración. • Talleres para capacitar a los padres de familia sobre siembra y cultivo de café.
Áreas curriculares	COMUNICACIÓN		
	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para expresarse, socializar e interactuar en familia. • Escasa comprensión de textos orales. • Falta de atención y concentración. • Falta de motivación para el aprendizaje oral y escrito por parte de los padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Temor a ser rechazado por entorno. • Baja autoestima. • Distracciones constantes que se presentan en casa. • Ansiedad y cansancio. • Carencia de tiempo y espacios que le permitan al padre de familia interactuar y fomentar aprendizajes con sus niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en juegos de socialización y compartir en familia. • Educar a los niños en el respeto y valoración de la persona. • Comprometer a los padres de familia en la educación de sus hijos. • Utilizar estrategias pertinentes para trabajar la atención y concentración en el niño.
	MATEMÁTICA		
	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad en el desarrollo de su pensamiento lógico matemático y resolución problemas. • Escasa comprensión para resolver problemas matemáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Limitada motivación en el área de matemática. • Estrategias que no son pertinentes para trabajar el pensamiento matemático. • No se plantean ejercicios de resolución de problemas en su nivel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades motivadoras en el área de matemática. • Utilizar estrategias pertinentes para trabajar el pensamiento lógico del niño y resolución de problemas. • Vivenciar de manera virtual uso de material concreto. • Fomentar el uso de las representaciones “Simbólicas,

		<ul style="list-style-type: none"> • Falta de estrategias y uso de materiales para la comprensión del problema. 	concretas, vivenciales, pictóricas y graficas” en casa.
	PERSONAL SOCIAL		
	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultades para interactuarse. • Falta de autonomía en los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bajos Niveles económicos. • Padres autoritarios. • Temor a ser rechazados por su entorno. • Sobreprotección por parte de los padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades que permitan interactuar en familia armónicamente. • Charlas virtuales con padres de familia y niños para fomentar una convivencia armónica entre ellos.
	CIENCIA Y TECNOLOGIA		
	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultades en el desarrollo de hábitos de preservación y valoración del medio ambiente. • Contaminación ambiental y falta de conocimiento para reciclar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de prácticas de valoración de su medio ambiente. • Arrojo de materiales y desechos en diferentes áreas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades que permitan preservar y valorar el medio ambiente dentro y fuera de su entorno. • Acuerdos de buenas prácticas de convivencia con el medio ambiente.
	PSICOMOTRICIDAD		
	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas con limitadas habilidades socio motrices (expresión corporal, equilibrio, la flexibilidad, juegos infantiles). • Niños y niñas con comportamientos y conductas negativas como, desafiar activamente a la docente, iniciar peleas con sus compañeros, dificultad 	<ul style="list-style-type: none"> • Escasa estimulación de las habilidades socio motrices por parte de los padres. • Falta de tiempo y espacio por parte de los padres de familia para interactuar con sus menores hijos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades lúdicas que fortalezcan sus habilidades socio motrices del niño y niña. • Compromisos y estrategias virtuales para fomentar la interacción entre padres e hijos. • Dinámicas

	<p>para esperar y seguir instrucciones, levantarse frecuentemente de su asiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas con dificultades en la participación de algunas actividades como juegos entre sus compañeros. • Dificultad para desarrollar sus habilidades socio motrices. • Dificultades para interactuar. • Dificultades para socializar. • Dificultades para la participación en clase. • Dificultades para realizar trabajo colaborativo. 		<ul style="list-style-type: none"> • Juegos • Dramatizaciones • Canciones
<p>Estudiantes de acuerdo a su edad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escaso desarrollo de experiencias sensoriales y motrices. • Inestabilidad emocional. • Se le dificulta cumplir reglas en los juegos. • Falta de integración social. • Dificultades socio motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> • Características propias de su edad. • Limitadas oportunidades para desarrollar sus facultades sensoriales y motrices. • Aun no interioriza las reglas de comportamiento social. • Pocas actividades de trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y describir las características de los niño y niñas de 4 años. • Desarrollo de facultades sensoriales y motrices. • Desarrollo de prácticas de juegos con reglas. • Trabajos en equipo con padres de familia, hermanos, etc.

<p>Integración del grupo y socialización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desconocimiento y poca valoración a las actividades del calendario comunal, ambiental y cívico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poca participación de los padres en las actividades de la institución educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatizaciones • Juegos de roles. • Dinámicas. • Danzas. • Videos educativos sobre el medio ambiente.
<p>Oportunidades del calendario: Comunal, ambiental y cívico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiesta patronal. • 2do domingo de mayo-día del medio ambiente. • Temporadas de las cosechas. • Día de la madre. • Día del agua. • Día de la educación inicial 25-05. • Da de la primavera. • Día del maestro. • Día del campesino • Fiestas patrias. • Aniversario de la Institución Educativa N° 144. • Fiestas navideñas 	<ul style="list-style-type: none"> • Desconocimiento y poca valoración a las actividades del calendario comunal, ambiental y cívico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poca participación de los padres en las actividades de la institución educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatizaciones • Juegos de roles. • Dinámicas. • Danzas. • Videos educativos.
<p>Inseguridad al comunicarse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Malos hábitos de higiene personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas descuidados por los padres. • Niños que viven en zonas alejados de su Institución Educativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hábitos de higiene personal. • Técnicas para el lavado de manos. • Técnicas para el cepillado de dientes.
	<ul style="list-style-type: none"> • Enfermedades virales y parasitosis, 	<ul style="list-style-type: none"> • Inadecuadas prácticas en el cuidado la salud y aseo personal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas de aseo personal. • Importancia del consumo de agua hervida.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mala alimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Desconocimiento de la importancia de una buena 	<ul style="list-style-type: none"> • Lonchera saludable. • Alimentos nutritivos y no nutritivos.

		alimentación y una dieta balanceada.	• Alimentos nutritivos de mi comunidad.
Formas/prácticas alimenticias en la comunidad.	• Desconocimiento del valor nutritivo de las hortalizas, frutas y menestras.	• Malos hábitos alimenticios.	• Importancia nutritiva de los alimentos.
Comportamiento frente al medio ambiente	• Arrojo de basuras en diferentes espacios de la I.E.	• Falta de concientización en el cuidado del medio ambiente.	• Valorar la importancia y el cuidado ambiental para la vida de los seres vivos.
Producción y economía en la comunidad.	• Contaminación del suelo y aire con aguas del lavado de café. • Monocultivos de café. • Mínimos ingresos económicos familiares. • Desconocimiento de técnicas de post cosecha.	• Desconocimiento de técnicas de tratamiento de las aguas del lavado de café. • Desconocimiento de otras prácticas productivas. • Bajos niveles de formación y capacitación. • Limitado apoyo de instalación de infraestructura de post cosecha.	• Formas técnicas de tratar las aguas. • Conocer otras formas de producción en granjas, talleres, etc. • Pequeños proyectos de biohuertos en casa.
Convivencia en la familia, escuela y comunidad.	• Violencia familiar y las diferentes familias de la comunidad.	• Desconocimiento de la importancia y la poca valoración a la familia.	• Reconocer el valor e importancia de la familia.

III. MATRIZ DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES DE ACUERDO AL CONTEXTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nº	APRENDIZAJES PROPUESTOS PRIORIZADOS	PROPOSITOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS)	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO
1	<ul style="list-style-type: none"> Educación a los niños en la práctica del respeto a la persona y el bien común. Actividades que permitan interactuar en familia armónicamente. Charlas virtuales con padres de familia y niños para fomentar una convivencia armónica entre ellos 	<p>PERSONAL SOCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Construye su identidad. Convive y participa democráticamente. <p>PSICOMOTRICIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <p>MATEMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. 	<p>Las niñas y los niños de la Institución Educativa N° “144”, se hacen muchas preguntas cuando quieren conocer más acerca de ellos, tanto sobre su historia personal como sus características físicas. Por ejemplo, ¿cómo era de bebé?, ¿por qué me llamo así?, ¿quién me puso mi nombre?, ¿a quién me parezco? Posiblemente, los niñas y niños hacen estas y otras preguntas. Por ello, es importante reconocerlas, valorarlas y ayudarlas/os a encontrar las respuestas como parte del proceso de construcción de su identidad. Es por ello que se plantea a las niñas y los niños descubrir aquellas características que los hacen únicos/os y especiales. ¿Cómo podríamos nosotros describir quiénes somos? ¿Estaríamos de acuerdo a buscar información para descubrir quiénes somos?</p>	<p>Me descubro como soy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Videos identificando las partes de su cuerpo. Elaboramos material para ambientar nuestro espacio. 	<p>Del 05 al 16 de abril.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> Educación a los niños en la práctica del respeto a la persona y el bien común. Fortalecer el respeto entre varón y mujer. 	<p>COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende y produce textos orales. Se inicia en la lectura en su lengua materna. Se inicia en la escritura en su lengua materna. 	<p>En la “Institución Educativa N° 144” los niños y niñas de 4 años de edad, en su mayoría desconocen el valor que tienen ellos y ellas como seres humanos, es por ello que, en esta experiencia de aprendizaje se enfatiza enseñarles a reconocer lo que hace ser una persona valiosa e irreplicable y con derechos, como el de tener una familia que te cuide, proteja y brinde afecto. Además de ello también buscar que los niños y niñas aprendan cuáles son sus características y cualidades que los hacen una persona especial, valiosa y con derechos.</p>	<p>“Me reconozco como una persona valiosa”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Decoramos nuestro espacio para realizar nuestras actividades de Psicomotricidad Fichas de trabajo. Canciones 	<p>Del 19 al 30 de abril.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Crea proyectos desde los lenguajes del arte. <p>CIENCIA Y AMBIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora su entorno para conocerlo. 	<p>Cada persona es única, valiosa y tiene características que la hacen especial: rasgos físicos, sentimientos, gustos, intereses, así como capacidades, por ejemplo, para estudiar o habilidades para andar en bicicleta; todo ello forma parte de su identidad personal. Conocerse, valorarse y fortalecer su autoestima, porque así descubre quién es y la capacidad que tienes para lograr sus metas. ¿Cómo lograríamos reconocernos como personas valiosas? ¿Qué ocurriría si no nos reconocemos como personas valiosas?</p>			
3	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en juegos de socialización y compartir en familia. • Actividades que permitan interactuar en familia armónicamente. 		<p>Debido al estado emergencia, en estas últimas semanas venimos compartiendo más tiempo con nuestra familia al interior de nuestras viviendas. Es por ello que a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 144, de 4 años de edad, en esta unidad se busca contribuir a mejorar y fortalecer nuestras relaciones familiares; sin embargo, es posible que se presenten algunas dificultades en la convivencia familiar. Por ello, es importante que aprendamos a regular nuestras emociones y reacciones para prevenir la violencia y contribuir así a la construcción de una cultura de paz. ¿Podemos reconocer y regular las emociones que experimentamos en la convivencia diaria con los demás? ¿Cómo podemos hacerlo? ¿Por qué es importante regular nuestras emociones? ¿Qué ocurriría si no podríamos regular nuestras emociones?</p>	<p>“Reconozco mis emociones”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboramos nuestro dado de las emociones y las reconocemos. • Videos de juegos para fortalecer nuestras habilidades socio motrices. 	<p>Del 3 al 15 de mayo.</p>
4	<p>La importancia de la cultivación de plantas y su valoración.</p>		<p>En la Institución Educativa N° 144, los niños y las niñas de 4 años de edad desconocen la importancia que tiene el cuidar nuestro planeta llamado tierra y de</p>	<p>“Cuidamos nuestro planeta llamado tierra”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboramos una pancarta al día de la educación Inicial. 	<p>Del 24 de mayo al 4 de junio.</p>

	<p>Actividades que permitan preservar y valorar el medio ambiente dentro y fuera de su entorno.</p> <p>Acuerdos de buenas prácticas de convivencia con el medio ambiente.</p>		<p>la contaminación masiva que estamos provocando en los últimos años, es por ello que se les propone distintas actividades con la finalidad de ambiente como son plantas y animales afectando la destrucción del ecosistema lo cual repercute en la salud además debemos considerar que todo lo que existe es un regalo de Dios, motivo por el cual se desarrolla diferentes actividades dentro del desarrollo de esta experiencia de aprendizaje para tomar conciencia ambiental. ¿Qué debemos hacer para cuidar nuestro planeta?, ¿Cómo lo haremos? ¿Por qué es importante cuidar nuestro planeta?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Videos de dinámicas para fortalecer las habilidades socio motrices en los niños. 	
5	<p>Hábitos de higiene personal.</p> <p>Técnicas para el lavado de manos.</p> <p>Técnicas para el cepillado de dientes.</p> <p>Prácticas de aseo personal.</p> <p>Importancia del consumo de agua hervida.</p>		<p>A raíz del surgimiento de un virus altamente contagioso llamado COVID 19 Es importante que las niñas y los niños de la Institución Educativa N° “144”, porque las niñas y los niños a partir del reconocimiento de sus características, preferencias y condiciones propias y las de los demás realicen de forma autónoma acciones de cuidado personal y familiar referidas a los hábitos de higiene, alimentación, salud física y buen trato a los demás, conociendo la importancia de ello. Además, que identifiquen algunas situaciones que puedan poner en riesgo su integridad física y emocional, expresando sus emociones de acuerdo con su edad y a sus posibilidades, esto con la finalidad de cuidarse y cuidar a los demás. ¿Cómo podríamos cuidarnos? ¿Si nos cuidamos nosotros, también estamos cuidando a los demás? ¿Por qué es importante que nos cuidemos entre todos?</p>	<p>“Me cuido y cuido a los demás.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preparamos una lonchera saludable en casa. • Elaboramos un afiche para promover el lavado de manos en casa para cuidarnos del Coronavirus. 	<p>Del 7 al 18 de junio.</p>

6	<p>Alimentos nutritivos y no nutritivos.</p> <p>Alimentos nutritivos de mi comunidad.</p>		<p>En nuestra Provincia de san Ignacio existen diversidad de plantas como plantas frutales, medicinales y vegetales, es por eso que en esta unidad aprovechamos en dar a conocer a los niños y niñas de la institución educativa N° 144, la gran importancia que nos brindan las plantas como salud y una buena alimentación y así tengan un acercamiento, descubrimiento, conocimiento y sensibilización respecto a las plantas que forman parte de su vida cotidiana, además, promoveremos la valoración de las plantas y un auténtico deseo por contribuir con su cuidado y preservación, Desarrollando en esta experiencia de aprendizaje, situaciones significativas que les permita movilizar las diferentes capacidades de la competencia mediante la indagación. ¿Cómo podríamos alimentarnos adecuadamente? ¿Es necesario tener mucho dinero para poder alimentarnos adecuadamente? ¿Qué pasaría si nos alimentamos como es correcto?</p>	<p>“Indagamos el valor nutritivo de los alimentos de la comunidad”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Preparación de platos con productos de la zona. ● Elaboración de recetas con productos de la comunidad. ● Mini herbario en casa con plantas medicinales. ● Álbum de plantas medicinales. 	<p>Del 21 de junio al 2 de julio.</p>
7	<p>Actividades que permitan interactuar en familia armónicamente.</p>		<p>En la “Institución Educativa N° 144” en este mes de julio se celebra el aniversario patrio y fiestas patronales quienes lo hacen año tras año con costumbres propias de nuestra comunidad en la que participan los pobladores en diferentes actividades programadas desde casa, los niños y niñas 4 años de edad se sienten motivados por lo que observan y aprovechando estas situaciones hemos planificado dicho proyecto “Participamos de la celebración de fiestas patrias y patronales” , estaremos incentivando a nuestros niños y niñas a identificarnos como peruanos. ¿Será importante</p>	<p>“Participamos con entusiasmo de nuestras fiestas patrias y patronales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Organización de un afiche ● Elaboración de los símbolos patrios. ● Producción de textos. <p>Aprestamiento</p>	<p>Del 5 de junio al 23 de julio.</p>

			recordar nuestras fiestas patrias y patronales? ¿Cómo podríamos hacerlo? ¿Qué pasaría si nos olvidamos de recordar nuestras fiestas patrias y patronales?			
8	Conocer y describir las características de los niños y niñas de 4 años. Los niños y niñas junto a sus padres conocen los retos y desafíos del Perú en el bicentenario.		Los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E N° 144 – SAN IGNACIO, aún no conocen acerca de los logros y desafíos del país en el bicentenario, claro que tocaremos estos temas de manera general, pero creemos que es una necesidad que los niños y niñas se vayan involucrando de cierta manera en el desarrollo del país, ya sea realizando acciones en beneficio de todos. Para lograr esto les realizaremos a los niños algunas preguntas vía WhatsApp: ¿Cómo podemos hacer que el Perú logre sus retos y desafíos? ¿cómo podemos contribuir a esta mejora?	“Conocemos los retos y desafíos del Perú en el bicentenario”	<ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de papá y mamá elaboramos un cuadro de doble entrada sobre los retos y desafíos del Perú en el bicentenario. • Exposiciones. • Fichas de trabajo. 	Del 9 al 20 de agosto
9	Utilizar estrategias pertinentes para trabajar la atención y concentración en el niño.		Los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E N° 144 - SAN IGNACIO, están muy confundidos porque tienen dificultades para reconocer los números del 1 al 5, se les hace difícil identificar situaciones de cantidad, es por ello que en esta unidad se ha propuesto trabajar diferentes estrategias lúdicas para que los niños aprendan los temas mencionados jugando.	“Uno, cinco, tres. ¿Cómo lo resuelvo esta vez”	<ul style="list-style-type: none"> • Aprestamiento. • Videos de participación de juegos familiares poniendo en práctica la numeración del 1 al 5. • Fichas de trabajo. 	Del 23 de agosto al 3 de setiembre
10	Desarrollo de facultades sensoriales y motrices.		Los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. N° 144 se encuentran muy estresados y cansados de llevar sus clases desde casa, ellos aseguran que quieren jugar y divertirse mucho con sus amiguitos y es por ello que se les ha explicado que por la coyuntura que estamos viviendo ahora es imposible volver a juntarnos pero también se les ha mencionado que para que ellos ya no tengan ese estado de ánimo, la docente ha propuesto crear o escoger un juego ya conocido para jugar en familia y	“Los juegos que comparto en familia”	<ul style="list-style-type: none"> • Videos de canciones para promover la interacción y el trabajo en equipo en los niños y niñas. • Dramatizaciones. • Juegos 	Del 6 al 17 de setiembre

			promover la interacción, trabajo colaborativo y trabajo en equipo y a partir de ello favorecer la socio motricidad de los niños y niñas. Entonces, ¿Cómo podremos hacerlo? ¿Por qué es importante interactuar con nuestra familia y/o entorno? ¿Por qué deberíamos trabajar en equipo?.			
11	Desarrollo de prácticas de cuidado del medio ambiente.		<p>En esta experiencia de aprendizaje se promoverá que las niñas y los niños identifiquen situaciones que impactan en el cuidado de los espacios públicos, plantearan sus ideas respecto a cómo nuestras acciones pueden cuidar o no el lugar en el que vivimos y reflexionaran sobre ellas.</p> <p>Propondrán ideas para observar su entorno más cercano (calle, barrio o comunidad) para identificar aquello que contribuye o no al cuidado del medio ambiente. Además, van a jugar y moverse representando con su cuerpo diversas acciones que se realizan en el hogar, por ejemplo:</p> <p>hábitos de higiene -Cepillarse los dientes. -Lavarse las manos.</p> <p>Tareas del hogar -Barrer. -Limpiar la mesa o un objeto.</p> <p>Asimismo, van disfrutar en familia de un cuento sobre el cuidado del medio ambiente. Con todas estas Actividades podrán hacer una carpeta, diario o libro sobre los “Acciones que podemos realizar para el cuidado del medio Ambiente”.</p> <p>¿Alguna vez han realizado acciones para cuidar el medio en el que conviven? ¿Cómo podemos cuidar el medio ambiente que nos rodea? ¿Cómo podemos cuidar el medio ambiente desde la casa?</p>	“Descubriendo y valorando el mundo en el que convivo”	<ul style="list-style-type: none"> ● Siembra de una planta. ● Fichas de trabajo. ● Dramatización. 	Del 20 de setiembre al 1 de octubre.

12	Conocer otras formas de producción en granjas, talleres, etc.		<p>Esta experiencia de aprendizaje aborda diversas situaciones de aprendizaje cuyo eje unidad son los animales. Se ha elegido este organizador porque los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 144 de la provincia de san Ignacio, demuestran un interés especial por los animales y disfrutan al interactuar con ellos, a consecuencia de estas interacciones, adquieren muchos saberes y se interesan por profundizar sobre cómo son, cuál es su comportamiento, qué necesidades tienen, etc., siendo importante asegurar que se logren los aprendizajes, por ello planteando actividades que promueven el desarrollo de competencias ya sea para alcanzar un propósito (averiguar cuál es el hábitat, leer textos sobre animales para buscar información o resolver un problema (plantear una solución a un problema de su comunidad que les afecta en relación a los animales). ¿Para qué será importante criar animales domésticos? ¿Qué beneficios nos trae criar animales domésticos?</p>	<p>“Valoremos la crianza de animales domésticos de mi comunidad”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración de máscaras de animales domésticos con material de casa. ● Trípticos ● Fichas de trabajo. ● Afiches 	<p>Del 4 al 22 de octubre.</p>
----	---	--	--	--	--	---------------------------------------

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE, ENFOQUES TRASVERSALES, ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y DISTRIBUCIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN EL AÑO ESCOLAR.

ÁREA	N°	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: COMPETENCIAS Y ENFOQUES TRANSVERSALES	ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO											
			1° bimestre			2° bimestre			3° bimestre			4° bimestre		
			EA1	EA2	EA3	EA4	EA5	EA6	EA7	EA8	EA9	EA10	EA11	EA12
			Me descubro	Me reconozco	Reconozco mis	Cuidamos nuestro	Me cuido y cuido a los	Indagamos el valor nutritivo de	Participamos con	Conocemos los retos y	Jugamos con los números.	Los juegos que	Descubrimos y valorando el mundo en el	Valoremos la crianza de
2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 Semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas			
Persona social	1	Construye su identidad.	x	x	x				x	x	x	x	x	x
	2	Convive y participa democráticamente.	x		x		x				x			
Comunicación	3	Comprende y produce textos orales.		x		x		x		x	x		x	
	4	Se inicia en la lectura en su lengua materna.			x		x		x				x	
	5	Se inicia en la escritura en su lengua materna.	x			x		x	x		x			x
	6	Crea proyectos desde los lenguajes del arte.		x		x	x				x		x	
Matemática	7	Construye la noción de cantidad.	x		x		x	x	x		x		x	x
	8	Establece relaciones espaciales.	x	x		x	x		x	x	x			x
Ciencia y tecnología	9	Explora su entorno para conocerlo.		x	x		x	x		x	x		x	x

Psicomotricidad	10	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		X	X		X	X		X	X	X	X	X
Competencias transversales	11	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	12	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ENFOQUES TRANSVERSALES¹														
• Enfoque Intercultural				X	X		X		X	X		X		X
• Enfoque de Atención a la diversidad			X		X	X		X		X	X		X	
• Enfoque de Igualdad de género			X	X		X	X		X	X		X		
• Enfoque Ambiental				X		X	X		X		X		X	
• Enfoque de Derechos														
• Enfoque de Búsqueda de la excelencia			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
• Enfoque de Orientación al bien común				X		X		X		X	X		X	X
TUTORIA Y ORIENTACION EDUCATIVA			EA1	EA2	EA3	EA4	EA5	EA6	EA7	EA8	EA9	EA10	EA11	EA12
			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

V. ESTRATEGIA METODOLÓGICAS

- Juegos.
- Dramatización.

- Pintura.
- Manualidades.
- Canción.
- Producción de textos.

VI. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

- Símbolos escritos.
- Símbolos visuales.
- Radio y grabación de sonido.
- Imágenes fijas.
- Películas.
- Televisión educativa.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>
- Ministerio de Educación, (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/inicial.subnivel.inicial/grado/35/categoria/exploramosaprendemos.experiences/unico/recursos/c025ca0e2a0a115aa9f693497090336bb1c196bda2f43ed382bb2bfff29929e>

.....
ROSMERI INÉS HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITAS ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.

.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.

.....
Mg. MARIENE PIZARRO PASAPERA
V°B° DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
NOMBRE: “LOS JUEGOS QUE COMPARTO EN MI FAMILIA”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 144.
 1.2. Ciclo/Grado/Edad : II / 4 años.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Director (a) : Olinda Felicita Espinoza Adrianzén.
 1.5. Profesor (a) de Aula : Rosy Analú Aguirre Camacho.
 1.6. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
 1.7. Docente asesor de investigación : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
 1.8. Fecha de ejecución : 06/09/2021 – 17/09/2021

II. COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTES Y ACTITUDES A DESARROLLAR**2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	PROPÓSITO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Que los niños y niñas de 4 años de edad aprendan las secuencias de colores mediante un patrón a través de imágenes y material concreto.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo.	<p>Graba un video realizando una secuencia de colores.</p> <p>Ficha de trabajo.</p>
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente a través de su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido 	Que los niños y las niñas jueguen y disfruten en familia al escuchar una rima, identificando las palabras que tienen el mismo sonido final y creando	Identifica características de objetos o acciones y palabras conocidas al crear una rima.	Lista de cotejo.	<p>Envía un video creando una rima utilizando imágenes del objeto, animal o cosa que más te guste.</p> <p>Ficha de trabajo.</p>

		y contexto del texto oral.	nuevas rimas orales utilizando imágenes.			
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Los niños y niñas de 4 años de edad fomentarán la interacción a través del juego: Simón manda.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma promoviendo la interacción.	Guía de observación.	Realiza un vídeo jugando tu juego favorito, interactuando con algún familiar.
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Los niños y niñas de 4 años de edad aprenderán a identificar características de los animales salvajes.	Obtiene información sobre las características de los animales salvajes a través de imágenes, dibujos, etc.	Lista de cotejo.	Realiza un dibujo sobre los animales salvajes. Ficha de trabajo.
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Los niños y niñas de 4 años de edad expresen y comuniquen sus ideas, pensamientos e emociones a través de la elaboración de un cuento.	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones, para relatar un cuento.	Lista de cotejo.	Realiza un cuento en familia utilizando imágenes.
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Los niños y niñas de 4 años de edad lograrán interactuar con su familia a través del juego: las sillas musicales.	Realiza acciones de juego de manera autónoma promoviendo la interacción con las	Guía de observación.	Realiza un video jugando el juego de las sillas musicales promoviendo la

				personas de su alrededor.		interacción con tu entorno.
--	--	--	--	---------------------------	--	-----------------------------

2.2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N° 144 se encuentran muy estresados y cansados de llevar sus clases desde casa, ellos aseguran que quieren jugar y divertirse mucho con sus amiguitos y es por ello que se les ha explicado que por la coyuntura que estamos viviendo ahora es imposible volver a juntarnos pero también se les ha mencionado que para que ellos ya no tengan ese estado de ánimo, la docente ha propuesto crear o escoger un juego ya conocido para jugar en familia y promover la interacción, trabajo colaborativo y trabajo en equipo y a partir de ello favorecer la socio motricidad de los niños y niñas. Entonces, ¿Cómo podremos hacerlo? ¿Por qué es importante interactuar con nuestra familia y/o entorno? ¿Por qué deberíamos trabajar en equipo?

2.3. PLANIFICADOR DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

LUNES: 06/09/2021	MARTES: 07/09/2021	MIÉRCOLES: 08/09/2021
NOMBRE: SECUENCIA DE COLORES.	NOMBRE: JUGAMOS CON LAS PALABRAS QUE RIMAN.	NOMBRE: PARTICIPAMOS ALEGREMENTE EN EL JUEGO DE SIMÓN MANDA.
LUNES: 13/09/2021	MARTES: 14/09/2021	MIÉRCOLES: 15/09/2021
NOMBRE: CONOCEMOS LOS ANIMALES SALVAJES.	NOMBRE: MI CUENTO FAVORITO.	NOMBRE: JUGAMOS A LAS SILLAS MUSICALES.

III. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

- Televisión educativa.
- Símbolos orales.
- Símbolos escritos.
- Imágenes fijas.

IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Canciones.
- Videos educativos.
- Audios.
- Power Point.
- Mensajes de WhatsApp.
- Carteles.
- Llamadas telefónicas.
- Video llamadas.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>
- Ministerio de Educación, (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/inicial.subnivel.inicial/grado/35/categoria/exploramosaprendemos.experiences/unico/recursos/c025ca0e2a0a115aa9f693497090336bb1c196bda2f43ed382bb2bfff29929e>

.....
ROSMERI INÉS HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITA ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.

.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.

.....
Mg. MARLENE PIZARRO PASAPERA.
V°B° DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 144.
1.2. Ciclo/grado	: II ciclo/ 4 años.
1.3. Lugar	: San Ignacio.
1.4. Directora	: Olinda Felicita Adrianzén Espinoza.
1.5. Profesora de Aula	: Rosy Analú Aguirre Camacho.
1.6. Investigadora	: Rosmeri Inés Huamán Alberca.
1.7. Docente asesor de Investigación	: Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
1.8. Fecha de ejecución	: 26/05/2021.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones de juego como correr, saltar, hacer giros, patear y lanzar pelotas a través del fulbito en los que expresa acciones de interacción y trabajo en equipo.	Realiza un video jugando fulbito, expresando acciones de interacción y trabajo cooperativo.	<p>Enfoque: Búsqueda de la excelencia</p> <p>Valores: Flexibilidad y apertura.</p> <p>Actitudes: El niño o niña muestra disposición para expresar acciones de interacción y trabajo cooperativo jugando fulbito en su contexto.</p>	Guía de observación.

2.1. Nombre de la Actividad de Aprendizaje: “NOS DIVERTIMOS JUGANDO FULBITO”

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

3.1. Procesos didácticos que utilizan en el área/competencia.

- Asamblea.
- Desarrollo de la expresión motriz.
- Relajación.
- Expresión Gráfica.
- Diálogo.
- Cierre.

3.2. Desarrollo de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	Medios y Material Educativo.
<p>INICIO</p>	<p>Se envía un audio al grupo de WhatsApp donde se anuncia que se enviará un video editado que contiene los siguientes puntos para dar la bienvenida a padres de familia, niños y niñas.</p> <div data-bbox="808 760 1316 857" style="border: 1px solid purple; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a todos los participantes del grupo de WhatsApp padres, madres, niños y niñas). <div data-bbox="890 932 1234 1279" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la fecha del día. 	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>

- Se invita a que lo registren en su calendario, para que los niños y niñas identifiquen el día, el mes y el año en el que nos encontramos actualmente.



Símbolos visuales:
Imágenes prediseñadas editadas.

- Una canción de saludo llamada “Yo voy activarme” para que los niños y niñas se incentiven a continuar con las actividades siguientes. Anexo N° 2



Televisión educativa:
Videos editados.

- Invitación a todos los niños y niñas a que registren su asistencia a través de un audio para corroborar la conectividad y participación diaria de cada niño y niña.



Imágenes fijas:
Carteles editados.

- Al grupo de WhatsApp de padres de familia, mediante un audio se anuncia que se enviará una imagen editada, con el nombre de la experiencia de aprendizaje, actividad de aprendizaje y propósito de aprendizaje.

DESARROLLO



Imágenes fijas:
Carteles editados.

Símbolos visuales:
Imágenes prediseñadas editadas.

ASAMBLEA

La docente presenta algunos materiales como pelotas, camisetas deportivas, una bandera del Perú, etc. Para fomentar en los niños y niñas curiosidad por conocer los implementos que se necesitan para jugar futbolito.



DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ

A través de unas imágenes se da a conocer las reglas y orientaciones para jugar futbolito (siempre resaltado que este promueve la interacción y trabajo en equipo), para que los niños y niñas y sus familiares tengan en cuenta a la hora de ejecutar el juego.

- ✓ La regla principal es que los jugadores (excepto los porteros) no pueden tocar el balón con las manos o brazos de forma intencionada.
- ✓ Los dos mejores no pueden ir juntos. Ellos son los que eligen los integrantes de cada equipo.
- ✓ El gol, es gol.
- ✓ No se acepta la agresividad por ningún motivo.

Televisión educativa:
Videos editados.

Grabación de sonido:
voz de la docente.

Imágenes fijas:
Carteles editados.

La docente envía un audio solicitando a los padres de familia que se organicen con sus niños y niñas, para recolectar todos los materiales que son necesarios para jugar futbolito.

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un balón
- ✓ Campo de juego adaptada para futbolito
- ✓ Tarjeta roja
- ✓ Tarjeta amarilla



Luego realiza las siguientes interrogantes para corroborar el nivel de comprensión de los niños y niñas.

- ✓ ¿Qué necesitamos para jugar futbolito?
- ✓ ¿Qué pasa si el árbitro nos saca tarjeta amarilla?
- ✓ ¿Qué pasa si el árbitro nos saca tarjeta roja?
- ✓ ¿Qué es lo que hace el arquero?
- ✓ ¿Qué gritamos cuando el arquero no puede atrapar el balón ya pasa dentro del arco?

Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

Televisión educativa:
Videos

Grabación de sonido:
voz de la docente.

La docente comparte orientaciones para el desarrollo de la estrategia “el futbolito” acompañado de un video para reforzar las orientaciones, siempre recalcado que esta estrategia promueve la interacción y el trabajo en equipo en los niños y niñas.

- ✓ El Futbolito se juega entre dos equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo del juego es el introducir el balón en la portería del contrario, esto se llama anotar un gol o tanto, y evitar que el contrario obtenga el balón y lo introduzca en tu portería.



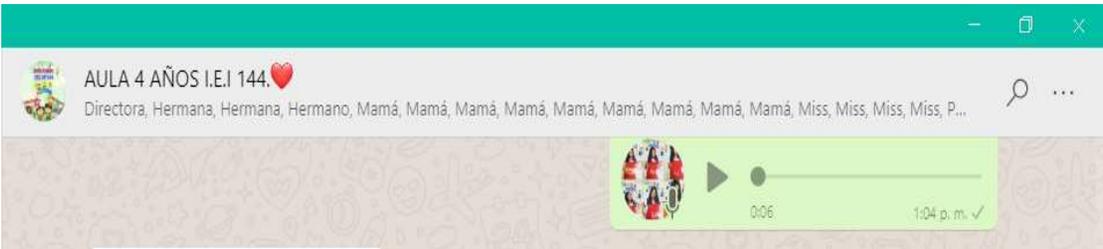
Televisión educativa:
Videos

RELAJACIÓN

- Al finalizar el juego, la docente envía un último vídeo sugiriendo a los padres de familia que acompañen a practicar ejercicios de respiración de inhalar y exhalar a sus niños y niñas, para relajar su cuerpo después de realizar la actividad física.



Televisión educativa:
Videos editados.

	<p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>La docente envía un audio solicitando que realicen un dibujo de la parte del juego que más les gustó realizar con su familia para fomentar la expresión gráfica en los niños y niñas.</p>  <p>DIÁLOGO</p> <p>Los niños y niñas socializan sus trabajos a través de un vídeo enviado al grupo de WhatsApp de padres de familia para comentar la parte del juego que más les gustó realizar y así fomentar la expresión oral en ellos.</p> <p>CIERRE</p> <p>A través de un audio, la docente profundiza sobre la importancia de las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas para fortalecer sus habilidades sociomotrices.</p>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Demostraciones: Videos realizados por los niños y niñas.</p> <p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al grupo de WhatsApp, la docente envía una imagen y un audio explicando el reto del día, para que los niños y niñas junto a sus padres lo realicen en el transcurso del día y lo puedan enviar a través de una fotografía o vídeo al grupo de WhatsApp.</p> 	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p>



RETO
Realiza un video jugando fulbito,
expresando acciones de
interacción y trabajo cooperativo.

- Finalmente envía un audio agradeciendo a los padres y madres de familia por el apoyo brindado durante la clase.

PREGUNTAS DE RETROALIMENTACIÓN

- La docente a través de llamadas telefónicas realiza las siguientes interrogantes a los niños y niñas para corroborar el nivel de comprensión de la actividad realizada durante el día y así poder realizar la evaluación a través de una lista de cotejo. Anexo N° 03.



- ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado realizar de la actividad del día de hoy?
- ¿Con quienes jugaste fulbito?
- ¿Qué pasa cuando te sacan tarjeta amarilla?
- ¿Qué pasa cuando te sacan tarjeta roja?
- ¿Cuántos goles echaste cuando jugaste fulbito con tu familia?

Imágenes fijas:
Carteles editados.

Símbolos orales:
Llamadas telefónicas.
Videollamadas.

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Ministerio de Educación, (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/inicial.subnivel.inicial/grado/35/categoria/exploramosaprendemos.experiencias/unico/recursos/c025ca0e2a0a115aa9f693497090336bb1c196bda2f43ed382bb2bfff29929e>

V. ANEXOS:

5.1. Anexo N° 1: Hoja científica/marco teórico.

Los niños y niñas deben aprender a trabajar en equipo en casa y en el centro educativo. En nuestro hogar es importante que comprendan que si colaboran con la familia el día a día será más fácil para todos. Desde pequeños y según su edad pueden colaborar en pequeñas tareas como poner la mesa u ordenar su habitación. “Formar y ejercitar la cooperación para el desempeño de actividades de forma grupal es básico, y se debe hacer tanto en el entorno familiar como en el académico. Ser tolerante ante la frustración, compartir, ser paciente y respetuoso con los demás son otras habilidades importantes de la interacción colaborativa con otros”, explican en FAROS Sant Joan de Déu.

En el aula es fundamental crear un ambiente en el que se fomente el compañerismo y el sentido de pertenencia a un grupo. Dinámicas que ya se aplican en los centros educativos en el deporte de equipo. Cuando los alumnos juegan al baloncesto o al fútbol trabajan la interrelación con los demás, la cooperación y el trabajo en equipo para lograr un objetivo común.

Beneficios del trabajo en equipo

El trabajo en equipo siempre resulta beneficioso para nuestros hijos porque les ayuda a darse cuenta de que sus compañeros pueden pensar de otra manera. Normalmente los niños se relacionan con sus amigos de siempre y no con otros que no comparten sus gustos y aficiones. Trabajar en equipo con otros compañeros les obliga a intercambiar experiencias y a aprender de los demás. El trabajo en equipo funciona si todos pueden participar y compartir sus ideas e información.

Además, les da la oportunidad de trabajar para lograr un objetivo común y les obliga a desarrollar su creatividad y resolver problemas. También les obliga a aceptar las críticas de sus compañeros y a tener más confianza en sí mismo. Y lo que es más importante refuerza las relaciones interpersonales y les ayuda a ser más independientes y participativos en el aula. El profesor les tiene que orientar y ayudar, pero siempre debe ser el grupo el que solucione los problemas.

El trabajo en grupo es importante para aprender a relacionarse con los demás, compartir objetivos comunes y focalizar las necesidades del equipo. Aprender a trabajar en equipo será fundamental para su futuro. Para los expertos para lograrlo hay que fomentar desde la infancia el esquema de las 5 C que serían complementariedad, comunicación, coordinación, confianza y compromiso. Os vamos a contar cuáles son estas 5 C y en qué nos pueden ayudar para que el trabajo en equipo sea un éxito.

Fuente: <https://ayudaenaccion.org/ong/blog/educacion/trabajo-equipo-ninos/>

5.2. Anexo N° 2: link de videos trabajados.

- <https://youtu.be/fpZ8xzwCdKk> (SALUDO)
- https://youtu.be/Qjm1R_9m9I8 (VIDEO PARA LA CLASE).

5.3. Anexo N° 3: instrumento de evaluación.

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 144
- 1.2. Lugar : San Ignacio
- 1.3. Fecha de Observación : 26/05/2021
- 1.4. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.

II. OBJETIVO:

Determinar las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

III. INSTRUCCIONES:

Marca con un aspa (X) en el recuadro de valoración Si-No, de acuerdo a lo observado.
El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración.

ÀREA			PSICOMOTRICIDAD									
N° DE ORDEN	ÍTEMS NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		Muestra una actitud de compromiso para realizar las actividades.		Resuelve coordinadamente las tareas en equipo de las actividades motrices propuestas.		Participa en las actividades que se realizan en la actividad de aprendizaje.		TOTAL DE LOGRE DE ÍTEMS	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			01	Adriano Alberca Yandel Alexander	4 años		x		x		x	
02	Aguirre Segura Adrián Ricardo	4 años		x		x		x	x		1	3
03	Caucha Román Justin Jomar	4 años		x		x	x			x	1	3
04	Delgado Quevedo Andrea Del Rosario	4 años		x		x		x		x		4
05	Estela Farseque Santiago	4 años		x		x		x		x		4
06	Martínez Huamán Liam Jhosep	4 años	x		x		x		x		4	
07	Mijahuanca Huamán Leonel Marco	4 años		x	x		x		x		3	1
08	Montañez Neira Danna Gabriela	4 años	x		x		x		x		4	
09	Neira Herrera Mariana Luisa Fernanda	4 años	x		x		x		x		4	
10	Núñez Sánchez Luis Fernando	4 años	x		x		x		x		4	
11	Ojeda Guerrero Alexia Mishel	4 años	x		x		x		x		4	
12	Neira Ojeda Julio Cesar	4 años	x		x		x		x		4	
13	Rojas Rosillo Luis Alberto	4 años		x		x		x		x		4
14	Román Neira Liam Fabricio	4 años	x		x		x		x		4	
15	Vasquez Berru Angel Jhandiel	4 años		x		x		x		x		4
16	Wasquez Coronel Luissinho Cambel	4 años		x		x		x		x		4

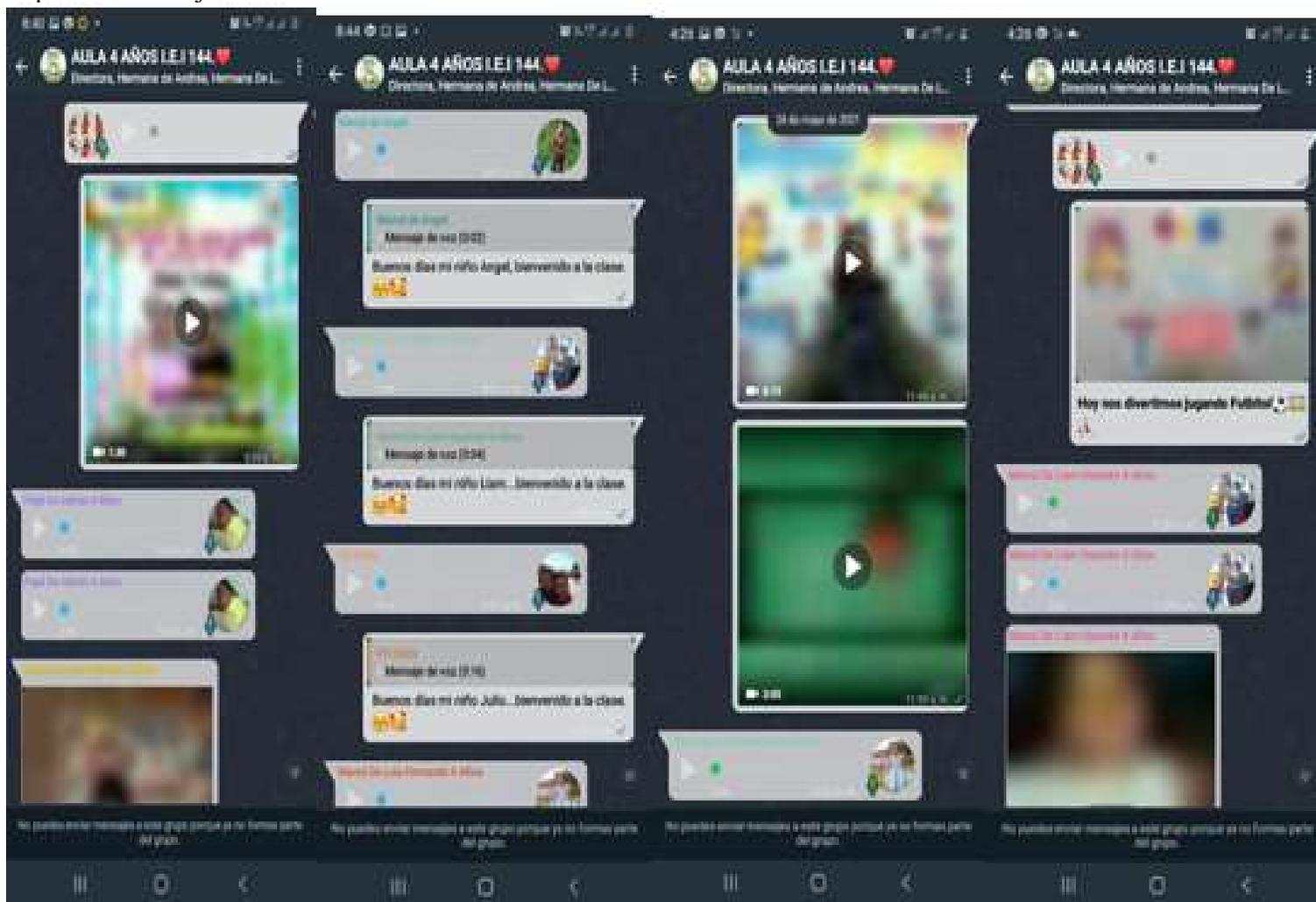
5.4. Anexo N° 5: Capturas de productos.

5.4.1. Capturas de los productos de los estudiantes.





5.4.2. Capturas del trabajo docente realizando.



.....
ROSMERITNES HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITA ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.

.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.

.....
Mg. MARLENE PIZARRO PASAPERA.
V°B° DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 144.
- 1.2. Ciclo/grado : II ciclo/ 4 años.
- 1.3. Lugar : San Ignacio.
- 1.4. Director (a) : Olinda Felicita Adrianzén Espinoza.
- 1.5. Profesor (a) de Aula : Rosy Analú Aguirre Camacho.
- 1.6. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
- 1.7. Docente asesor de Investigación : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
- 1.8. Fecha de ejecución : 02/06/2021.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones como saltar, hacer giros, través del juego del tren” en los que expresa acciones de interacción y trabajo en equipo.	Envía un video participado en el juego del tren, expresando acciones de interacción y trabajo en equipo.	<p>Enfoque: Búsqueda de la excelencia</p> <p>Valores: Flexibilidad y apertura.</p> <p>Actitudes: El niño o niña participa en el juego del tren donde expresa acciones de interacción y trabajo en equipo desde su contexto.</p>	Guía de observación.

2.1. Nombre de la Actividad de Aprendizaje: “EXPLORAMOS EL JUEGO DEL TREN DE LA ILUSIÓN”

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

3.1. Procesos didácticos que utilizan en el área/competencia.

- Asamblea.
- Desarrollo de la expresión motriz.
- Relajación.
- Expresión Gráfica.
- Diálogo.
- Cierre.

3.2. Desarrollo de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	Medios y Material Educativo.
INICIO	<p>Se envía un audio al grupo de WhatsApp donde se anuncia que se enviará un video editado que contiene los siguientes puntos para dar la bienvenida a padres de familia, niños y niñas.</p> <div data-bbox="774 724 1297 829" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a todos los participantes del grupo de WhatsApp padres, madres, niños y niñas). <div data-bbox="858 899 1232 1276" data-label="Image"> </div>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>

- Presentación de la fecha del día.
- Se invita a que lo registren en su calendario, para que los niños y niñas identifiquen el día, el mes y el año en el que nos encontramos actualmente.



- Una canción de saludo llamada “DÍAS DE LA SEMANA” para que los niños y niñas se incentiven a continuar con las actividades siguientes. Anexo N° 2



Símbolos visuales:
Imágenes prediseñadas editadas.

Televisión educativa:
Videos editados.

	<ul style="list-style-type: none"> • Invitación a todos los niños y niñas a que registren su asistencia a través de un audio para corroborar la conectividad y participación diaria de cada niño y niña. 	
DESARROLLO	<div data-bbox="863 337 1310 651" style="text-align: center;"> <p>CIÓN PADRES DE FAMILIA</p> <p>LLEGO EL MOMENTO DE REGISTRAR LA ASISTENCIA</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Al grupo de WhatsApp de padres de familia, mediante un audio se anuncia que se enviará una imagen editada, con el nombre de la experiencia de aprendizaje, actividad de aprendizaje y propósito de aprendizaje, para dar a conocer tanto a los padres de familia como a los niños y niñas lo que se quiere lograr con esta actividad. <div data-bbox="512 753 1604 1321" style="border: 1px solid orange; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</p> <div style="border: 1px solid purple; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p>CUIDEMOS NUESTRO PLANETA LLAMADO TIERRA</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p style="text-align: center; background-color: yellow; border: 1px solid red; padding: 5px;">ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p>  <p style="text-align: center; background-color: #fce4d6; border: 1px solid red; padding: 5px;">EXPLORAMOS EL JUEGO DEL TREN DE LA ILUSIÓN</p> </div> <div style="width: 45%; border: 1px dashed blue; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #e1bee7; border: 1px solid blue; padding: 5px;">PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center; background-color: #ffe0b2; border: 1px solid red; padding: 5px;">LOS NIÑOS Y NIÑAS APRENDERÁN A REALIZAR UN TRABAJO EN EQUIPO A TRAVÉS DEL JUEGO DEL TREN.</p> </div> </div> </div>	<p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p> <p>Símbolos visuales: Imágenes prediseñadas editadas.</p>

ASAMBLEA

La docente pide a los padres de familia que coloque a sus niños y niñas en un lugar cómodo para empezar con desarrollo de la actividad.

La docente presenta algunas palabras motivadoras antes de empezar el juego, por ejemplo: este juego nos va a transportar a un mundo de fantasía, a un mundo de ilusión, etc. Para fomentar en los niños y niñas curiosidad por conocer los implementos que se necesitan para jugar el juego del tren de la ilusión.



DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ

A través de unas imágenes se da a conocer las reglas y orientaciones para jugar el tren de la ilusión (siempre resaltado que este promueve la interacción y trabajo en equipo), para que los niños y niñas y sus familiares tengan en cuenta a la hora de ejecutar el juego.

- ✓ No empujar a nuestro compañero.
- ✓ Divertirse mucho.
- ✓ Colaborar con el desarrollo del juego.
- ✓ Obedecer al maquinista.
- ✓ No fomentar desorden.

La docente envía un audio solicitando a los padres de familia que se organicen con sus niños y niñas, para recolectar todos los materiales que son necesarios para jugar el tren de la ilusión.

Televisión educativa:
Videos editados.

Imágenes fijas:
Carteles editados

Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Un espacio de juego.
- ✓ Música.

Luego realiza las siguientes interrogantes para corroborar el nivel de comprensión de los niños y niñas con respecto al juego del tren.

- ✓ ¿Qué se necesita para jugar el juego del tren?
- ✓ ¿Con quienes podemos jugar el juego del tren?
- ✓ ¿Cuáles son las reglas que debemos tener en cuenta para jugar el juego del tren?
- ✓ ¿Cuántas veces podemos jugar el juego del tren?

La docente comparte orientaciones para el desarrollo de la estrategia “El tren de la ilusión” acompañado de un video para reforzar las orientaciones, siempre recalcado que esta estrategia promueve la interacción y el trabajo en equipo en los niños y niñas. Anexo 2.

- ✓ Se forman varios «trenes» que son equipos de 5 a 10 participantes. A mayor número de niños en un tren, más divertido puede resultar.
- ✓ Todos los miembros de un equipo se colocan uno detrás de otros, las manos se sitúan en los hombros del compañero de delante.
- ✓ Uno de la clase se sitúa en frente de todos los trenes y hace de «maquinista» o conductor. Deberá decidir por dónde van a viajar sus trenes (selva, mar, bosque, ciudad, espacio, ecosistemas concretos, etc.).



- ✓ Una vez decidido el contexto del viaje, éste comenzará. El tren viajará y realizará diferentes acciones: girar a la derecha, a la izquierda, acelerar, frenar, levantar las manos, darse la vuelta, etc. Y los diferentes trenes deberán seguir las indicaciones del «maquinista». Ejemplo: nuestro tren va a viajar por el mar. ¡¡Cuidado que nos encontramos con un pulpo y

Televisión educativa:
Videos editados.

Grabación de sonido:
voz de la docente.

tenemos que girar a la derecha!! Menos mal que lo hemos evitado, ahora giramos a la izquierda porque viene un tiburón. ¡Cuidado, cuidado! Frenamos que chocamos...

- ✓ Los niños a medida que van viajando en el tren de la ilusión pueden ir cantando una canción.

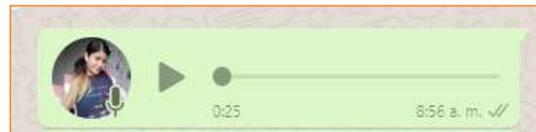
RELAJACIÓN

- Al finalizar el juego, la docente envía un último video sugiriendo a los padres de familia que acompañen a practicar los ejercicios de respiración de inhalar y exhalar a sus niños y niñas, para relajar su cuerpo después de realizar la actividad física.



EXPRESIÓN GRÁFICA

- ✓ La docente envía un audio solicitando a los niños y niñas que realicen un dibujo de la parte del juego que más les gustó realizar con su familia para fomentar la expresión gráfica en los mismos.



Grabación de sonido: voz de la docente.

Televisión educativa: Videos editados.

Símbolos orales: Audios de WhatsApp.

	<p>DIÁLOGO</p> <p>Los niños socializan sus trabajos a través de un vídeo enviado al grupo de WhatsApp de padres de familia para comentar la parte del juego que más les gustó realizar y así fomentar la expresión oral en ellos.</p> <p>CIERRE</p> <p>A través de un audio, la docente profundiza sobre la importancia de las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas para fortalecer sus habilidades sociomotrices.</p>	<p>Demostraciones: Videos realizados por los niños y niñas.</p> <p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al grupo de WhatsApp, la docente envía una imagen y un audio explicando el reto del día, para que los niños y niñas junto a sus padres lo realicen en el transcurso del día y lo puedan enviar a través de un vídeo al grupo de WhatsApp.</p> <div data-bbox="602 667 1478 889" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="602 898 1478 1151" data-label="Text"> <p style="text-align: center;">RETO</p> <p style="text-align: center;">Envía un video participado en el juego del tren, expresando acciones de interacción y trabajo en equipo.</p> </div> <p>Finalmente envía un audio agradeciendo a los padres y madres de familia por el apoyo brindado durante la clase.</p> <p>PREGUNTAS DE RETROALIMENTACIÓN</p>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>

V. ANEXOS:

5.1. Anexo N° 1: Hoja científica/marco teórico.

Los niños y niñas deben aprender a trabajar en equipo en casa y en el centro educativo. En nuestro hogar es importante que comprendan que si colaboran con la familia el día a día será más fácil para todos. Desde pequeños y según su edad pueden colaborar en pequeñas tareas como poner la mesa u ordenar su habitación. “Formar y ejercitar la cooperación para el desempeño de actividades de forma grupal es básico, y se debe hacer tanto en el entorno familiar como en el académico. Ser tolerante ante la frustración, compartir, ser paciente y respetuoso con los demás son otras habilidades importantes de la interacción colaborativa con otros”, explican en FAROS Sant Joan de Déu.

En el aula es fundamental crear un ambiente en el que se fomente el compañerismo y el sentido de pertenencia a un grupo. Dinámicas que ya se aplican en los centros educativos en el deporte de equipo. Cuando los alumnos juegan al baloncesto o al fútbol trabajan la interrelación con los demás, la cooperación y el trabajo en equipo para lograr un objetivo común.

Beneficios del trabajo en equipo

El trabajo en equipo siempre resulta beneficioso para nuestros hijos porque les ayuda a darse cuenta de que sus compañeros pueden pensar de otra manera. Normalmente los niños se relacionan con sus amigos de siempre y no con otros que no comparten sus gustos y aficiones. Trabajar en equipo con otros compañeros les obliga a intercambiar experiencias y a aprender de los demás. El trabajo en equipo funciona si todos pueden participar y compartir sus ideas e información.

Además, les da la oportunidad de trabajar para lograr un objetivo común y les obliga a desarrollar su creatividad y resolver problemas. También les obliga a aceptar las críticas de sus compañeros y a tener más confianza en sí mismo. Y lo que es más importante refuerza las relaciones interpersonales y les ayuda a ser más independientes y participativos en el aula. El profesor les tiene que orientar y ayudar, pero siempre debe ser el grupo el que solucione los problemas.

El trabajo en grupo es importante para aprender a relacionarse con los demás, compartir objetivos comunes y focalizar las necesidades del equipo. Aprender a trabajar en equipo será fundamental para su futuro. Para los expertos para lograrlo hay que fomentar desde la infancia el esquema de las 5 C que serían complementariedad, comunicación, coordinación, confianza y compromiso. Os vamos a contar cuáles son estas 5 C y en qué nos pueden ayudar para que el trabajo en equipo sea un éxito.

Fuente: <https://ayudaenaccion.org/ong/blog/educacion/trabajo-equipo-ninos/>

5.2. Anexo N° 2: link de videos trabajados.

- <https://youtu.be/fpZ8xzwCdKk> (SALUDO)
- <https://youtu.be/Qjm1R9m9I8> (VIDEO PARA LA CLASE).

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 144
1.2. Lugar : San Ignacio
1.3. Fecha de Observación : 26/05/2021
1.4. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.

II. OBJETIVO:

Determinar las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

III. INSTRUCCIONES:

Marca con un aspa (X) en el recuadro de valoración Si-No, de acuerdo a lo observado.

El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración.

ÁREA			PSICOMOTRICIDAD									
N° DE ORDEN	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EDAD	Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		Muestra una actitud de compromiso para realizar las actividades.		Resuelve coordinadamente las tareas en equipo de las actividades motrices propuestas.		Participa en las actividades que se realizan en la actividad de aprendizaje.		TOTAL	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			01	Adriano Alberca Yandel Alexander	4 años		x		x		x	
02	Aguirre Segura Adrián Ricardo	4 años		x		x		x	x		1	3
03	Caucha Román Justin Jomar	4 años		x		x	x			x	1	3
04	Delgado Quevedo Andrea Del Rosario	4 años		x		x		x		x		4
05	Estela Farseque Santiago	4 años		x		x		x		x		4
06	Martínez Huamán Liam Jhosep	4 años	x		x		x		x		4	
07	Mijahuanca Huamán Leonel Marco	4 años		x	x		x		x		3	1
08	Montañez Neira Danna Gabriela	4 años	x		x		x		x		4	
09	Neira Herrera Mariana Luisa Fernanda	4 años	x		x		x		x		4	
10	Núñez Sánchez Luis Fernando	4 años	x		x		x		x		4	
11	Ojeda Guerrero Alexia Mishel	4 años	x		x		x		x		4	
12	Neira Ojeda Julio Cesar	4 años	x		x		x		x		4	
13	Rojas Rosillo Luis Alberto	4 años		x		x		x		x		4
14	Román Neira Liam Fabricio	4 años	x		x		x		x		4	
15	Vasquez Berru Angel Jhandiel	4 años		x		x		x		x		4
16	Wasquez Coronel Luissinho Cambel	4 años		x		x		x		x		4

5.3. Anexo N° 5: Capturas de productos.

5.3.1. Capturas de los productos de los estudiantes.





5.3.2. Capturas del trabajo docente realizando.



.....
ROSMERI INÉS HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITA ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.

.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.

.....
Mg. MARLENE PIZARRO PASAPERA.
V°B° DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 144.
- 1.2. Ciclo/grado : II ciclo/ 4 años.
- 1.3. Lugar : San Ignacio.
- 1.4. Director (a) : Olinda Felicita Adrianzén Espinoza.
- 1.5. Profesor (a) de Aula : Rosy Analú Aguirre Camacho.
- 1.6. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
- 1.7. Docente asesor de Investigación : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
- 1.8. Fecha de ejecución : 08/09/2021.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones de juegos de manera autónoma promoviendo la interacción.	Realiza un vídeo jugando tu juego favorito, interactuando con algún familiar.	Enfoque igualdad de género. VALOR: Empatía ACTITUD: Se muestra colaborativo con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades de juego.	Guía de observación.

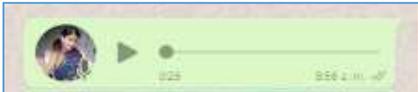
- 2.1. Nombre de la Actividad de Aprendizaje: “PARTICIPAMOS ALEGREMENTE EN EL JUEGO DE SIMÓN MANDA”.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

3.1. Procesos didácticos que utilizan en el área/competencia.

- Asamblea.
- Desarrollo de la expresión motriz.
- Relajación.
- Expresión Gráfica.
- Diálogo.
- Cierre.

3.2. Desarrollo de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	Medios y Material Educativo.
INICIO	<p>Se envía un audio al grupo de WhatsApp donde se anuncia que se enviará un video editado que contiene los siguientes puntos para dar la bienvenida a padres de familia, niños y niñas.</p> <div data-bbox="947 797 1365 889" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a todos los participantes del grupo de WhatsApp padres, madres, niños y niñas). <div data-bbox="961 946 1316 1300" style="text-align: center;">  </div>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>

- Presentación de la fecha del día.
- Se invita a que lo registren en su calendario, para que los niños y niñas identifiquen el día, el mes y el año en el que nos encontramos actualmente.



Símbolos visuales:
Imágenes prediseñadas editadas.

- Una canción de saludo llamada “EL ELEFANTE TROMPITA” para que los niños y niñas se incentiven a continuar con las actividades siguientes. Anexo N° 2.



Televisión educativa:
Videos editados.

	<ul style="list-style-type: none"> • Invitación a todos los niños y niñas a que registren su asistencia a través de un audio para corroborar la conectividad y participación diaria de cada niño y niña. 	<p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Al grupo de WhatsApp de padres de familia, mediante un audio se anuncia que se enviará una imagen editada, con el nombre de la experiencia de aprendizaje, actividad de aprendizaje, criterio de evaluación y propósito de aprendizaje, para dar a conocer tanto a los padres de familia como a los niños y niñas lo que se quiere lograr con esta actividad.</p> <div data-bbox="667 878 1476 1268" data-label="Complex-Block"> </div> <p>ASAMBLEA</p>	<p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p> <p>Símbolos visuales: Imágenes prediseñadas editadas.</p>

La docente pide a los padres de familia que coloque a sus niños y niñas en un lugar cómodo para empezar con desarrollo de la actividad.

Envía un primer video editado explicando en qué consiste el juego de “Simón Manda” para que los niños y niñas se incentiven y muestren interés por el desarrollo del juego.



DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ

A través de unas imágenes se da a conocer las reglas y orientaciones para jugar a Simón Manda (siempre resaltado que este promueve la interacción con su entorno), para que los niños y niñas y sus familiares tengan en cuenta a la hora de ejecutar el juego.

- ✓ Si perdemos no debemos enojarnos.
- ✓ Divertirse mucho.
- ✓ Colaborar con el desarrollo del juego.
- ✓ Obedecer a la persona que hace de Simón.
- ✓ No fomentar desorden.

La docente envía un audio solicitando a los padres de familia que se organicen con sus niños y niñas, para recolectar y organizar todos los materiales que son necesarios para jugar a Simón Manda.

Televisión educativa:
Videos editados.

Imágenes fijas:
Carteles editados

Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio adecuado para ejecutar el juego. ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad. <p>Luego realiza las siguientes interrogantes para corroborar el nivel de comprensión de los niños y niñas con respecto al juego de Simón Manda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué se necesita para jugar a Simón Manda? ✓ ¿Con quienes podemos jugar el juego de Simón Manda? ✓ ¿Cuáles son las reglas que debemos tener en cuenta para jugar Simón Manda? ✓ ¿Cuántas veces podemos jugar a Simón Manda? <p>La docente comparte orientaciones para el desarrollo de la estrategia “Simón Manda” acompañado de un video para reforzar las orientaciones, siempre recalcado que esta estrategia promueve la interacción y el trabajo en equipo en los niños y niñas. Anexo 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seleccionar entre tres o más integrantes de la familia. Uno de los participantes es "Simón". Es decir, el que dirige la acción. Los demás deben hacer lo que Simón dice. ✓ El truco está en la frase mágica "Simón dice". Si dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice simplemente "salta", no deben saltar o quedarán eliminados también.; si se dice "Simón dice que toques la punta del pie", el jugador debe intentar tocarse los dedos del pie. Lo que se pone en juego es la capacidad distinguir entre las órdenes válidas e inválidas. ✓ Es tarea de Simón conseguir que cada participante quede eliminado lo antes posible, y cada participante debe tratar de permanecer 'dentro' todo lo posible. El último en mantenerse en el juego gana (aunque el juego no se juega siempre hasta el final). <p>RELAJACIÓN</p>	<p>Televisión educativa: Videos editados.</p> <p>Grabación de sonido: voz de la docente.</p> <p>Grabación de sonido: voz de la docente.</p>
--	--	--

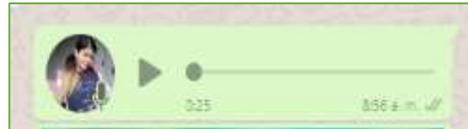


La docente envía un último vídeo sugiriendo a los padres de familia que acompañen a realizar sus ejercicios de respiración de inhalar y exhalar después de jugar a Simón Manda para relajar su cuerpo después de realizar su actividad física.



EXPRESIÓN GRÁFICA

La docente envía un audio solicitando a los niños y niñas que realicen un dibujo de la parte del juego que más les gustó realizar con su familia para fomentar la expresión gráfica en los mismos.



DIÁLOGO

Los niños y niñas socializan sus trabajos a través de un video enviado al grupo de WhatsApp de padres de familia para comentar el arte del juego que más les gustó realizar y así fomentar la expresión oral en ellos.

CIERRE

A través de un audio, la docente profundiza sobre la importancia de las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas para fortalecer sus habilidades sociomotrices.

Televisión educativa:
Videos editados.

Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

Demostraciones:
Videos realizados por los niños y niñas.

Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

<p>CIERRE</p>	<p>Al grupo de WhatsApp, la docente envía una imagen y un audio explicando el reto del día, para que los niños y niñas junto a sus padres lo realicen en el transcurso del día y lo puedan enviar a través de un video al grupo de WhatsApp.</p>  <div data-bbox="772 618 1392 865" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>RETO</p> <p>Realiza un vídeo jugando tu juego favorito, interactuando con algún familiar.</p> </div>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p>
	<p>Finalmente envía un audio agradeciendo a los padres y madres de familia por el apoyo brindado durante la clase.</p> <p>PREGUNTAS DE RETROALIMENTACIÓN</p> <p>La docente a través de llamadas telefónicas realiza las siguientes interrogantes a los niños y niñas para corroborar el nivel de comprensión de la actividad realizada durante el día y así poder realizar la evaluación a través de una lista de cotejo. Anexo N° 03.</p> <div data-bbox="613 1138 1499 1300" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos el día de hoy? • ¿Con quienes realizaste el juego de Simón Manda? • ¿Qué partes de tu cuerpo moviste al jugar el juego de Simón Manda? • ¿Ya has jugado alguna vez el juego de Simón Manda? </div>	<p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p> <p>Símbolos orales: Llamadas telefónicas.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Ministerio de Educación, (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/abr/nivel/inicial.subnivel.inicial/grado/35/categoria/exploramosaprendemos.experiences/unico/recursos/c025ca0e2a0a115aa9f693497090336bb1c196bda2f43ed382bb2bffb29929e>

V. ANEXOS:

5.1. Anexo N° 1: Hoja científica/marco teórico.

El propósito fundamental del uso de los juegos interactivos, es fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza más dinámicos y activos para complementar el proceso de los niños y niñas en formación enriqueciendo las prácticas pedagógicas y utilizando todas las herramientas tecnológicas con las que cuenta el colegio, logrando que este sea actor en la construcción de su propio aprendizaje.

¿En qué consiste el juego de Simón dice?

El juego de Simón dice, se compone de 4 colores (verde, amarillo, rojo y azul) aunque estos pueden variar según el nivel. Cada color está asociado a un sonido particular, con lo cual a medida que se vaya encendiendo un color, emitirá consigo un sonido. El juego propondrá una secuencia que irá aumentando en la medida que somos capaces de recordar y repetir exactamente el orden propuesto. Si fallamos en el orden el juego comenzará desde el inicio.

Jugando al juego de Simón dice para niños, estarás estimulando la interacción entre su entorno de los niños y niñas, además de eso estimularás el procesamiento mental, para adquirir y enriquecer sus habilidades de memoria visual y percepción auditiva.

Coordinación y movimiento durante el aprendizaje

La coordinación mano-ojo es una habilidad que se va adquiriendo y perfeccionando sobre toda nuestra etapa madurativa inicial (0 a los 6 años aprox.) Durante este proceso madurativo, somos capaces de coordinar los movimientos con nuestras manos para llevar el alimento a nuestra boca, utilizar los cubiertos, hacer pinzas para coger objetos, encajar y sobretodo aprender a coger el lápiz (más o menos) para poder escribir o dibujar.

El juego de Simón dice para niños nos permite continuar estimulando y fomentando esas habilidades madurativas, fortaleciendo la coordinación visual-motriz a la vez que se divierten jugando.

El juego de Simón dice estimula la concentración

Si tienes un pequeño inquieto que no para de moverse y además tiene problemas de concentración, el juego de Simón dice es una gran alternativa.

El juego de Simón dice para niños nos permite continuar estimulando y fomentando esas habilidades madurativas, fortaleciendo la coordinación visual-motriz a la vez que se divierten jugando.

El juego de Simón dice estimula la concentración.

Si tienes un pequeño inquieto que no para de moverse y además tiene problemas de concentración, el juego de Simón dice es una gran alternativa.

Si tu pequeño tiene problemas de concentración, el juego de Simón dice debido a que estimula el cerebro tanto visual, motriz como en la parte auditiva, puede ser un gran aliado a la hora de ayudarlo a concentrarse.

Ya que estimula diferentes áreas del cerebro a la vez, el juego de Simón dice es un excelente ejercicio para brindarle a su cerebro, estímulos y herramientas graduales para comenzar a realizar procesos de planificación y orden de tareas al trabajar muchos estímulos a la vez.

Utilizándolo inicialmente en modalidades fáciles de juego y por periodos no muy prolongados, el juego de Simón dice proporcionará un rato de sana diversión y entretenimiento. Evitando, de esta manera, la ansiedad o el aburrimiento que pueden proporcionar determinadas tareas tradicionales enfocadas al mismo objetivo, esta es la clave de la gamificación, y si nos planteamos desarrollar, o al menos ayudar a los más pequeños en sus capacidades cognitivas, hacerlo mediante el juego y los estímulos sensoriales, siempre es la mejor de las opciones.

5.2. Anexo N° 2: link de videos trabajados.

- <https://youtu.be/-6vfSOZwCOs> (SALUDO)
- <https://youtu.be/yhhboh3Pe50> (VIDEO PARA LA CLASE – PARTE 1)
- <https://youtu.be/tkJNroyOH9U> (VIDEO PARA LA CLASE – PARTE 2)

5.3. Anexo N° 3: Instrumentos de evaluación.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 144
- 1.2 Lugar : San Ignacio
- 1.3 Fecha de Observación : 08/09/2021
- 1.4 Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.

II. OBJETIVO:

Determinar las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

III. INSTRUCCIONES:

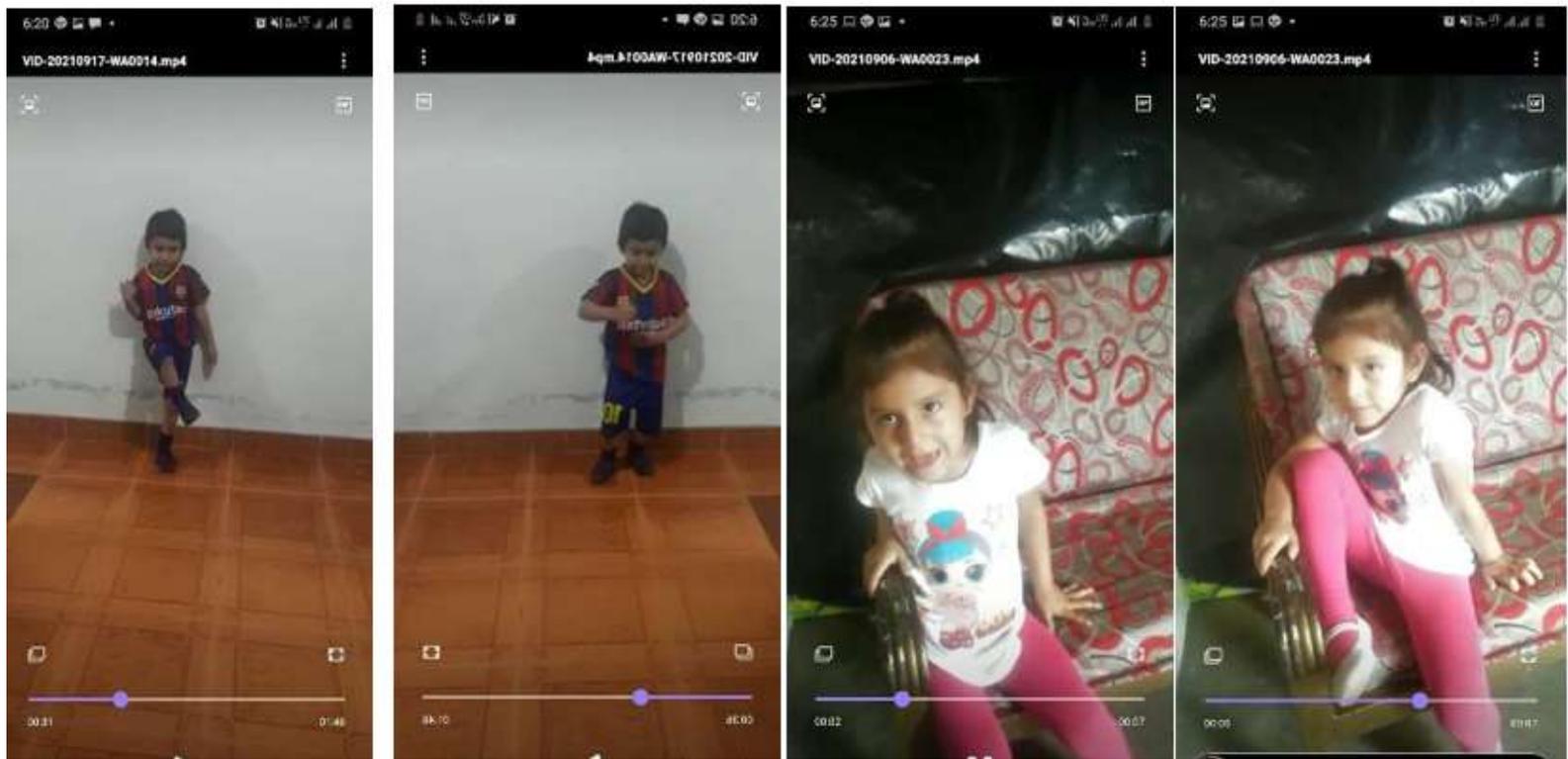
Marca con un aspa (X) en el recuadro de valoración Si-No, de acuerdo a lo observado.

El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración.

ÁREA			PSICOMOTRICIDAD									
N° DE ORDEN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		TOTAL	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Adriano Alberca Yandel Alexander	4 años		x		x		x		x		4
02	Aguirre Segura Adrián Ricardo	4 años		x		x		x		x	1	3
03	Caucha Román Justin Jomar	4 años		x		x	x			x	1	3
04	Delgado Quevedo Andrea Del Rosario	4 años		x		x		x		x		4
05	Estela Farseque Santiago	4 años		x		x		x		x		4
06	Martínez Huamán Liam Jhosep	4 años	x		x		x		x		4	
07	Mijahuanca Huamán Leonel Marco	4 años		x	x		x		x		3	1
08	Montañez Neira Danna Gabriela	4 años	x		x		x		x		4	
09	Neira Herrera Mariana Luisa Fernanda	4 años	x		x		x		x		4	
10	Núñez Sánchez Luis Fernando	4 años	x		x		x		x		4	
11	Ojeda Guerrero Alexia Mishel	4 años	x		x		x		x		4	
12	Neira Ojeda Julio Cesar	4 años	x		x		x		x		4	
13	Rojas Rosillo Luis Alberto	4 años		x		x		x		x		4
14	Román Neira Liam Fabricio	4 años	x		x		x		x		4	
15	Vasquez Berru Angel Jhandiel	4 años		x		x		x		x		4
16	Wasquez Coronel Luissinho Cambel	4 años		x		x		x		x		4
TOTAL												

5.4. Anexo N° 4: Capturas de productos.

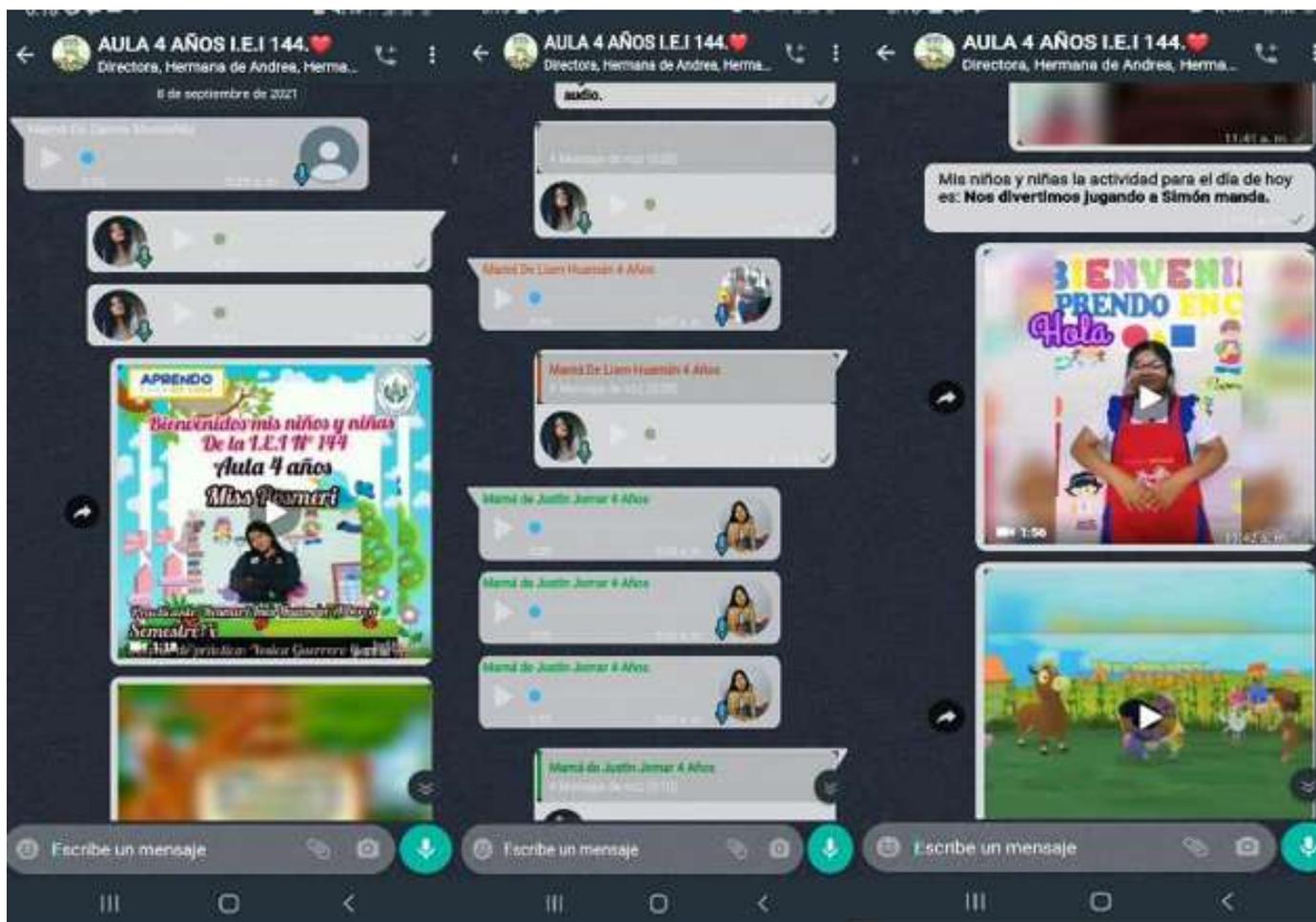
5.4.1. Capturas de los productos de los niños y niñas.







5.4.2. Capturas del trabajo docente realizado.

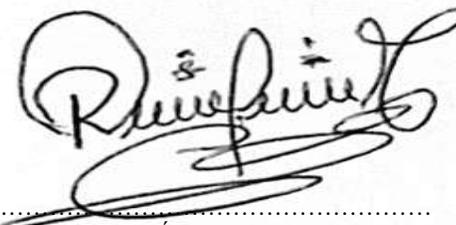




.....
ROSMERI INÉS HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITA ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.



.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.



.....
Mg. MARLENE PIZARRO PASAPERA.
V°B° DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa** : N° 144.
1.2. Ciclo/grado : II ciclo/ 4 años.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Director (a) : Olinda Felicita Adrianzén Espinoza.
1.5. Profesor (a) de Aula : Rosy Analú Aguirre Camacho.
1.6. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
1.7. Docente asesor de Investigación : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
1.8. Fecha de ejecución : 15/09/2021.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones de juego de manera autónoma promoviendo la interacción con las personas de su alrededor.	Realiza un video jugando a las sillas musicales promoviendo la interacción con tu entorno.	Enfoque igualdad de género. VALOR: Empatía ACTITUD: Se muestra colaborativo e interactivo con sus familiares durante el desarrollo de las actividades planificadas de juego: las sillas musicales.	Guía de observación.

2.1. Nombre de la Actividad de Aprendizaje: “JUGAMOS A LAS SILLAS MUSICALES”.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

3.1. Procesos didácticos que utilizan en el área/competencia.

- Asamblea.
- Desarrollo de la expresión motriz.
- Relajación.
- Expresión Gráfica.
- Diálogo.
- Cierre.

3.2. Desarrollo de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	Medios y Material Educativo.
<p>INICIO</p>	<p>Se envía un audio al grupo de WhatsApp donde se anuncia que se enviará un video editado que contiene los siguientes puntos para dar la bienvenida a padres de familia, niños y niñas.</p> <div data-bbox="848 781 1371 902" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a todos los participantes del grupo de WhatsApp padres, madres, niños y niñas). <div data-bbox="890 954 1251 1318" data-label="Image"> </div>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>

- Presentación de la fecha del día.
- Se invita a que lo registren en su calendario, para que los niños y niñas identifiquen el día, el mes y el año en el que nos encontramos actualmente.



- Una canción de saludo llamada "BUENOS DÍAS". para que los niños y niñas se incentiven a continuar con las actividades siguientes. Anexo N° 2



Símbolos visuales:
Imágenes prediseñadas editadas.

Televisión educativa:
Videos editados.

Imágenes fijas:
Carteles editados.

	<ul style="list-style-type: none"> • Invitación a todos los niños y niñas a que registren su asistencia a través de un audio para corroborar la conectividad y participación diaria de cada niño y niña. 	<p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Al grupo de WhatsApp de padres de familia, mediante un audio se anuncia que se enviará una imagen editada, con el nombre de la experiencia de aprendizaje, actividad de aprendizaje, criterio de evaluación y propósito de aprendizaje.</p> 	<p>Símbolos visuales: Imágenes prediseñadas editadas.</p>

ASAMBLEA

La docente pide a los padres de familia que coloque a sus niños y niñas en un lugar cómodo para empezar con desarrollo de la actividad.

Envía un primer video editado explicando en qué consiste el juego de las “Sillas Musicales” para que los niños y niñas se incentiven y muestren interés por el desarrollo del juego.



DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ

A través de unas imágenes se da a conocer las reglas y orientaciones para jugar a las sillas musicales (siempre resaltado que este promueve la interacción), para que los niños y niñas y sus familiares tengan en cuenta a la hora de ejecutar el juego.

- ✓ No empujar a nuestros compañeros de juego.
- ✓ No tocar las sillas para ganar espacio y tiempo.
- ✓ Saber aceptar cuando perdemos.
- ✓ No fomentar desorden.



Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

**Televisión
educativa:**
Videos editados.

Imágenes fijas:
Carteles editados

	<p>La docente envía un audio solicitando a los padres de familia que se organicen con sus niños y niñas, para recolectar y organizar todos los materiales que son necesarios para jugar a las sillas musicales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sillas ✓ Música ✓ Espacio adecuado para ejecutar el juego. ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad. <p>Luego realiza las siguientes interrogantes para corroborar el nivel de comprensión de los niños y niñas con respecto al juego del tren.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué se necesita para jugar el juego de las sillas musicales? ✓ ¿Con quienes podemos jugar el juego de las sillas musicales? ✓ ¿Cuáles son las reglas que debemos tener en cuenta para jugar el juego de las sillas musicales? ✓ ¿Cuántas veces podemos jugar el juego de las sillas musicales? <p>La docente comparte orientaciones para el desarrollo de la estrategia “El tren de la ilusión” acompañado de un video para reforzar las orientaciones, siempre recalcado que esta estrategia promueve la interacción y el trabajo en equipo en los niños y niñas. Anexo 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se colocan las sillas formando un círculo. Debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juega. Por ejemplo, si hay 8 niños, se deben colocar 7 sillas. ✓ Se pone la música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas. ✓ Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas. ✓ El niño que quede sin sentarse será eliminado del juego. ✓ Se extrae, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse será el que gane el juego 	<p>Televisión educativa: Videos editados.</p> <p>Grabación de sonido: voz de la docente.</p>
--	---	--



RELAJACIÓN

Al finalizar el juego, la docente envía un último video sugiriendo a los padres de familia que acompañen a practicar los ejercicios de respiración de inhalar y exhalar a sus niños y niñas, para relajar su cuerpo después de realizar la actividad física.



EXPRESIÓN GRÁFICA

La docente envía un audio solicitando a los niños y niñas que realicen un dibujo de la parte del juego que más les gustó realizar con su familia.



DIÁLOGO

Los niños y niñas socializan sus trabajos a través de un video enviado al grupo de WhatsApp de padres de familia para comentar el arte del juego que más les gustó realizar y así fomentar la expresión oral en ellos.

Grabación de sonido:
voz de la docente.

Televisión educativa:
Videos editados.

Símbolos orales:
Audios de WhatsApp.

Demostraciones:
Videos realizados por los niños y niñas.

	<p>CIERRE A través de un audio, la docente profundiza sobre la importancia de las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas para fortalecer sus habilidades sociomotrices.</p>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al grupo de WhatsApp, la docente envía una imagen y un audio explicando el reto del día, para que los niños y niñas junto a sus padres lo realicen en el transcurso del día y lo puedan enviar a través de un vídeo al grupo de WhatsApp.</p>   <p>Finalmente envía un audio agradeciendo a los padres y madres de familia por el apoyo brindado durante la clase.</p>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p> <p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p>

PREGUNTAS DE RETROALIMENTACIÓN		
	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Con quienes realizaste el juego de las sillas musicales?</p> <p>¿Qué partes de tu cuerpo moviste al jugar el juego de las sillas musicales?</p> <p>¿Ya has jugado alguna vez el juego de las sillas musicales?</p>	<p>Símbolos orales: Llamadas telefónicas. Videollamadas.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Ministerio de Educación, (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/inicial.subnivel.inicial/grado/35/categoria/exploramosaprendemos.experiences/unico/recursos/c025ca0e2a0a115aa9f693497090336bb1c196bda2f43ed382bb2bfff29929e>

V. ANEXOS:

5.1. Anexo N° 1: Hoja científica/marco teórico.

LAS SILLAS MUSICALES

Uno de los juegos de la infancia que seguro que conocéis es juego de las sillas, lo que sin duda no sabéis es que esconde un sinfín de beneficios que este juego realiza en el desarrollo de los niños. Al poder identificarlos, podremos utilizar este juego con fines terapéuticos o estimulantes. Por tanto, en las próximas líneas, veremos cómo se juega, sus reglas y cuáles son estas habilidades que desarrollan.

Como se juega al juego de la silla

Este conocido juego se realiza en un lugar con espacio. Se deben disponer las sillas en forma de círculo. Cada silla estará orientada hacia afuera de manera tal que los niños puedan sentarse en ellas. Se debe tener una silla por cada niño. Asimismo, se necesitará música.

Reglas del juego de las sillas.

Se colocan las sillas formando un círculo. Debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juega. Por ejemplo, si hay 8 niños, se deben colocar 7 sillas. Se pone la música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.

Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas. El niño que quede sin sentarse será eliminado del juego.

Se extrae, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse será el que gane el juego. Quien gane el juego, recibirá un presente u obsequio por el triunfo.

Habilidades que se desarrollan con el juego de la silla.

- Atención activa. La atención de este juego requiere velocidad en la respuesta, por lo que será necesario la escucha en relación a la música (especialmente cuando esta se detiene) para no quedar descalificado y fuera del juego.
- Refuerza las relaciones sociales y/o interacción. El juego, si bien tiene marca competitiva, permite reforzar lazos y alianzas entre los niños.
- Desarrolla habilidades de motricidad gruesa. Al ser un juego dinámico, requiere de los niños velocidad y destreza para lograr el objetivo.
- Estimula la coordinación viso-espacial, puesto que los niños tendrán que escuchar la música y lograr sentarse en la silla antes que sus compañeros, por lo que es preciso tener cierta velocidad de respuesta.
- Es una competencia saludable para los niños, dado que favorece el ejercicio físico en un marco de juego y diversión.

5.2. Anexo N° 2: link de videos trabajados.

- <https://youtu.be/XLiXGP10YwI> (SALUDO)
- <https://youtu.be/n1yqQSH43G4> (VIDEO PARA LA CLASE PARTE 1)
- <https://youtu.be/TWBH2sGJfRo> (VIDEO PARA LA CLASE PARTE 2)

5.3. Anexo N° 3: Instrumentos de evaluación.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS GUÍA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Institución Educativa : N° 144
- 1.1. Lugar : San Ignacio
- 1.2. Fecha de Observación : 15/09/2021
- 1.3. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.

II. OBJETIVO:

Determinar las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

III. INSTRUCCIONES:

Marca con un aspa (X) en el recuadro de valoración Si-No, de acuerdo a lo observado.
El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración.

ÀREA			PSICOMOTRICIDAD									
N° DE ORDEN	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EDAD	Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad motriz desarrollada.		Su participación es oportuna y eficaz en las actividades motrices propuestas.		Respeta su turno de participación en las actividades motrices propuestas.		Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices trabajadas.		TOTAL	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Adriano Alberca Yandel Alexander	4 años		x		x	x		x		1	3
02	Aguirre Segura Adrián Ricardo	4 años	x		x		x		x		4	
03	Caucha Román Justín Jomar	4 años		x		x		x		x		4
04	Delgado Quevedo Andrea Del Rosario	4 años	x			x	x		x		2	2
05	Estela Farseque Santiago	4 años		x		x		x		x		4
06	Martínez Huamán Liam Jhosep	4 años	x		x		x		x		4	
07	Mijahuanca Huamán Leonel Marco	4 años	x		x		x		x		4	
08	Montañez Neira Danna Gabriela	4 años	x		x		x		x		4	
09	Neira Herrera Mariana Luisa Fernanda	4 años	x		x		x		x		4	
10	Núñez Sánchez Luis Fernando	4 años		x		x		x		x		4
11	Ojeda Guerrero Alexia Mishel	4 años	x		x		x		x		4	
12	Neira Ojeda Julio Cesar	4 años	x		x		x		x		4	
13	Rojas Rosillo Luis Alberto	4 años	x		x			x		x	2	2
14	Román Neira Liam Fabricio	4 años	x		x		x		x		4	
15	Vasquez Berru Angel Jhandiel	4 años	x		x		x		x		4	
16	Wasquez Coronel Luissinho Cambel	4 años	x		x		x		x		4	

5.4. Anexo N° 5: Capturas de productos.

5.4.1. Capturas de los productos de los estudiantes.





5.4.2. Capturas del trabajo docente realizando.



.....
ROSMERI INÉS HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITA ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.

.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.

.....
Mg. MARLENE PIZARRO PASAPERA.
V°B° DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 144.
- 1.2. Ciclo /grado : II ciclo/ 4 años.
- 1.3. Lugar : San Ignacio.
- 1.4. Director (a) : Olinda Felicita Adrianzén Espinoza.
- 1.5. Profesor (a) de Aula : Rosy Analú Aguirre Camacho.
- 1.6. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
- 1.7. Docente asesor de Investigación : Mg. Marlenie Pizarro Pasapera.
- 1.8. Fecha de ejecución : 22/09/2021.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones de juego como correr, saltar a través del juego: juguemos en el bosque.	Realiza un video jugando tu juego preferido promoviendo la interacción y trabajo cooperativo.	Enfoque igualdad de género. VALOR: Empatía ACTITUD: Se muestra colaborativo e interactivo con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades planificadas del juego: juguemos en el bosque.	Guía de observación.

1.2 Nombre de la Actividad de Aprendizaje: “JUGUEMOS EN EL BOSQUE”.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

3.1. Procesos didácticos que utilizan en el área/competencia.

- Asamblea.
- Desarrollo de la expresión motriz.
- Relajación.
- Expresión Gráfica.
- Diálogo.
- Cierre.

3.2. Desarrollo de la Actividad de Aprendizaje:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	Medios y Material Educativo.
<p>INICIO</p>	<p>Se envía un audio al grupo de WhatsApp donde se anuncia que se enviará un video editado que contiene los siguientes puntos para dar la bienvenida a padres de familia, niños y niñas.</p> <div data-bbox="806 737 1329 859" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a todos los participantes del grupo de WhatsApp padres, madres, niños y niñas). <div data-bbox="873 932 1245 1312" data-label="Image"> </div>	<p>Símbolos orales: Audios de WhatsApp.</p> <p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>

- Presentación de la fecha del día.
- Se invita a que lo registren en su calendario, para que los niños y niñas identifiquen el día, el mes y el año en el que nos encontramos actualmente.



Símbolos visuales:
Imágenes prediseñadas editadas.

- Una canción de saludo llamada “YO TE SALUDO”. para que los niños y niñas se incentiven a continuar con las actividades siguientes. Anexo N° 2



Televisión educativa:
Videos editados.

	<ul style="list-style-type: none"> • Invitación a todos los niños y niñas a que registren su asistencia a través de un audio para corroborar la conectividad y participación diaria de cada niño y niña. 	<p>Imágenes fijas: Carteles editados.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Al grupo de WhatsApp de padres de familia, mediante un audio se anuncia que se enviará una imagen editada, con el nombre de la experiencia de aprendizaje, actividad de aprendizaje y propósito de aprendizaje, para dar a conocer tanto a los padres de familia como a los niños y niñas lo que se quiere lograr con esta actividad.</p> 	<p>Símbolos visuales: Imágenes prediseñadas editadas.</p>

ASAMBLEA

La docente pide a los padres de familia que coloque a sus niños y niñas en un lugar cómodo para empezar con desarrollo de la actividad.

La docente presenta algunas palabras motivadoras antes de empezar el juego, por ejemplo: en este juego vamos a tener un lobo feroz, etc. Para fomentar en los niños y niñas curiosidad por conocer los implementos que se necesitan para jugar a juguemos en el bosque.



DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRIZ

A través de unas imágenes se da a conocer las reglas y orientaciones para jugar el tren de la ilusión (siempre resaltado que este promueve la interacción y trabajo en equipo), para que los niños y niñas y sus familiares tengan en cuenta a la hora de ejecutar el juego.

- ✓ Respetar las opiniones compañeros.
- ✓ No fomentar desorden en el juego.
- ✓ Todos debemos cantar la canción "juguemos en el bosque".
- ✓ Aceptar si nos toca ser lobos.
- ✓ Divertirse mucho con el juego.

Símbolos orales:

Audios de WhatsApp

Televisión educativa:

Videos editados.

Imágenes fijas:

Carteles editados.



La docente envía un audio solicitando a los padres de familia que se organicen con sus niños y niñas, para recolectar todos los materiales que son necesarios para jugar a juguemos en el bosque.

- ✓ Ropa deportiva para mayor flexibilidad.
- ✓ Espacio de juego.
- ✓ Máscara para el lobo y los demás participantes.

Luego realiza las siguientes interrogantes para corroborar el nivel de comprensión de los niños y niñas con respecto al juego del tren.

- ✓ ¿Qué se necesita para jugar a juguemos en el bosque?
- ✓ ¿Con quienes podemos jugar a juguemos en el bosque?
- ✓ ¿Cuáles son las reglas que debemos tener en cuenta para jugar a juguemos en el bosque?
- ✓ ¿Cuántas veces podemos jugar a juguemos en el bosque?

La docente comparte orientaciones para el desarrollo de la estrategia “Juguemos en el bosque” acompañado de un video para reforzar las orientaciones, siempre recalcado que esta estrategia promueve la interacción y el trabajo en equipo en los niños y niñas. Anexo 2.

- ✓ Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.
- ✓ Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:
 Juguemos en el bosque,
 mientras el lobo no está.
 Juguemos en el bosque,

Televisión educativa:
Videos editados.

Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp.

Televisión educativa:
Videos

mientras el lobo no está.
¿El Lobo está?
El jugador que hace el personaje del lobo contesta:
¡Me estoy poniendo los calzoncillos!
Los otros jugadores siguen cantando:
Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.
Juguemos en el bosque,
mientras el lobo no está.
¿El Lobo está?
El lobo contesta:
¡Me estoy poniendo la camiseta!

- ✓ Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.
- ✓ El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.



Símbolos orales:
Audios de
WhatsApp

**Televisión
educativa:**
Videos

RELAJACIÓN

Al finalizar el juego, la docente envía un último video sugiriendo a los padres de familia que acompañen a practicar los ejercicios de respiración de inhalar y exhalar a sus niños y niñas, para relajar su cuerpo después de realizar la actividad física.



EXPRESIÓN GRÁFICA

La docente envía un audio solicitando a los niños y niñas que realicen un dibujo de la parte del juego que más les gustó realizar con su familia para fomentar la expresión gráfica en los mismos.



DIÁLOGO

Los niños socializan sus trabajos a través de un video enviado al grupo de WhatsApp de padres de familia para comentar la parte del juego que más les gustó realizar y así fomentar la expresión oral en ellos.

CIERRE

A través de un audio, la docente profundiza sobre la importancia de las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas para fortalecer sus habilidades sociomotrices.

Televisión educativa:

Videos editados.

Símbolos orales:

Audios de WhatsApp

Demostraciones

Videos realizados por los niños y niñas.

Símbolos orales:

Audios de WhatsApp.

CIERRE

Al grupo de WhatsApp, la docente envía una imagen y un audio explicando el reto del día, para que los niños y niñas junto a sus padres lo realicen en el transcurso del día y lo puedan enviar a través de un vídeo al grupo de WhatsApp.



Finalmente envía un audio agradeciendo a los padres y madres de familia por el apoyo brindado durante la clase.

PREGUNTAS DE RETROALIMENTACIÓN



- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Con quienes realizaste el juego de juguetes en el bosque?
- ¿Qué partes de tu cuerpo moviste al jugar el juego de juguetes en el bosque?
- ¿Ya has jugado alguna vez el juego de juguetes en el bosque?

Símbolos orales:
Audios de WhatsApp.

Imágenes fijas:
Carteles editados.

Símbolos orales:
Llamadas telefónicas.
Videollamadas

IV. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación, (2019). *Programa de Educación Inicial*. Lima, Perú. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Ministerio de Educación, (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/inicial.subnivel.inicial/grado/35/categoria/exploramosaprendemos.experiences/unico/recursos/c025ca0e2a0a115aa9f693497090336bb1c196bda2f43ed382bb2bfff29929e>

V. ANEXOS

5.1. Anexo N° 1: Hoja científica/marco teórico.

- Es una competencia saludable para los niños, dado que favorece el ejercicio físico en un marco de juego y diversión.

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.

Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje del lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando:

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.

5.2. Anexo N° 2: link de videos trabajados.

- <https://youtu.be/XLiXGPI0YwI> (SALUDO)
- <https://youtu.be/n1yqQSH43G4> (VIDEO PARA LA CLASE PARTE 1)
- <https://youtu.be/TWBH2sGJfRo> (VIDEO PARA LA CLASE PARTE 2)

5.3. Anexo N° 3: Instrumentos de evaluación.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS GUÍA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa : N° 144
- 1.2. Lugar : San Ignacio
- 1.3. Fecha de Observación : 15/09/2021
- 1.4. Investigadora : Rosmeri Inés Huamán Alberca.

II. OBJETIVO:

Determinar las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

III. INSTRUCCIONES:

Marca con un aspa (X) en el recuadro de valoración Si-No, de acuerdo a lo observado.
El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración.

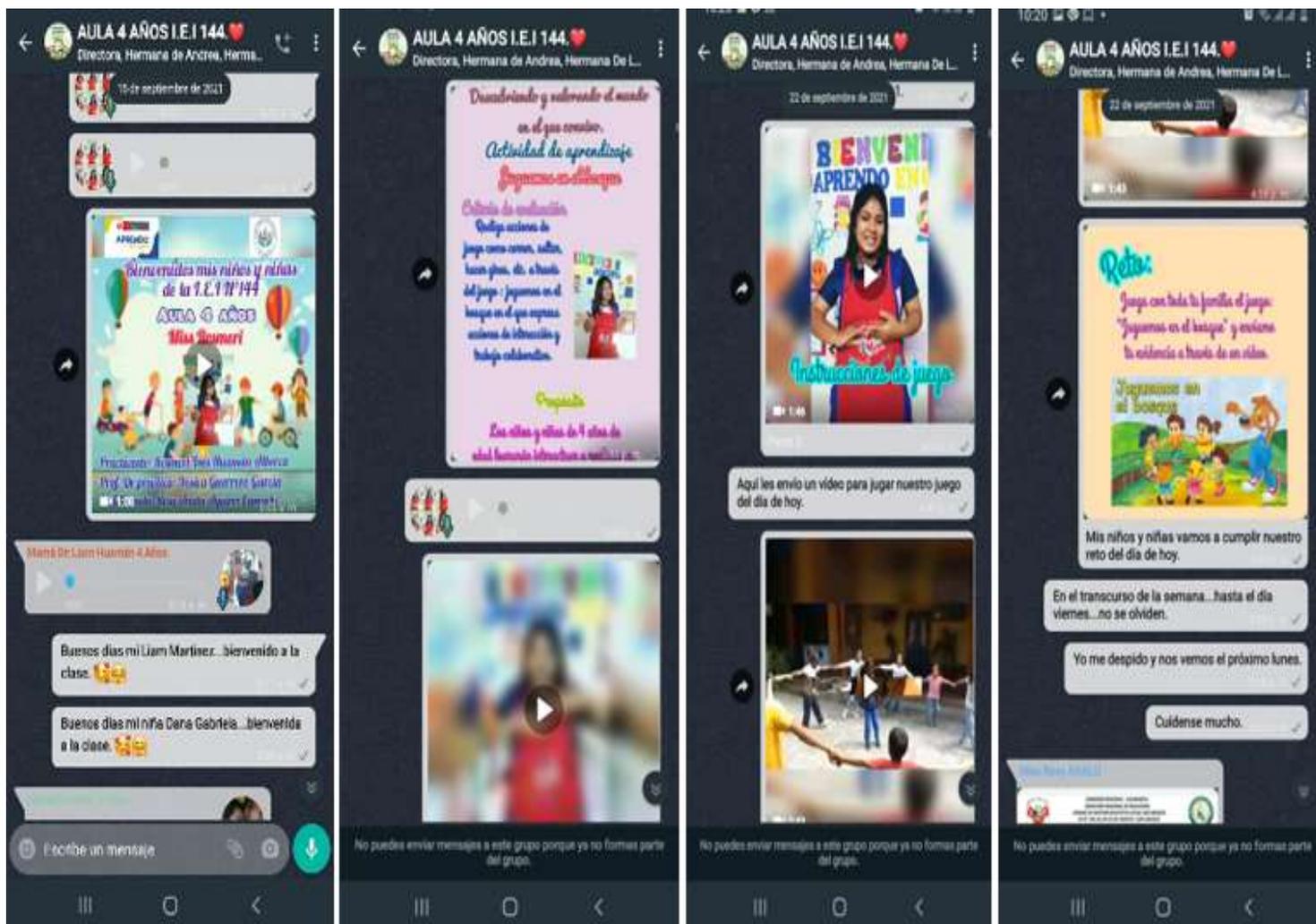
ÀREA		PSICOMOTRICIDAD										
N° DE ORDEN	CRITERIO DE EVALUACIÓN NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad motriz desarrollada.		Su participación es oportuna y eficaz en las actividades motrices propuestas.		Respeta su turno de participación en las actividades motrices propuestas.		Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices trabajadas.		TOTAL	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Adriano Alberca Yandel Alexander	4 años		x		x	x		x		1	3
02	Aguirre Segura Adrián Ricardo	4 años	x		x		x		x		4	
03	Caucha Román Justin Jomar	4 años		x		x		x		x		4
04	Delgado Quevedo Andrea Del Rosario	4 años	x			x	x		x		2	2
05	Estela Farseque Santiago	4 años		x		x		x		x		4
06	Martínez Huamán Liam Jhosep	4 años	x		x		x		x		4	
07	Mijahuanca Huamán Leonel Marco	4 años	x		x		x		x		4	
08	Montañez Neira Danna Gabriela	4 años	x		x		x		x		4	
09	Neira Herrera Mariana Luisa Fernanda	4 años	x		x		x		x		4	
10	Núñez Sánchez Luis Fernando	4 años		x		x		x		x		4
11	Ojeda Guerrero Alexia Mishel	4 años	x		x		x		x		4	
12	Neira Ojeda Julio Cesar	4 años	x		x		x		x		4	
13	Rojas Rosillo Luis Alberto	4 años	x		x			x		x	2	2
14	Román Neira Liam Fabricio	4 años	x		x		x		x		4	
15	Vasquez Berru Angel Jhandiel	4 años	x		x		x		x		4	
16	Wasquez Coronel Luissinho Cambel	4 años	x		x		x		x		4	

5.4. Anexo N° 4: Capturas de productos.

5.4.1. Capturas de los productos de los estudiantes.



5.4.2. Capturas del trabajo docente realizando.



.....
ROSMERI INÉS HUAMÁN ALBERCA
PRACTICANTE



.....
Prof. OLINDA FELICITA ADRIENZEN ESPINOZA
DIRECTORA I.E.

.....
Prof. ROSY ANALÚ AGUIRRE CAMACHO
PROFESORA DE AULA.

.....
Mg. MARLENE PIZARRO PASAPERA.
VºBº DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa :
1.2. Estudiante :
1.3. Lugar :
1.4. Fecha de Observación :
1.5. Investigadora :

II. OBJETIVO:

Determinar las habilidades socio motrices en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.

III. INSTRUCCIONES:

Marca con un aspa (X) en el recuadro de valoración Si-No, de acuerdo a lo observado.
El llenado tendrá los siguientes criterios de valoración.

SI () NO ()

DIMENSIONES	ÍTEMS	VALORACIÓN	
		SI	NO
PARTICIPACIÓN	1. Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices propuestas.		
	2. Participa con entusiasmo en las actividades motrices que se le encomiendan.		
	3. Su participación es oportuna y eficaz en las actividades motrices propuestas.		
	4. Participa con decisión y firmeza en las actividades motrices propuestas.		
	5. Respeta su turno de participación en las actividades motrices propuestas.		
	6. Acepta con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices propuestas.		
TRABAJO COOPERATIVO	7. Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad motriz desarrollada.		
	8. Proporciona ideas útiles al equipo en las actividades motrices propuestas.		
	9. Resuelve coordinadamente las tareas en equipo de las actividades motrices propuestas.		
	10. Cooperar activa y eficientemente al interior del grupo en las actividades motrices propuestas.		
	11. Asume con responsabilidad y respeto los compromisos asignados en el interior del grupo en las actividades motrices propuestas.		
	12. Trabaja con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos las actividades motrices propuestas.		

INTERACCIÓN	13. Expresa sus opiniones y acciones de cooperación en el desarrollo eficiente de las actividades motrices propuestas.		
	14. Evidencia acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros cuando se lo solicitan en las actividades motrices propuestas.		
	15. Comunica oportunamente sus dudas sobre la organización o manera de llevar a cabo las actividades motrices propuestas.		
	16. Manifiesta su desacuerdo con acciones y/o actitudes que desde su punto de vista no es correcto en las actividades motrices propuestas.		
	17. Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices trabajadas.		
	18. Escucha, comparte y apoya con seguridad y firmeza sus compañeros del aula en todas en las actividades motrices propuestas.		

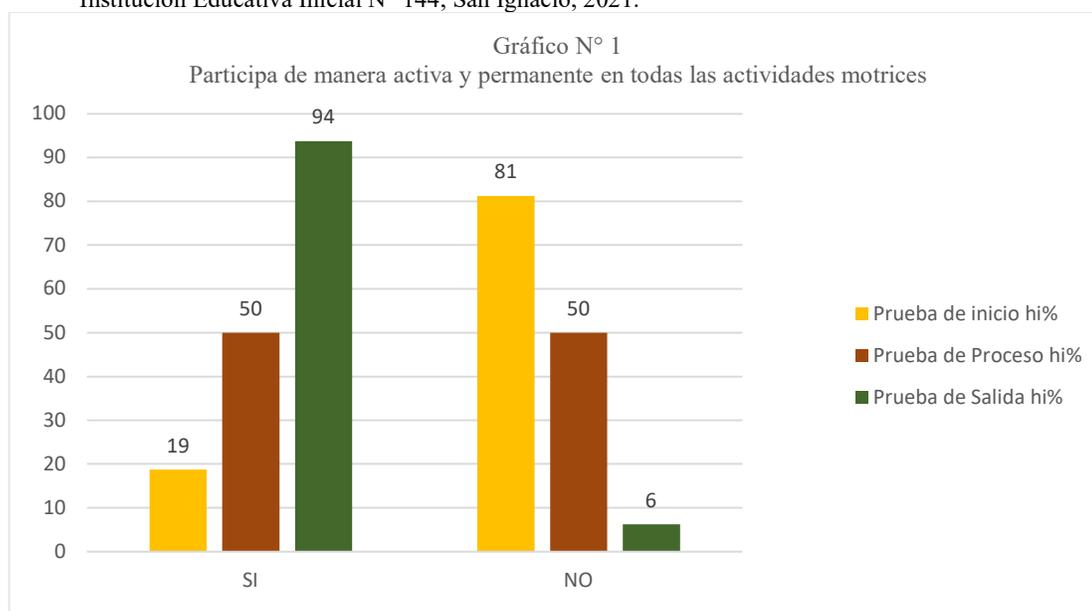
**SISTEMATIZACIÓN DEL INSTRUMENTO APLICADO:
GUÍA DE OBSERVACIÓN EN SU FASE DE INICIO, PROCESO Y SALIDA.**

Tabla 1

Participa de manera activa y permanente en todas las actividades motrices.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	19	8	50	15	94
NO	13	81	8	50	1	6
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 1.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo concerniente al participar de manera activa y permanente en todas las actividades motrices, se observa que, sólo el 19% de ellos en la Prueba de Inicio participaban de manera activa y permanente en las actividades motrices: en la Prueba de Proceso incrementó al 50% y en la prueba de Salida se elevó significativamente al 94%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

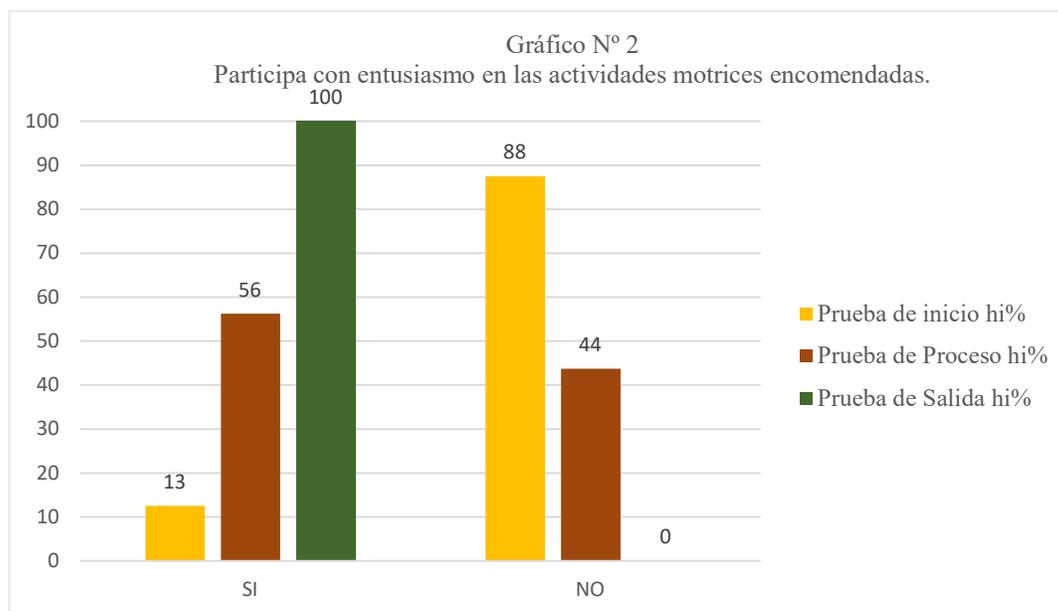
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible fortalecer la participación de manera activa y permanente en todas las actividades motrices, es decir los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, participan de manera voluntaria y responsable en las actividades que le designe la docente o en el que voluntariamente decida participar.

Tabla 2

Participa con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	13	9	56	16	100
NO	14	88	7	44	0	0
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 2.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo referente al participar con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas, se observa que, sólo el 13% de ellos en la Prueba de Inicio participaban con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas: en la Prueba de Proceso incrementó al 56% y en la prueba de Salida subió significativamente al 100%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas.

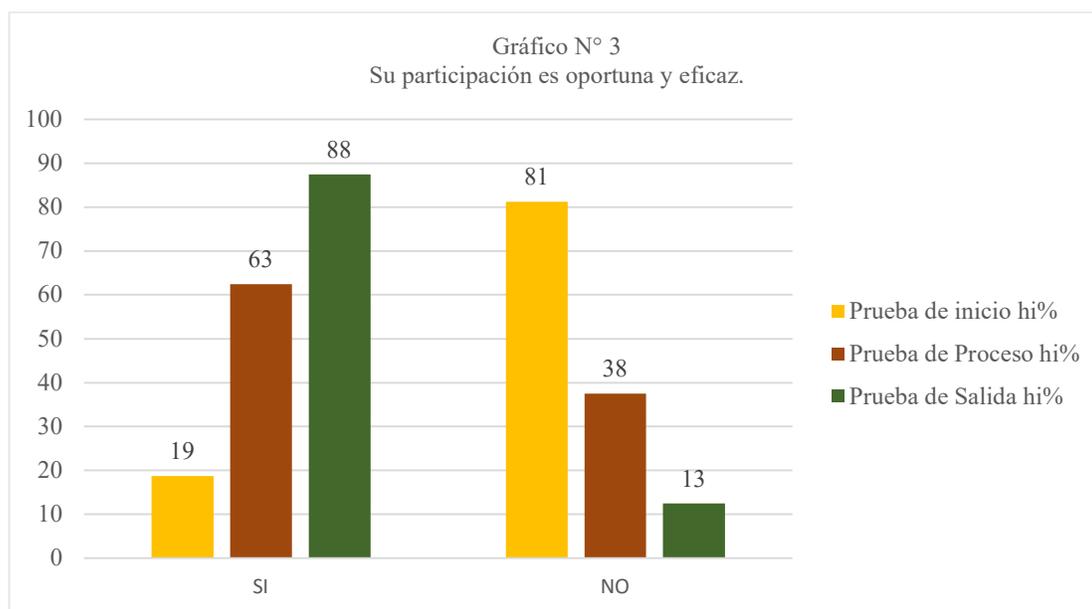
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 participen con entusiasmo en las actividades motrices encomendadas, ya sea en los juegos motrices, las actividades lúdicas y todo tipo de eventos que se desarrolle en las clases y así lograr el mejoramiento de sus habilidades motrices.

Tabla 3

Su participación es oportuna y eficaz.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	19	10	63	14	88
NO	13	81	6	38	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 3.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo compete a la participación oportuna y eficaz, se observa que, sólo el 19% de ellos en la Prueba de Inicio participaban oportuna y eficazmente, en la Prueba de Proceso incrementó al 63% y en la prueba de Salida aumentó significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que su participación es actualmente oportuna y eficaz.

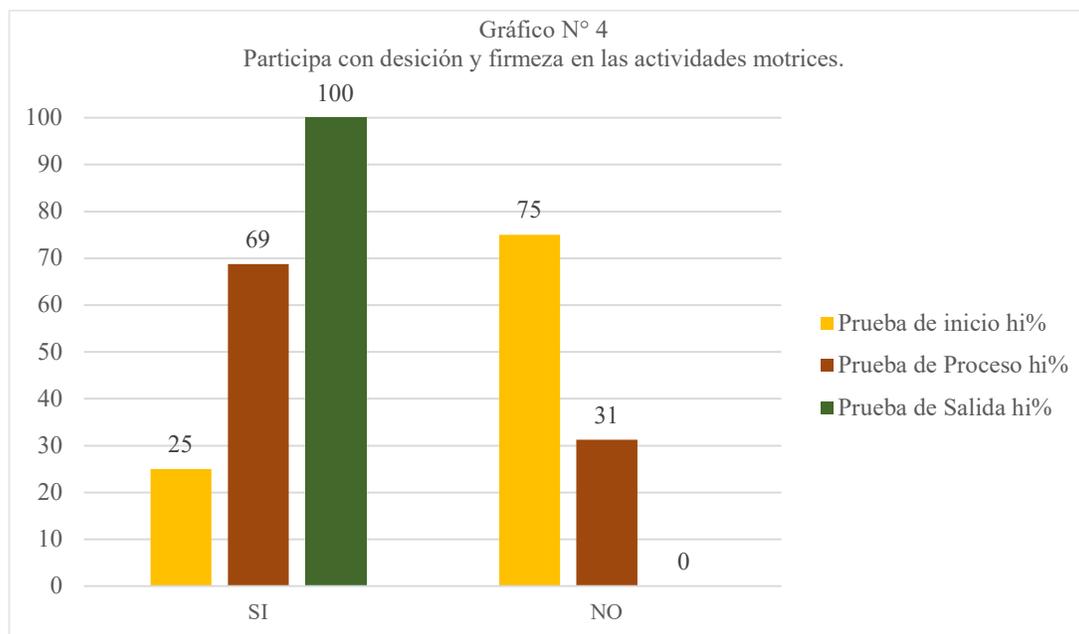
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, su participación es oportuna y eficaz, en las clases, con sus compañeros y cuando la docente le solicita su intervención en las clases, y ene se sentido demuestra que sus capacidades motrices se han elevado considerablemente.

Tabla 4

Participa con decisión y firmeza en las actividades motrices.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	4	25	11	69	16	100
NO	12	75	5	31	0	0
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 4.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo concerniente al participar decisión y firmeza en las actividades motrices, se observa que, sólo el 25% de ellos en la Prueba de Inicio participaban decisión y firmeza en las actividades motrices: en la Prueba de Proceso incrementó al 69% y en la prueba de Salida subió significativamente al 100%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

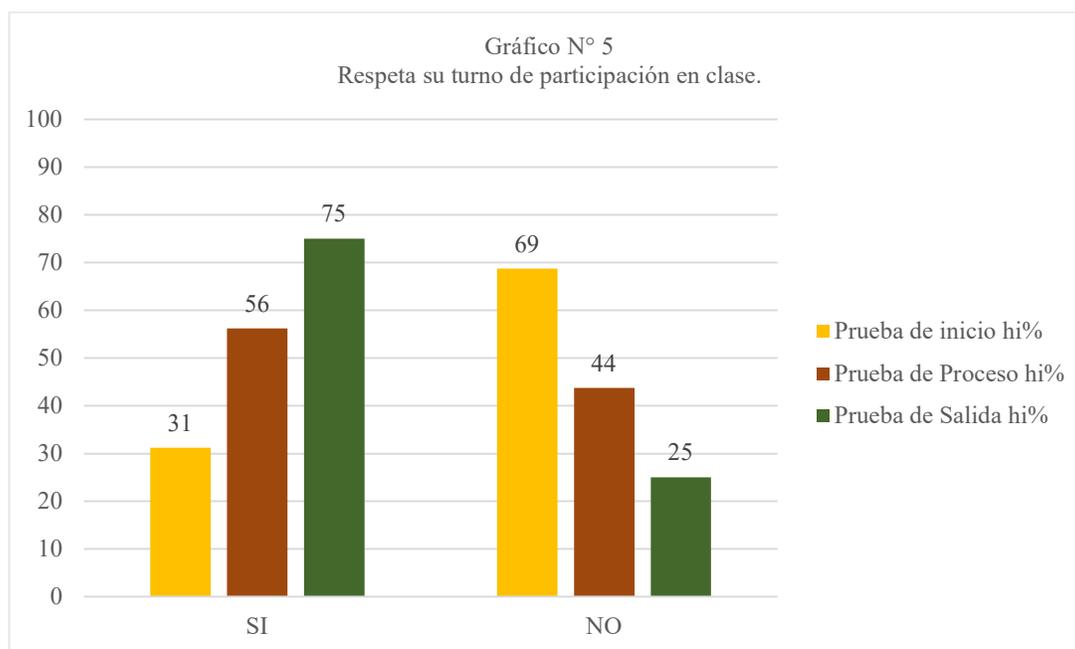
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, su participación sea con decisión y firmeza en las actividades motrices, es decir su actuación es la esperada demostrando su coordinación y equilibrio asertivo.

Tabla 5

Respetar su turno de participación en clase.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	5	31	9	56	12	75
NO	11	69	7	44	4	25
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 5.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo relativo a respetar su turno de participación en clase, se observa que, sólo el 31% de ellos en la Prueba de Inicio respetaban su turno para participar en clase: en la Prueba de Proceso incrementó al 56% y en la prueba de Salida subió significativamente al 75%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

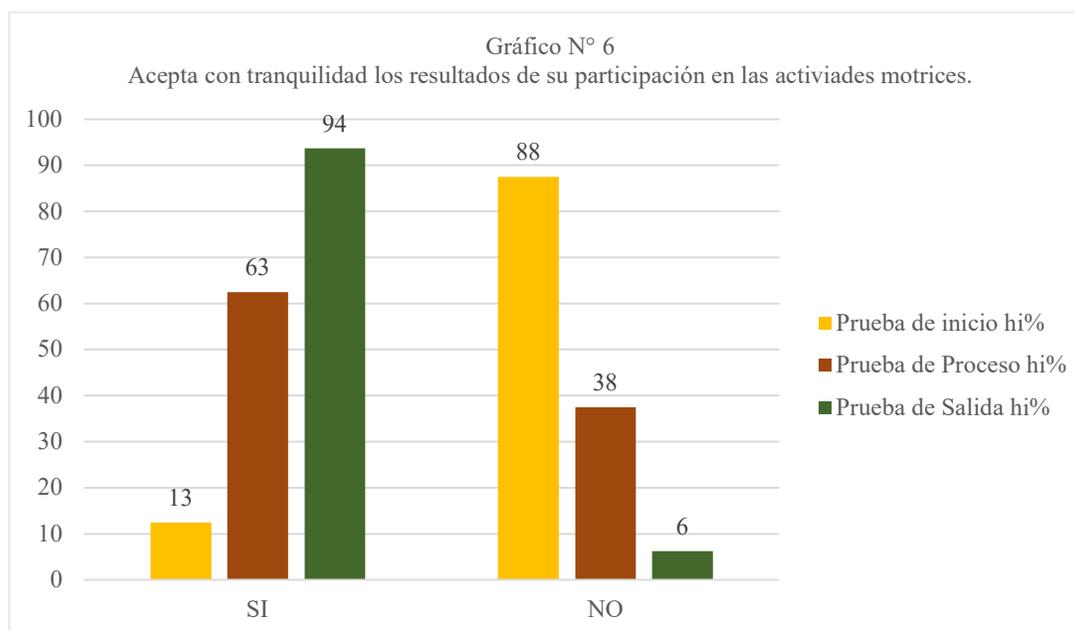
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, Respetan su turno de participación en clase, en forma ordenada, colaborativa y respetando las normas de convivencia que se han establecido para tal efecto.

Tabla 6

Acepta con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	13	10	63	15	94
NO	14	88	6	38	1	6
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 6.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo concerniente al aceptar con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices, se observa que, sólo el 13% de ellos en la Prueba de Inicio acepta con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices: en la Prueba de Proceso incrementó al 69% y en la prueba de Salida subió significativamente al 100%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

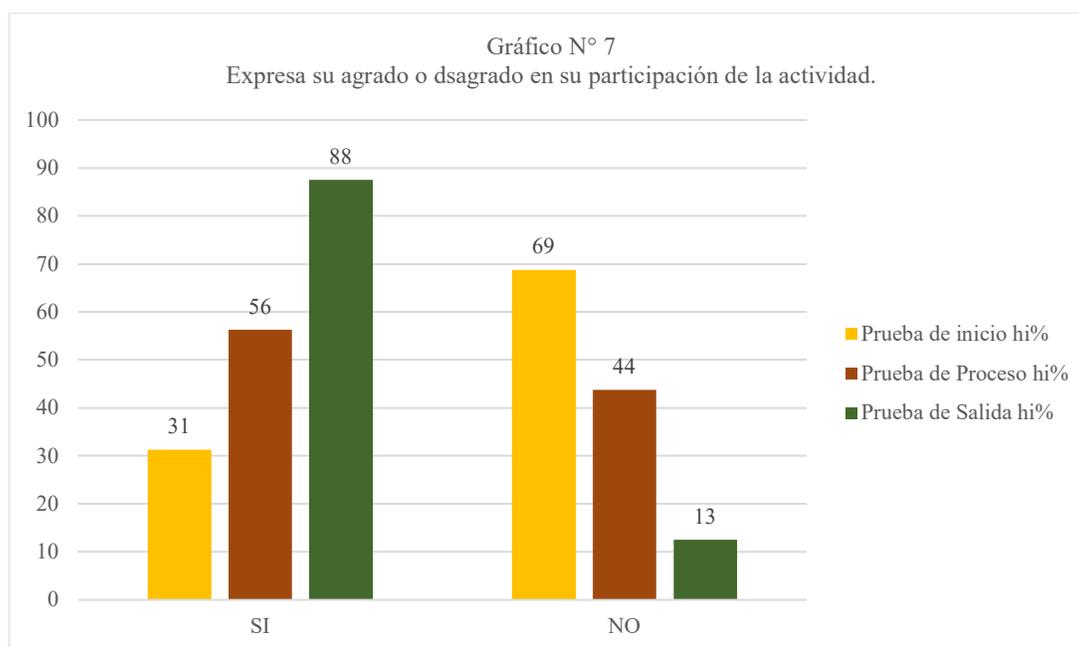
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, acepten con tranquilidad los resultados de su participación en las actividades motrices, es decir le sean favorables o desfavorables luego de concluir los juegos o participaciones, toma con naturalidad gane o pierda, demostrando así una buena gestión de sus emociones.

Tabla 7

Expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	5	31	9	56	14	88
NO	11	69	7	44	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 7.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo que compete al expresar su agrado o desagrado en su participación de la actividad, se observa que, sólo el 31% de ellos en la Prueba de Inicio expresaron su agrado o desagrado en su participación de la actividad: en la Prueba de Proceso incrementó al 56% y en la prueba de Salida aumentó significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

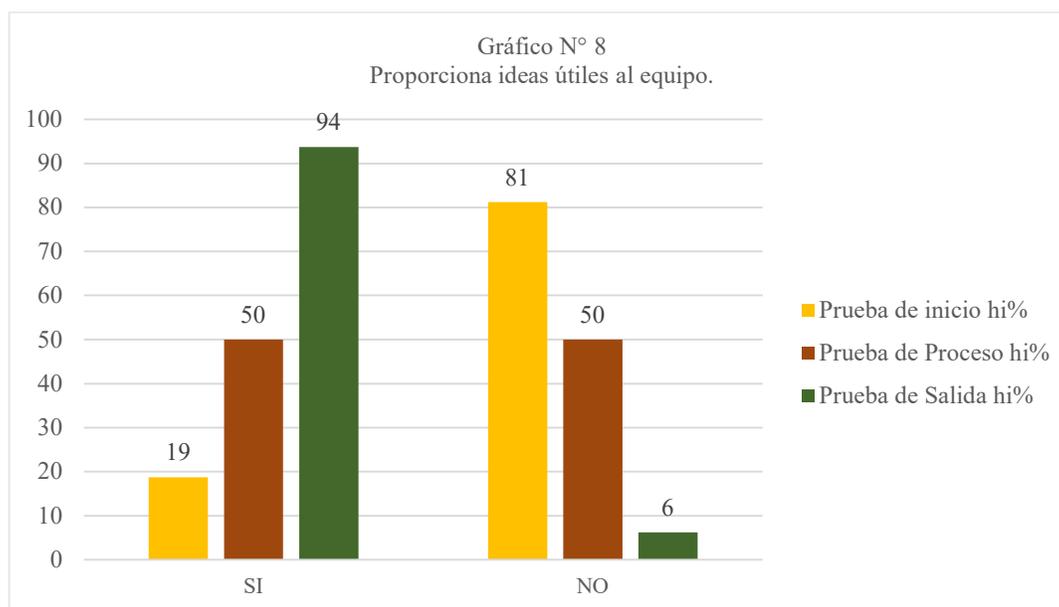
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, expresa su agrado o desagrado en su participación de la actividad, así manifiesta estar de acuerdo o desacuerdo en su participación en las actividades que se ejecutan en el aula.

Tabla 8

Proporciona ideas útiles al equipo.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	19	8	50	15	94
NO	13	81	8	50	1	6
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 8.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo referido a proporcionar ideas útiles al equipo, se observa que, sólo el 19% de ellos en la Prueba de Inicio proporcionó ideas útiles al equipo: en la Prueba de Proceso incrementó al 50% y en la prueba de Salida subió significativamente al 94%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

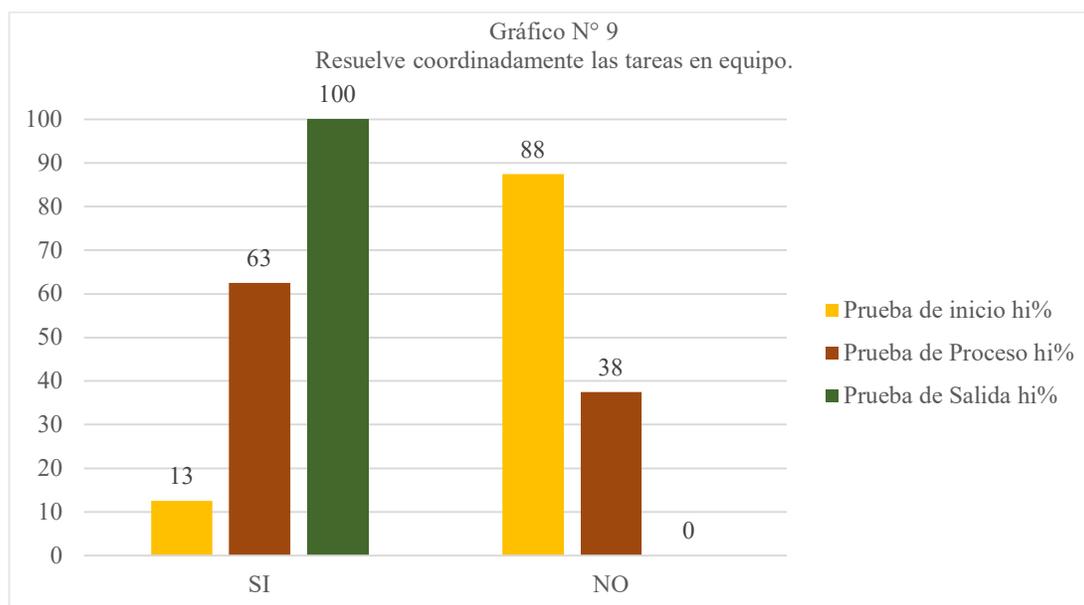
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144, proporcionan ideas útiles al equipo en el cual está perteneciendo, ya sea este de competencia o de simple participación, pues se asume ideas en equipo o grupo de trabajo las cuales deben considerarse y seguirlas.

Tabla 9

Resuelve coordinadamente las tareas en equipo.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	13	10	63	16	100
NO	14	88	6	38	0	0
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 9.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo concerniente a resolver coordinadamente las tareas en equipo, se observa que, sólo el 13% de ellos en la Prueba de Inicio pudieron resolver coordinadamente las tareas en equipo: en la Prueba de Proceso incrementó al 63% y en la prueba de Salida ascendió significativamente al 100%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

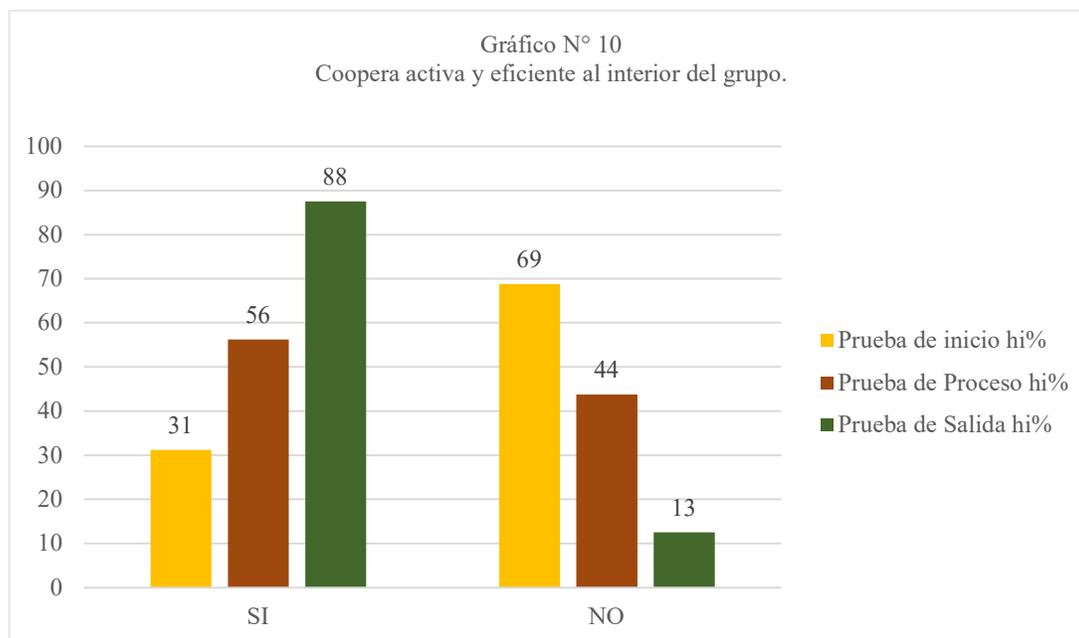
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 resuelven coordinadamente las tareas en equipo, para ello primero trabajan en forma individual y luego conforman equipos de trabajo en los cuales su participación es en forma coordinada apuntando a lograr los objetivos propuestos.

Tabla 10

Coopera activa y eficientemente al interior del grupo.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	5	31	9	56	14	88
NO	11	69	7	44	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 10.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo que compete a cooperar activa y eficiente al interior del grupo, se observa que, sólo el 31% de ellos en la Prueba de Inicio cooperó activa y eficiente al interior del grupo: en la Prueba de Proceso incrementó al 56% y en la prueba de Salida subió significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

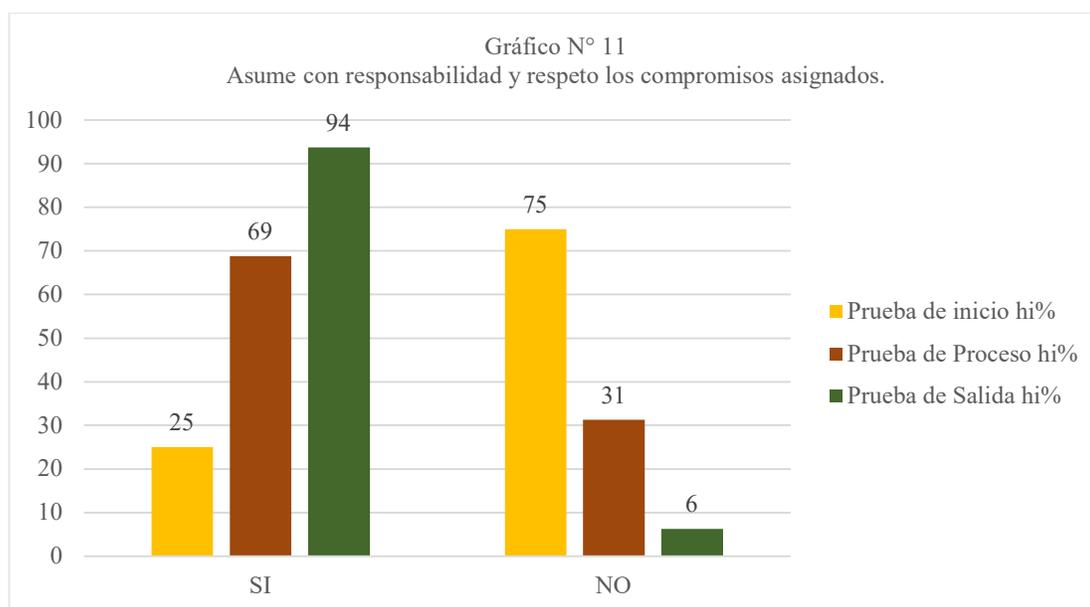
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 cooperan activa y eficientemente al interior del grupo, demostrando así que sus habilidades de trabajo grupal ya están en alto nivel, pues su participación activa y eficiente en los resultados así lo denota.

Tabla 11

Asume con responsabilidad y respeto los compromisos asignados.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	4	25	11	69	15	94
NO	12	75	5	31	1	6
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 11.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

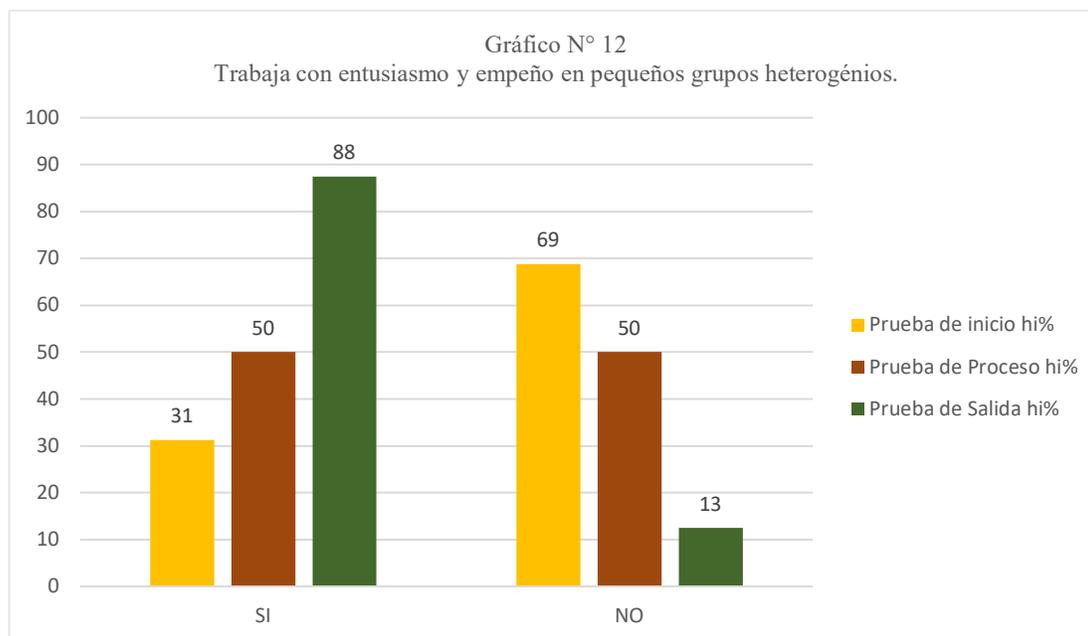
En lo relacionado al participar decisión y firmeza en las actividades motrices, se observa que, sólo el 25% de ellos en la Prueba de Inicio participaban decisión y firmeza en las actividades motrices: en la Prueba de Proceso incrementó al 69% y en la prueba de Salida subió significativamente al 100%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 asumen con responsabilidad y respeto los compromisos asignados, ya sea en forma individual o en forma colectiva, pues hay actividades y juegos en los cuales debe participar sólo o formando grupos de trabajo.

Tabla 12
Trabaja con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	5	31	8	50	14	88
NO	11	69	8	50	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 12.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo concerniente a trabajar con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos, se observa que, sólo el 31% de ellos en la Prueba de Inicio trabajó con empeño en grupos heterogéneos: en la Prueba de Proceso incrementó al 50% y en la prueba de Salida subió significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

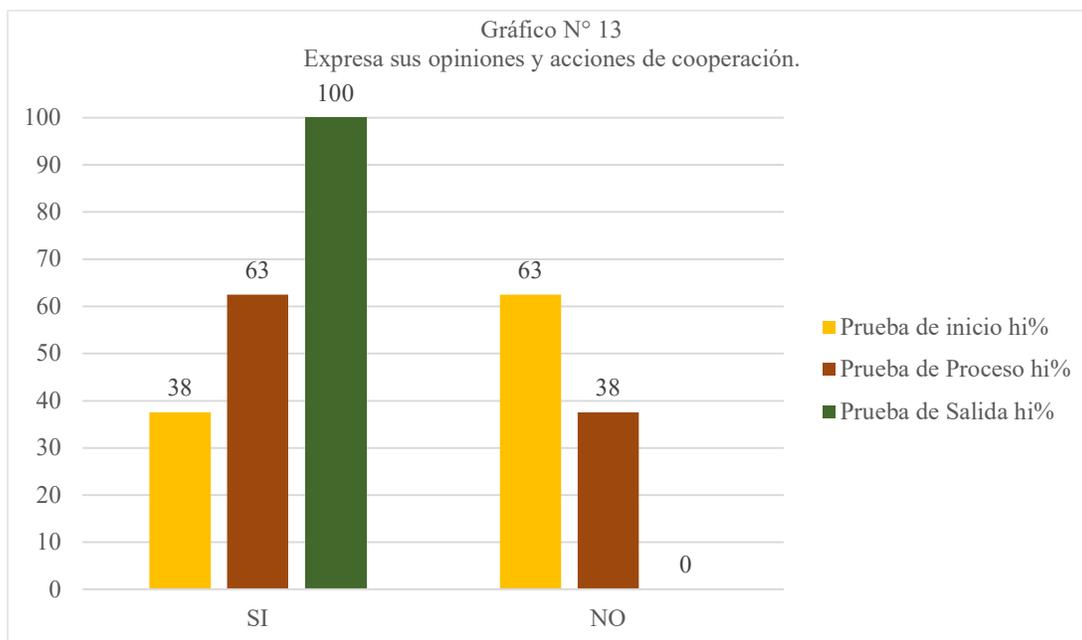
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 trabajen con entusiasmo y empeño en pequeños grupos heterogéneos, y su vitalidad de hacerlo demuestra que sus capacidades y compromisos los cumple dentro del marco del respeto a las normas de convivencia y hacia los demás.

Tabla 13

Expresa sus opiniones y acciones de cooperación.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	6	38	10	63	16	100
NO	10	63	6	38	0	0
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 13.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

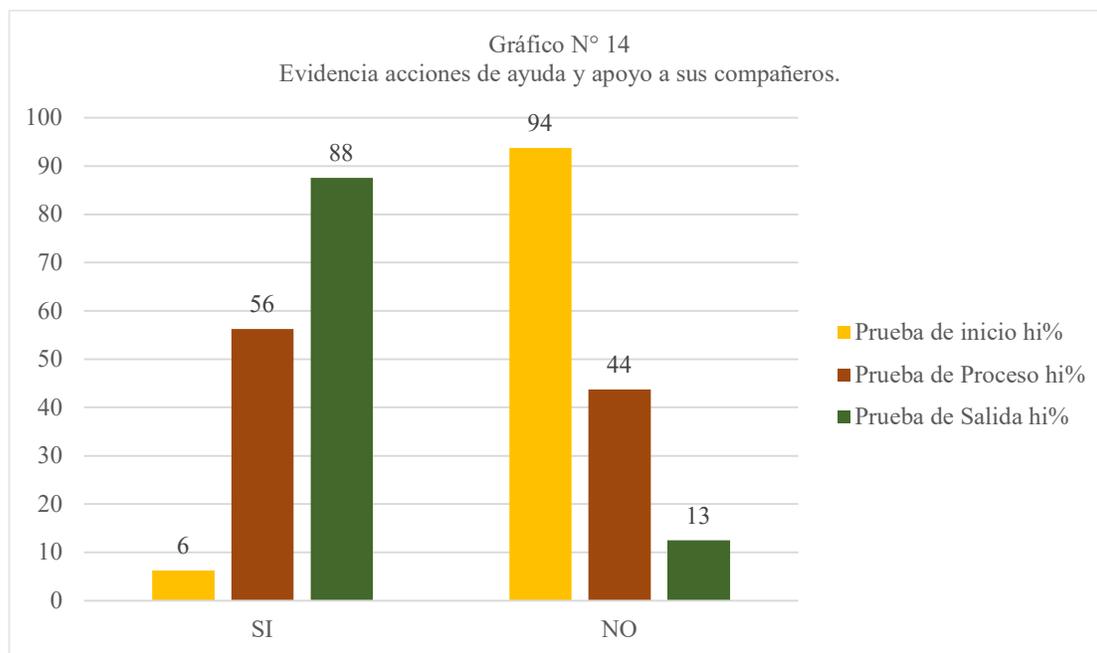
En lo relativo a sus opiniones y acciones de cooperación, se observa que, sólo el 38% de ellos en la Prueba de Inicio expresó sus opiniones y acciones de cooperación: en la Prueba de Proceso incrementó al 63% y en la prueba de Salida subió significativamente al 100%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 expresen sus opiniones y acciones de cooperación, ya sean estas de conformidad o no de saberse integrante del grupo donde todos deben participar activa y responsablemente.

Tabla 14
Evidencia acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	9	56	14	88
NO	15	94	7	44	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 14.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

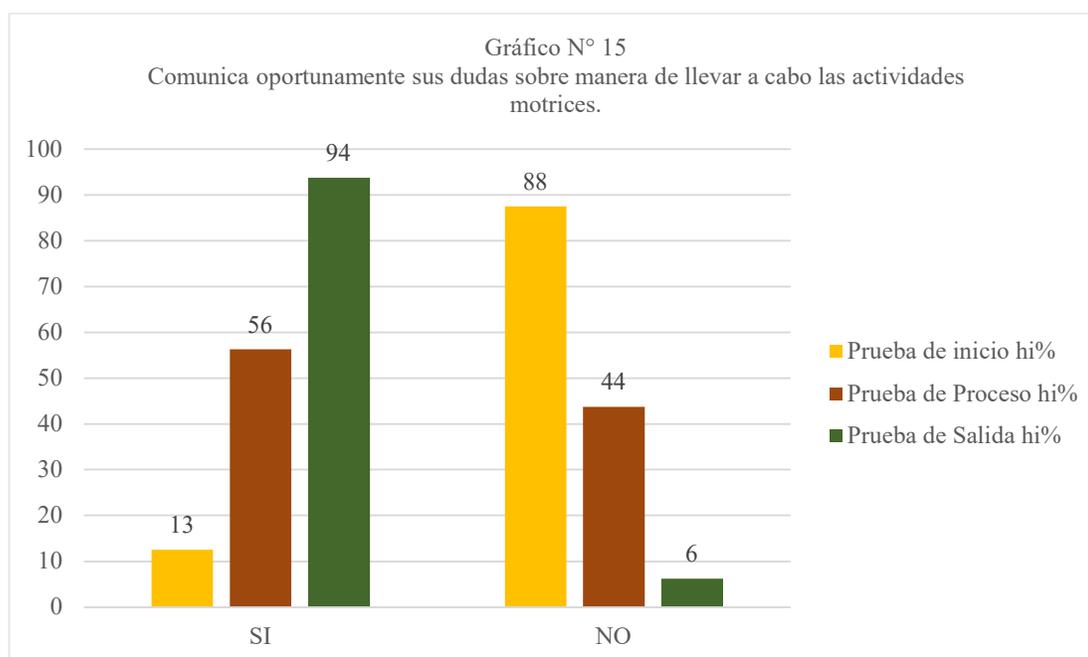
En lo concerniente a evidenciar acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros, se observa que, sólo el 6% de ellos en la Prueba de Inicio evidenciaron su ayuda y apoyo a sus compañeros: en la Prueba de Proceso incrementó al 52% y en la prueba de Salida ascendió significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 evidencian acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros, demostrando así su solidaridad y espíritu de trabajo en equipo, a la vez que él mismo puede solicitar ayuda si el caso lo amerita.

Tabla 15**Comunica oportunamente sus dudas sobre manera de llevar a cabo las actividades motrices.**

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	13	9	56	15	94
NO	14	88	7	44	1	6
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 15.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

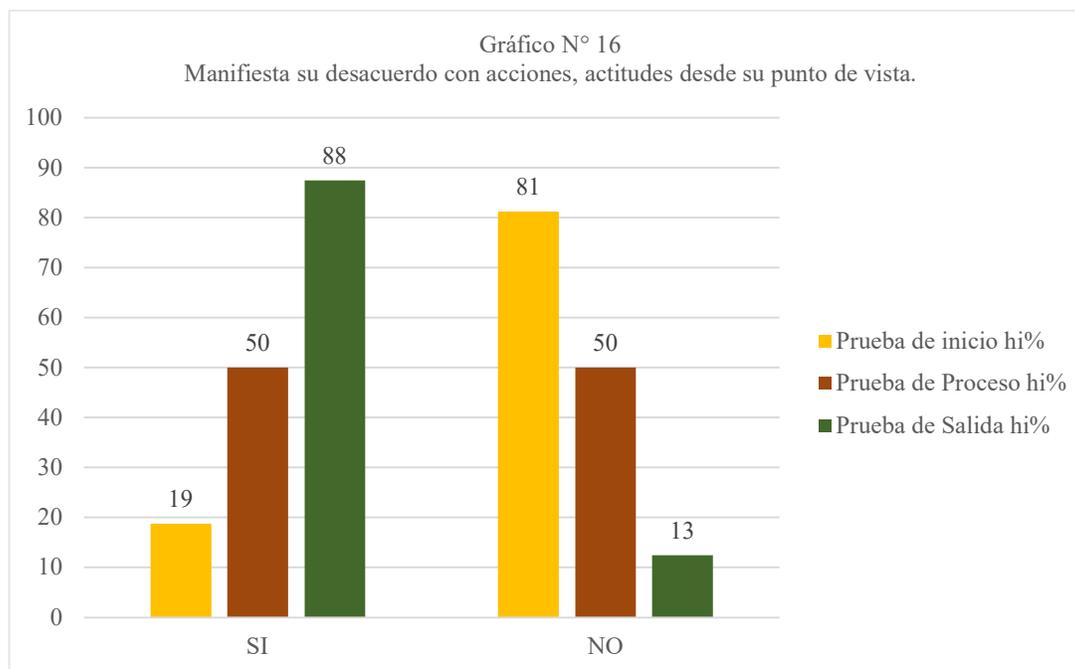
En lo alusivo a comunicar oportunamente sus dudas sobre la manera de llevar a cabo las actividades motrices, se observa que, sólo el 13% de ellos en la Prueba de Inicio comunicaba sus dudas sobre las actividades motrices: en la Prueba de Proceso incrementó al 56% y en la prueba de Salida subió significativamente al 94%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 comunican oportunamente sus dudas sobre la manera de llevar a cabo las actividades motrices, manifestado así su interés por el trabajo asignado con la idea de hacerlo bien y lograr el propósito que se ha propuesto para ello.

Tabla 16
Manifiesta su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	19	8	50	14	88
NO	13	81	8	50	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 16.

Descripción e interpretación

En lo relacionado manifestar desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista, se observa que, sólo el 19% de ellos en la Prueba de Inicio manifestó su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista: en la Prueba de Proceso incrementó al 50% y en la prueba de Salida elevó significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

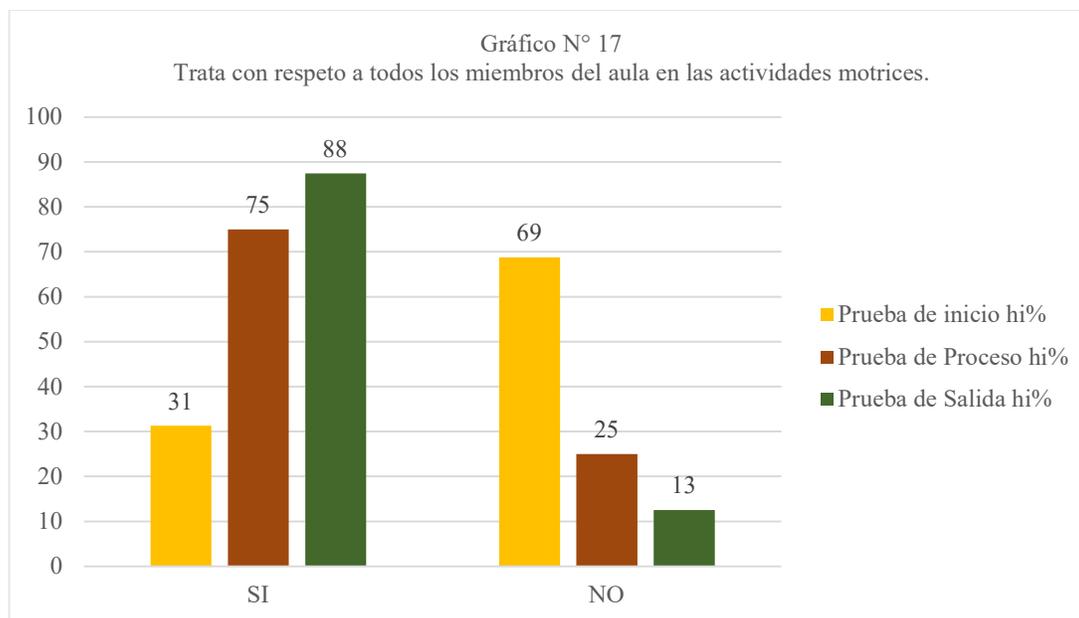
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 manifiestan su desacuerdo con acciones, actitudes desde su punto de vista, dentro del marco de la convivencia democrática, es decir del respeto hacia los demás, porque el estar de acuerdo o en desacuerdo forman parte de las reglas que se han dispuesto para ello.

Tabla 17

Trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	5	31	12	75	14	88
NO	11	69	4	25	2	13
TOTALES	16	100	16	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 17.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo concerniente a tratar con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices, se observa que, sólo el 31% de ellos en la Prueba de Inicio trató con respeto a sus compañeros en sus actividades motrices: en la Prueba de Proceso incrementó al 75% y en la prueba de Salida subió significativamente al 88%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

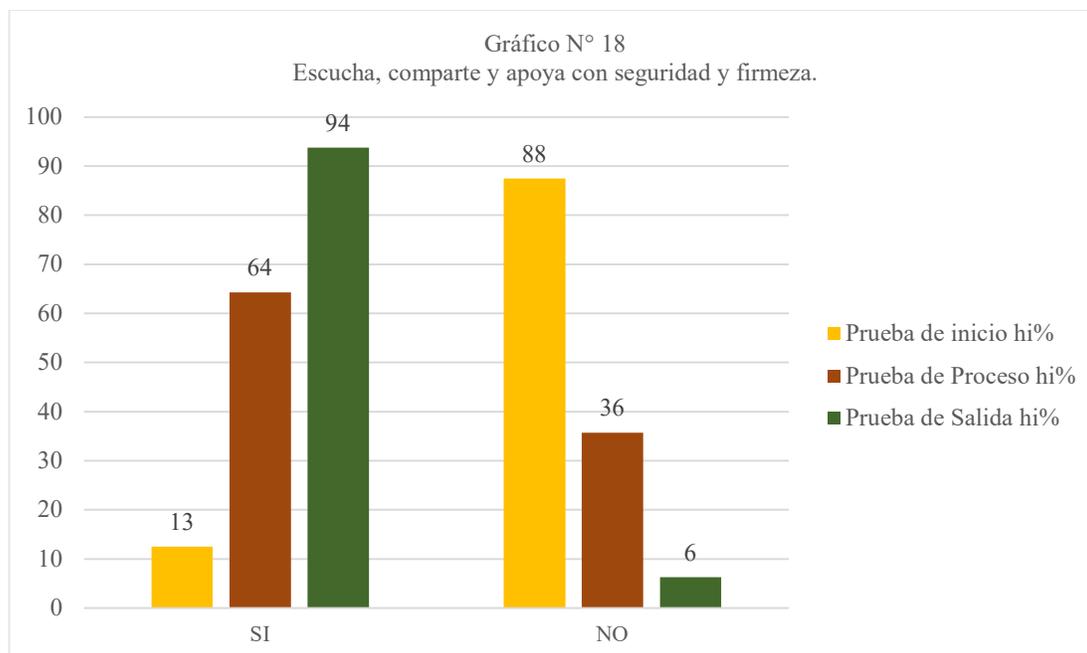
Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 trata con respeto a todos los miembros del aula en las actividades motrices que se han programado y se ejecuten, donde se ponga en juego sus habilidades sociales, siguiendo las reglas de juego y aceptando los resultados que se propicien luego de culminar una actividad propuesta.

Tabla 18

Escucha, comparte y apoya con seguridad y firmeza.

X	Prueba de inicio		Prueba de Proceso		Prueba de Salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	13	9	64	15	94
NO	14	88	5	36	1	6
TOTALES	16	100	14	100	16	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 144, San Ignacio, 2021.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 18.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En lo que compete a escuchar, compartir y apoyar con seguridad y firmeza, se observa que, sólo el 13% de ellos en la Prueba de Inicio escuchó, compartió y apoyó con seguridad y firmeza: en la Prueba de Proceso incrementó al 64% y en la prueba de Salida ascendió significativamente al 94%, lo que determina que mi programa aplicado fue eficiente, pues se logró determinar que sí participan de manera activa y permanente en las actividades motrices.

Del análisis se concluye que con la aplicación de las actividades lúdicas ha sido posible que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 144 escucha, comparte y apoya con seguridad y firmeza, posibilitando así que las participaciones sean efectivas y se logren los objetivos propuestos.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIO MOTRICES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 144, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2021”.					
INVESTIGADORA: HUAMÁN ALBERCA ROSMERI INÉS					
ASESORA: MG. MARLENIE PIZARRO PASAPERA					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉRMINOS CLAVE	ESTRATEGIA/ INSTRUMENTO
Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “N°144”, distrito y provincia de San Ignacio, muestran escaso nivel de desarrollo en las habilidades sociomotrices.	<p>OBJETIVO GENERAL Fortalecer las habilidades sociomotrices a través de la aplicación de actividades lúdicas en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorporar en las Planificaciones curriculares actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociomotrices en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021. • Utilizar en las actividades de aprendizaje actividades lúdicas para fortalecer las habilidades 	La aplicación de actividades lúdicas permitirá fortalecer las habilidades sociomotrices en niños y niñas de Institución Educativa Inicial N°144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.	Los niños y niñas de Educación Inicial de la institución Educativa Inicial N°144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.	<p>Término Clave N° 1 Actividades lúdicas.</p> <p>Término Clave N° 2 Habilidades sociomotrices.</p>	<p>Estrategia: Actividades lúdicas</p> <p>Instrumento: Guía de Observación.</p>

	<p>sociomotrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplear en las actividades de aprendizaje materiales educativos específicos para el trabajo de las actividades lúdicas y así fortalecer las habilidades socio motrices en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 144, distrito y provincia de San Ignacio, año 2021. 				
--	---	--	--	--	--

EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN:

Difusión de resultados

DIFUSIÓN DE RESULTADOS REALIZADOS CON LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 144, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, 2021.



- **Institución Educativa** : N° 144.
- **Ciclo/Edad** : II/ 4 años.
- **Director (a)** : Prof. Olinda felicita Espinoza Adrienzén.
- **Profesor de aula** : Prof. Rosy Analú Aguirre Camacho.
- **Investigadora** : Rosmeri Inés Huamán Alberca.
- **Lugar** : San Ignacio.
- **Distrito** : San Ignacio.
- **Provincia** : San Ignacio.
- **Región** : Comarca.

**SAN IGNACIO – CAJAMARCA
PERÚ
2021**

link del vídeo de la difusión de los resultados obtenidos en la I.E.I N° 144:
https://youtu.be/2mTXwY_eRgg

