

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO
PEDAGÓGICO
“ESCUELA DE GERENCIA EDUCATIVA”**



TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE
TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°877 SAN
VICENTE DE PAUL CARABAYLLO 2024**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN
INICIAL**

PRESENTADO POR:

GONZALES VACA; ERIKA SAYURI

LIMA – PERÚ

2025

DEDICATORIA

A Dios por las bendiciones que me otorga cada día. A mis padres por su apoyo permanente y por siempre creer en mí a mi hermana por su compañía constante, apoyo y ser mi fuerza en todo momento, a toda mi familia por su cariño y por estar a mi lado en cada paso a mis angelitos en el cielo cuyo amor eterno y presencia espiritual y a mi amada princesa por haber estado a mi lado durante este largo proceso este logro es gracias a ustedes.

AGRADECIMIENTO

El camino hasta aquí no ha sido fácil cada momento ha sido un gran viaje de mucho aprendizajes y amor, siempre de la mano de las personas que aprecio agradezco a mi asesor un gran docente por su apoyo y aporte de conocimiento durante esta última gran etapa inicio de mi vida profesional gracias infinitas a mi familia.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Cumpliendo con las disposiciones vigentes por el Reglamento de Estudios de Investigación del Instituto Superior Pedagógico Privado “Escuela de Gerencia Educativa” (R.D. N°014 – IESPPEGE – 2022), presento ante ustedes y someto a vuestro criterio profesional la evaluación de la tesis titulada: Estrategias lúdicas y la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024.

La cual ha sido elaborado con la finalidad de aportar a la investigación científica y a la comunidad educativa, así mismo poder obtener el título de Profesora de Educación Inicial.

La tesis se ha elaborado tomando en cuenta los pasos y procedimientos del método científico y las orientaciones generales, que establece para los trabajos de investigación en el instituto.

Los resultados que se obtengan en la presente investigación, beneficiarán no solo a la comunidad educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo, donde se llevó a cabo el estudio, sino a todas aquellas que deseen servirse de la experiencia, con lo cual el trabajo habrá logrado con creces su cometido.

La autora

RESUMEN

La investigación tiene por título: Estrategias lúdicas y la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024. Las estrategias lúdicas son actividades que se pueden usar para estimular la psicomotricidad en los niños. La psicomotricidad es un aspecto fundamental en el desarrollo de los niños, ya que les ayuda a mejorar su coordinación, equilibrio y percepción espacial. Tiene como objetivo explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo. Tiene un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo, La metodología fue de nivel explicativo, de tipo aplicada, de diseño pre experimental. La población y muestra se trabajó con 17 niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul. La técnica que se trabajó fue la observación y el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación. Los resultados confirmaron la hipótesis general, evidenciando una mejora significativa en la psicomotricidad tras la intervención. El análisis estadístico ($Z = -4.235$, $p = .001$) mostró diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest ($p < .05$). En particular, el 88% de los participantes (13 de 17) concluye que se evidenció mejoras, mientras que ninguno presentó retrocesos, destacando la efectividad del programa de intervención basado en estrategias lúdicas

Palabras claves: Estrategias lúdicas, estrategias lúdicas, estrategias lúdicas corporales, la psicomotricidad, la psicomotricidad gruesa, la psicomotricidad fina

ABSTRACT

The research is entitled: Playful strategies and psychomotor skills in three-year-old children from the educational institution N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024. Playful strategies are activities that can be used to stimulate psychomotor skills in children. Psychomotor skills are a fundamental aspect in the development of children, as it helps them improve their coordination, balance and spatial perception. Its objective is to explain the influence of playful strategies on psychomotor skills in three-year-old children from the educational institution N°877 San Vicente de Paul Carabayllo. It has a mixed qualitative and quantitative approach. The methodology was explanatory, applied type, pre-experimental design. The population and sample worked with 17 three-year-old children from the educational institution N°877 San Vicente de Paul. The technique used was observation and the instrument used was the observation sheet. The results confirmed the general hypothesis, showing a significant improvement in psychomotor skills after the intervention. The statistical analysis ($Z = -4.235$, $p = .001$) showed significant differences between the scores obtained in the pretest and the posttest ($p < .05$). In particular, 88% of the participants (13 out of 17) concluded that improvements were evident, while none presented setbacks, highlighting the effectiveness of the intervention program based on playful strategies

Keywords: Playful strategies, playful strategies, bodily playful strategies, psychomotor skills, gross psychomotor skills, fine psychomotor skills

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE FIGURAS	xi
INTRODUCCION	12
CAPÍTULO I.....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Formulación del problema.....	18
1.2.1. Problema General.....	18
1.2.2. Problemas Específicos.....	18
1.3. Justificación.....	18
1.4. Limitaciones.....	19
1.5. Antecedentes.....	20
1.6. Objetivos.....	20
1.6.1. Objetivo General.....	20
1.6.2. Objetivos Específicos.....	20
CAPÍTULO II.....	23
2.1. Antecedentes de la investigación.....	22
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	22

2.1.2. Antecedentes nacionales.....	26
2.2. Bases teóricas científicas.....	31
2.2.1. Definición estrategias lúdicas.....	31
2.2.2. Estrategias didácticas en el desarrollo de competencias.....	31
2.2.3. Estrategias didácticas y el aprendizaje.....	32
2.2.4. Estrategias didácticas en la pedagogía.....	33
2.2.5. Estrategias didácticas para un aprendizaje significativo.....	34
2.2.6. Las estrategias de enseñanza y procesos de interacción.....	35
2.2.7. Las estrategias didácticas y el rendimiento escolar.....	36
2.2.8. Dimensiones de estrategias didácticas.....	37
2.2.9. Definición de Psicomotricidad.....	39
2.2.10. La estimulación psicomotora y el juego.....	39
2.2.11. La expresión corporal y su aporte a la educación inicial.....	40
2.2.12. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz.....	41
2.2.13. Enfoque metodológico y la psicomotricidad.....	42
2.2.14. Dimensiones de la Psicomotricidad.....	43
2.3. Definición de términos utilizados.....	44
2.4. Sistema de Hipótesis.....	45
2.4.1. Hipótesis General.....	45
2.4.2. Hipótesis Específicas.....	45
2.5. Definición conceptual y operacional de las variables.....	46
2.5.1 Estrategias Lúdicas	46
2.5.1.1 Definición conceptual.....	46
2.5.2 La Psicomotricidad.....	47

2.5.2.1 Definición conceptual.....	47
2.5.2.2 Definición operacional.....	47
CAPITULO III	48
METODOLOGÍA EMPLEADA.....	49
CAPITULO IV	53
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	53
4.1 Presentación y descripción de resultados.....	53
4.2 Contrastación de hipótesis	57
4.3 Discusión.....	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
Referencias Bibliográficas.....	68
ANEXOS	73
Matriz de Consistencia.....	74
Sesiones de Aprendizajes.....	75

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Definición conceptual y operacional de estrategias lúdicas	46
Tabla 2. Definición conceptual y operacional de psicomotricidad	47
Tabla 3. Población de niños y niñas de 3 años de la institución educativa N°877 Carabaylo.	50
Tabla 4. Muestra de niños y niñas de 3 años de la institución educativa N°877 Carabaylo.	50
Tabla 5. Distribución de frecuencias de cuidado de psicomotricidad en la fase de pretest y posttest	54
Tabla 6. Distribución de frecuencias de psicomotricidad gruesa en las fases de pretest y posttest	55
Tabla 7. Distribución de frecuencias psicomotricidad fina en las fases de pretest y posttest	56
Tabla 8. Rangos de psicomotricidad (Psicom)	57
Tabla 9. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de psicomotricidad (Psicom)	58
Tabla 10. Rangos promedio de psicomotricidad gruesa (PsicomGr)	59
Tabla 11. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de psicomotricidad gruesa (PsicomGr)	59
Tabla 12. Rangos promedio de psicomotricidad fina (PsicomFi)	61
Tabla 13. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de psicomotricidad fina (PsicomFi)	61

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Gráfica de barras porcentual de cuidado del medio ambiente en la fase de pretest y posttest	54
Figura 2. Gráfica de barras porcentual de psicomotricidad gruesa en la fase de pretest y posttest	55
Figura 3. Gráfica de barras porcentual de psicomotricidad fina en la fase de pretest y poste	56

INTRODUCCION

La tesis: Estrategias lúdicas y la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024. Tiene como objetivo general: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024.

La psicomotricidad constituye una disciplina cuyo enfoque se centra en la investigación del desarrollo físico, cognitivo y motor en la infancia. Esta disciplina constituye una función fundamental y primordial en el ámbito de la acción educativa, centrando su atención en una concepción holística del infante. Esta perspectiva abarca la interrelación entre los objetos y el conocimiento, así como la percepción de las funciones motrices y emocionales que favorecen un desarrollo óptimo en los niños y las niñas. La habilidad de moverse de manera espontánea, comunicarse con fluidez y relacionarse con el entorno social se entiende desde un enfoque multidimensional que promueve el respeto tanto por su propio cuerpo como por el de los demás. El nivel educativo de un niño es crucial; en este contexto, resulta alarmante que el docente no fomente la expresión corporal, ya que esto puede limitar las oportunidades de los niños para manifestarse a través de diversas actividades. Si los niños no participan en actividades lúdicas (psicomotricidad), es probable que carezcan de la motivación necesaria para desenvolverse adecuadamente, lo que podría limitar el desarrollo de su imaginación, espontaneidad y la expresión de su creatividad a través de sus cuerpos. En el contexto de la enseñanza de la psicomotricidad en Perú, uno de los problemas más significativos que se presenta es la escasa comprensión por parte de los docentes sobre las estrategias necesarias para favorecer el desarrollo físico de los niños, especialmente en relación con el juego y su adecuada implementación. Esta falta de conocimiento conduce a una insuficiente aplicación práctica de las estrategias educativas, lo que a su vez propicia una dinámica monótona de disfrute que no se alinea con los objetivos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje deseados. La formación de los docentes es limitada y, en consecuencia, se adhieren

exclusivamente a las guías establecidas, lo que resulta en el cumplimiento de lo programado sin la incorporación de actividades recreativas que fomenten el desarrollo de la psicomotricidad. La psicomotricidad integra conexiones motoras, sensoriales, simbólicas, emocionales y cognitivas que facilitan la comunicación y la expresión en contextos determinados. En este sentido, se configura como una práctica que realza la importancia del componente psicológico en relación con el movimiento corporal, fomentando el desarrollo de nuevas habilidades a partir de otras que carecen de organización. Este proceso implica interrelaciones y la coordinación psíquica de los movimientos, lo cual se convierte en un factor fundamental en la adquisición de conocimientos y en el óptimo desarrollo integral de los niños.

La tesis es de nivel explicativo con diseño pre experimental con dos grupos, control y experimental. La investigación consta de cuatro capítulos estructurados de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN; en él se exponen el planteamiento del problema, descripción del problema, fundamentación, formulación del problema, asimismo como la justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL; en esta parte presentamos los antecedentes de la investigación, bases teóricas – científicas sobre el tema teniendo en cuenta obras importantes y actualizadas de autores nacionales e internacionales que contribuyeron a fundamentar la base científica de la investigación, definición de términos utilizados, sistema de hipótesis y las variables (definición conceptual y operacional).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA EMPLEADA, En esta parte se determina el tipo y niveles de investigación, diseño de investigación así también como la población y muestra, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS; se obtiene la presentación y descripción estadística, a través del análisis de los datos utilizando la contratación de las hipótesis y por último llegando a la discusión.

LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES consideramos que es de suma importancia, que contribuya para la toma de decisiones oportunas. Finalmente damos a conocer las Referencias Bibliográficas y los Anexos.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Descripción del problema

A. Párraga y J. Zambrano, (2023) El estudio fue realizado por la Universidad Técnica de Manabí en Ecuador. En la escuela de Educación Básica Fiscal Mixta “Lorenzo Luzuriaga” del Cantón Portoviejo, Según Martínez (2019) Cuantas más oportunidades tengan los niños de disfrutar de la riqueza del juego y de la imaginación despreocupada que conlleva, más fuerte será su desarrollo. La base del aprendizaje incluye no sólo aspectos cognitivos, sino también sociales y emocionales. A través del juego, los niños conservan sus primeras interacciones con su entorno, lo que les permite reconocer y comprender el mundo que los rodea. Según Morán (2017) las actividades de juego implican movimientos articulares del cuerpo que están regulados para un desarrollo motor completo. Este tipo de habilidades motoras es un conjunto básico de habilidades motoras y capacidades de producción de movimiento. El juego, especialmente el juego libre, es un tipo de juego que ayuda a los niños a dar sentido al mundo a su manera, practicando y desarrollando situaciones reales o imaginarias (juego de roles, no pasa nada), sin entender que los niños necesitan un espacio físico y mental para estar libre y actuar espontáneamente (Calderón, 2019, p. 34). Desarrollar pensamientos, lenguaje y juguetes. Las actividades recreativas se llevan a cabo con fines educativos. Estas actividades son importantes para el desarrollo de los niños de 3 años porque les permiten explorar y aprender de forma natural y sin presión. desarrollar. De acuerdo a Caballero Calderón (2021) por lo tanto, los juegos deberían ser una parte integral de la vida de un niño. Durante esta etapa de la infancia, los niños aprenden a través del juego y la interacción con su entorno. Además, les ayudan a desarrollar habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales. Las actividades de juego pueden adoptar muchas formas, como juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de mesa, juegos al aire libre, actividades artísticas y música (Piedra Vera, 2018). Potencial y felicidad. Existen muchas teorías sobre las habilidades motoras, una de las más importantes es la teoría de Jean Piaget, quien sostuvo que el desarrollo motor ocurre en diferentes etapas del desarrollo cognitivo, Saldarriaga Zambrano et al. (2016) donde la primera etapa se caracteriza por el ejercicio de reflejos innatos, que luego permite formulación. El plan se desarrolla a través del

ejercicio y la coordinación hasta descubrir los procesos psicológicos que conducen al desarrollo de la conducta intencional. Según la teoría de Jean Piaget, las primeras etapas son cruciales para el resto de la vida, y una intervención adecuada en una edad temprana determina la capacidad, las destrezas, el rango de capacidades, el aprendizaje, el nivel de salud, la adaptación, etc. La educación infantil es un nivel educativo diseñado para mejorar el desarrollo integral de los niños desde el nacimiento hasta los cinco años de edad.

H. Chui y otros, (2024) un estudio realizado en la Universidad Nacional de Puno, de la institución educativa inicial San Juan Bautista Puno-Perú, demuestra que el desarrollo sensoriomotor temprano en los niños promueve el desarrollo de estructuras neuronales y la adquisición de habilidades que forman el soporte anatómico de la percepción y la experiencia motora, junto con el entorno, los movimientos corporales y el juego. Los juegos desarrollan mecanismos cognitivos sensoriales a través de los cuales los individuos pueden sentir, seleccionar, organizar e interpretar para adaptarse mejor a su nivel de comprensión, y jugar juegos a través del movimiento puede promover el desarrollo intelectual y emocional. Los déficits en el desarrollo sensoriomotor pueden crear dificultades para alcanzar el éxito en el aprendizaje, lo que incluye el desarrollo de habilidades necesarias para la educación. El desarrollo motor apropiado para la edad tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños durante el entrenamiento y en el desarrollo de trastornos psicomotores en la primera infancia. Las dificultades se presentan en un 5-8% de los niños y afectan a niños que no presentan déficits cognitivos evidentes pero que tienen un desarrollo psicomotor deficiente, lo que produce limitaciones y dificultades en sus actividades diarias. El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Niños ha afirmado que el juego es un derecho de todos los niños (UNICEF, 2016). El juego se considera una forma natural para que los niños se relacionen con su entorno, aprendan, interactúen con otros y comprendan las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen. Hace décadas, Vygotsky señaló que los juegos son un mecanismo importante para que los niños adquieran cultura, así como herramientas para la socialización y el aprendizaje. De igual forma, las actividades recreativas también son importantes para el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles aprender a socializar, expresar y reconocer sus emociones, vivir situaciones cotidianas, integrar el

aprendizaje al movimiento y así lograr un desarrollo físico e intelectual (desarrollo de habilidades; es una piedra angular). . para un movimiento eficiente). Métodos Explora tu entorno y aprende sobre el mundo que te rodea El movimiento es un fenómeno humano fundamental porque satisface las necesidades de expresión, control, equilibrio y juego. (p.2)

1.1.2. Fundamentación

Es fundamental señalar que la psicomotricidad desempeña un papel crucial en la educación infantil, dado que se ha evidenciado de manera concluyente que, especialmente durante la primera infancia, existe una notable interdependencia entre los desenvolvimientos motor, afectivo e intelectual. Por lo tanto, en los primeros años de la educación infantil, se sostiene que toda educación tiene un componente psicomotor, dado que el conocimiento y el aprendizaje se originan en la interacción activa del niño con su entorno, los demás y las experiencias que asimila. Estas dimensiones no deben ser concebidas como áreas aisladas, sino como manifestaciones diversas e interdependientes de un ser singular. El desarrollo humano puede ser conceptualizado mediante los enfoques de la lúdica y la psicomotricidad. Desde el nacimiento, el infante interactúa con su entorno a través de su corporeidad, iniciando un proceso de exploración y conocimiento que se fundamenta en la percepción y manipulación de objetos, así como en la variedad de movimientos que puede llevar a cabo. Gradualmente, a medida que adquiera mayor destreza motora, también verá un desarrollo en su capacidad visual. A medida que mejore en sus habilidades motoras, comenzará a observar a las personas y objetos que lo rodean, será capaz de manipular aquellos objetos que desee, explorando sus formas y funciones. Su creciente competencia en el movimiento, que incluye gatear, caminar, correr y saltar, le permitirá alcanzar un mayor grado de independencia y control sobre su entorno. Estas experiencias constituirán la base fundamental para su desarrollo cognitivo. Los componentes de la psicomotricidad se manifiestan de manera concurrente con las funciones afectivas e intelectuales, tales como el pensamiento, el lenguaje, la memoria y la atención. Estas funciones están interconectadas y son esenciales para la adquisición de habilidades cada vez más complejas a lo largo de todas las fases

del desarrollo. Por lo tanto, el equilibrio y la orientación espacial constituyen aspectos fundamentales de la psicomotricidad que permiten al niño adquirir habilidades como sentarse, gatear y caminar. La coordinación visomotora, la conciencia corporal, la orientación espacio-temporal, así como la atención, percepción y memoria, son fundamentales para el desarrollo de competencias en lectura, escritura y cálculo. Estas habilidades básicas son esenciales para el aprendizaje y pueden ser potenciadas mediante la integración de actividades lúdicas y pedagógicas en el contexto de la educación inicial.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

PG: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024?

1.2.1. Problemas Específicos

PE N°1: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024?

PE N°2: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024?

1.3. Justificación

1.3.1. Justificación teórica

F. Quispe, (2011) En la justificación teórica correspondiente, Córdova y colaboradores. Alabama. Según lo indicado por (2017), "las estrategias lúdicas integran los aspectos cognitivos, afectivos y emocionales del estudiante." "Estas actividades son guiadas y supervisadas por el educador con el objetivo de incrementar el desempeño académico del estudiante, fomentar su sociabilidad y creatividad, así como facilitar su desarrollo en las áreas científica, tecnológica y social" (p. 86). En efecto, estas son acciones orientadas hacia el estudiante,

mediante las cuales los educadores diseñan y estructuran sus prácticas pedagógicas para fomentar un entorno positivo y estimulante. Además, estas acciones les permiten identificar tanto las limitaciones como los avances de los alumnos, facilitando así la realización de ajustes pertinentes en función de las necesidades individuales de los niños. No obstante, es fundamental que los educadores reconozcan que "el juego opera bajo un conjunto de reglas que difieren de las condiciones de la vida real y que son alteradas en función de sus propios intereses o para alcanzar un nivel superior de satisfacción y recreación" (García y Llull, 2009, p. 13). Se sugiere que estas actividades deben ser estructuradas de manera sistemática, tomando en consideración los intereses y necesidades de los niños. Es importante señalar que el juego, en su función de estrategia, constituye un "elemento fundamental en la educación escolar" (Zapata, 1990, p. 2).

1.3.2. Justificación práctica

F. Quispe, (2011) en la justificación práctica el juego constituye uno de los mecanismos más significativos que facilitan la actividad física continua en los niños. Esta práctica favorece el desarrollo y perfeccionamiento de sus habilidades motoras, tanto gruesas como finas. Por consiguiente, el juego se reconoce como una herramienta pedagógica fundamental que debería ser incorporada de manera activa por los educadores en su labor docente. "Desde una perspectiva pedagógica, el juego motor se considera una actividad esencial y natural que facilita la interacción social, promueve valores, y contribuye al desarrollo de la personalidad y aspectos cognitivos, así como al esquema corporal, equilibrio, coordinación y habilidades motrices" (Cobos, 2011, p. 6). Es innegable que "el juego infantil constituye una actividad genuina, espontánea y placentera que favorece el desarrollo integral del niño" (Moreno, 1999, p.). Sin embargo, desde una perspectiva pedagógica, es fundamental que esta se diseñe con un enfoque reflexivo y creativo, considerando los intereses de los niños, de modo que puedan experimentar satisfacción al participar en sus actividades recreativas.

1.3.3. Justificación Metodológica

E. Jiménez y otros, (2024) De acuerdo con León (2021), la justificación metodológica sugiere que la psicomotricidad puede ser entendida como una intervención tanto educativa como terapéutica, cuyo objetivo primordial es fomentar el desarrollo integral de las habilidades motrices, expresivas y creativas en los infantes, utilizando el cuerpo como medio. Esta metodología emplea el movimiento corporal como su principal instrumento para facilitar dicho desarrollo, promoviendo no solo la coordinación y el control motor, sino también la expresión emocional y la creatividad. Sin embargo, es esencial reconocer que, a pesar de su importancia, sigue existiendo una necesidad sustancial de investigar y evaluar cómo estas intervenciones pueden implementarse eficazmente en diversos contextos educativos. En relación a este tema, Bekier (2020) menciona la psicomotricidad durante la primera infancia, haciendo hincapié en enfoques metodológicos que tienen como objetivo fomentar un desarrollo integral y armónico en los niños en esta etapa crítica de sus vidas. El autor señala perspectivas innovadoras y enfoques que pueden constituir fuentes de inspiración y orientación para el desarrollo de un marco metodológico en el Programa de Licenciatura en Educación Inicial del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, Recinto Luis Napoleón Núñez Molina.

1.3.4. Justificación Pedagógica

F. Paniagua y F. Condori Ojeda, (2017) la investigación educativa representa un proceso deliberado y sistemático que se basa en la observación de diversas esferas, tales como la organización institucional (gestión administrativa), el ámbito laboral (gestión académica) y la formación continua (capacitación, actualización y adiestramiento). Este proceso permite la identificación y recolección de información objetiva, válida y confiable, que es fundamental para el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos en las investigaciones. El objetivo de dicha investigación es, por ende, enriquecer, profundizar e innovar el conocimiento teórico y práctico sobre el fenómeno educativo. Se busca contribuir a la resolución de los problemas planteados mediante el diagnóstico, la descripción, la

comparación, la explicación, la interrelación, la interpretación, la comprensión, la crítica y la transformación de la realidad educativa.

1.4. Limitaciones

La presente investigación se ha realizado en el ámbito Institución Educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo.

1.4.1. Limitación socioeconómica

La población procede de un estatus de clase media, de familias que viven en lima y de, cuyos habitantes laboran principalmente en actividades comerciales, cuanto al nivel educativo tienen primaria y secundaria completa y alguna educación superior.

1.4.2. Limitación temporal.

La presente investigación se realiza en el periodo temporal comprendido en el año académico 2024.

1.5. Antecedentes

En la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo, se consultó al director y a las profesoras sobre el tema de mi investigación formación de hábitos y el cuidado del medio ambiente en niños de cuatro años, para corroborar si hay antecedentes del estudio a investigar. Por lo tanto, según se manifiesta que no ahí trabajos sobre el tema.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

OG: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 Carabayllo 2024.

1.6.2. Objetivos específicos

OE1: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024.

OE2: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales:

G. Llumiguano y J. Paguay, (2024) Investigación para optar la licenciatura de profesora de educación inicial, titulado Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial II; de la Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador. Tuvo como objetivo analizar las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial II. El diseño de investigación será no experimental de corte transversal, cuyo alcance es exploratorio, con un enfoque mixto. Este diseño permitirá obtener una comprensión detallada de la situación actual en la Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno" en cuanto a las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de Educación Inicial II. Tuvo un alcance descriptivo debido a que corresponde al método cualitativo, además se mencionó que desde su inicio se implementó un análisis diagnóstico de la problemática, en base al comportamiento de la población estudiada. La investigación se basa en un enfoque mixto debido a que se utilizará técnicas de recolección de datos que la convierte en cualitativo como la observación directa, la encuesta y la entrevista que permiten una comprensión y descripción de la realidad del problema. Se escogió una población de 50 niños y niñas del nivel inicial II, considerando los criterios de inclusión y exclusión. Como muestra se trabajó con un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual se escogió una muestra de 25 niños y niñas del nivel inicial II, considerando los criterios de inclusión y exclusión. En las técnicas de estudio se utilizó la entrevista, la encuesta y la observación, en los instrumentos se utilizó la ficha de observación y el cuestionario. Como resultado el 60% de los padres consideran importante que los niños realicen distintos tipos de actividades físicas para mejorar su desarrollo psicomotor, el 50% consideran que los juegos al aire libre ayudan a su hijo a desarrollar ciertas habilidades motoras. El 100% de los padres noto que su hijo mejora su coordinación cuando realiza actividades como dibujar, pintar, o recortar, el 65% consideraron que bailar, y disfrutar al ritmo de la música beneficia de manera positiva el desarrollo psicomotriz del niño. Se concluye los docentes emplean una variedad de estrategias lúdicas efectivas. Estas están conformadas por juegos de movimiento,

expresión corporal, circuitos motores y ejercicios de grafomotricidad, integrados diariamente en la rutina del aula.

M. López, (2024) Investigación para optar la maestra en educación titulada Estrategias lúdicas con material del medio para desarrollar la motricidad fina en niños de preparatoria, en la Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador. Tuvo como objetivo proponer estrategias lúdicas con material del medio para desarrollar la motricidad fina en niños de preparatoria. Se propuso una metodología que adopta un enfoque cuantitativo, ya que se emplearán los instrumentos de recolección de datos: una encuesta y una ficha de observación. Esta investigación se realizó un análisis descriptivo, ya que se enfoca en las características de la población bajo estudio. Para ello, se recopilarán datos cuantitativos mediante una encuesta y una hoja de observación que se utilizará en la muestra seleccionada. La presente investigación tuvo lugar en la Unidad Educativa Juan Benigno Vela, la cual se encuentra situada en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Se eligió una población y muestra para poder llevar a cabo la investigación: 27 estudiantes, compuesta por 13 niños y 14 niñas, todos ellos con una edad de 5 años. Además, participaron en el estudio dos docentes cuyas edades oscilaban entre los 50 y 54 años. El tipo de instrumentos que se utilizó es la encuesta y la ficha de observación. Como resultado, se diseñó una propuesta llamada "Revista de estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad fina", la cual incluyó nuevas estrategias orientadas a promover el desarrollo en los niños de esta institución educativa. Se concluyó que estrategias son factibles de seguir utilizando, ya que la implementación demostró que la propuesta diseñada cumple con los objetivos para los cuales fue creada, como lo demuestra el Postest que revela una alta mejora en los niños una vez aplicada.

M. Arellano y V. Ledesma, (2023) Investigación para obtener la licenciatura de educación inicial, titulada: La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda, de la Universidad Estatal de Bolívar. Ecuador. Tuvo como objetivo analizar la estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" del Cantón Guaranda,

Provincia Bolívar. La investigación se realizó en el enfoque cualitativo y cuantitativo. El enfoque cualitativo permitió observar las diferentes dificultades que presentarán los niños y niñas al desarrollar distintas actividades en el área de la psicomotricidad fina, también a la recopilación de datos sin cálculo numérico. A través del enfoque cuantitativo, se realizó la recopilación de datos para obtener cálculos numéricos y llegar a un análisis estadístico. El tipo de investigación es bibliográfico, descriptivo y explicativo. Los métodos de investigación fueron método inductivo este trabajo se realizó de lo general a lo específico. El método deductivo, va de lo específico a lo general, puesto que nos permite llegar a una conclusión del tema de investigación. Método analítico puesto que nos permite analizar sobre la falta de estimulación y consecuencias de la psicomotricidad fina y sintético porque, es un proceso de razonamiento de la recopilación de información y científica, porque a través de una forma sistemática para llegar a comprender y adquirir nuevos conocimientos mediante la información investigada. La técnica o instrumento de la investigación se trabajó la encuesta, la observación directa. La población y muestra que se investigó, fue 20 niñas y niños de 4 a 5 años de edad de Educación Inicial II y a la docente de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” del Cantón Guaranda. Los resultados y conclusión se determinan que es fundamental conocer estrategias didácticas (lúdicas) innovadoras que permitan fortalecer las destrezas motrices finas, también a estimular el desarrollo psicológico y cognitivo, mediante las actividades lúdicas nos permiten fomentar su creatividad, imaginación, expresión libre y a su proceso de la lectoescritura.

E. Ramírez, (2023) Investigación para optar el grado de maestría, titulada: Estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. Tuvo como objetivo fundamentar los aportes de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial. La siguiente investigación es bibliográfica que se aborda desde el enfoque cualitativo ya que se pretende desarrollar una revisión teórica en fuentes de investigación informativa de alto valor. Se usó el enfoque cualitativo para describir las características conforme los sucesos que exponen los resultados proporcionados en la investigación. Se tomó como muestra la población de estudiantes de las edades de los participantes entre los 3 a 4 años y del total 21

eran de género femenino y 14 masculinos. En la técnica e instrumento de utilizo la observación y ficha de cotejo. Los resultados son propios de la aplicación de la ficha de observación en una población de 35 niños de 3 a 4 años. De estos 21 son de género femenino y 14 masculino. La ficha fue aplicada en 2 días consecutivos, es decir los 6 ítems con sus respectivas evaluaciones el primer día y los 3 restantes al siguiente día, en horas de la mañana antes de su respectivo recreo. Concluye en la fundamentación teórica de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial permitió abordar los aspectos fundamentales del desarrollo de la motricidad gruesa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

J. Apugllón, (2023) Investigación para optar la licenciatura de educación inicial, titulado: La psicomotricidad fina durante la educación virtual para el nivel inicial 2 en la escuela de educación básica “Dr. Leónidas García Ortiz” ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. En la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de educación. Ecuador. Tuvo como objetivo analizar la psicomotricidad fina y la educación virtual de los niños en el nivel inicial 2 de la escuela de educación básica. El estudio tuvo un enfoque mixto, ya que se estima las variables de estudio como la psicomotricidad fina y la educación virtual en la escuela de educación básica. Se aplicó la investigación no experimental, sin manipulación deliberada o libre de las variables; en base a categorías, conceptos, variables, sucesos, fenómenos o contextos que ya ocurrieron sin una intervención directa de la investigadora. Modalidad de la investigación fue de campo y bibliográfico. Tipo de estudio fue transaccional o transversal. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, la misma que permitió recolectar información relacionada con los niños y el instrumento que se empleo fue una ficha de observación la cual consta de 10 ítems relacionados a lo que se desea observar. La población y muestra del estudio constó de 30 estudiantes del nivel inicial 2 en la escuela de educación básica. En los resultados se determinó que un alto porcentaje de los alumnos no tienen una adecuada coordinación manual, no logran trazos continuos, no tienen fuerza en muñecas y dedos, entre otras, por lo que las estrategias metodológicas que emplea la docente no son adecuadas para brindar clases en modalidad virtual. Los resultados y conclusión determinan en evidenciar que los niños no tienen las actividades y medios para ejercitar las áreas del desarrollo de

motricidad fina, lo que les ocasiona retrasos y desniveles al realizar actividades o ejercicios como trazos continuos, cortar papel, rasgados, coordinación óculo manual, fuerza en las manos, destrezas manuales, etc., la aplicación de las actividades con estrategias lúdicas, permitirán a los estudiantes trabajar y mejorar los movimientos de la motricidad fina, mediante un mejor control de los dedos, fuerza manual y mejorar el desempeño escolar en general.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

L. Choquemamani y M. Quispe, (2024) Investigación para optar la licenciatura en educación inicial, titulada: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca - Tupac maru – Canas – Cusco de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Tuvo como objetivo determinar la influencia de la implementación de las actividades lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 506 de Tungasuca. El tipo de la investigación es aplicada, se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en determinado sector de la realidad. El nivel de la investigación es explicativo, los mismos que van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Presentó un diseño experimental de tipo pre experimental con pre y post prueba. La población estuvo constituida por 25 alumnos del nivel inicial de la Institución educativa N° 506 de Tungasuca – Tupac Amaru. Para determinar la muestra, se eligió el muestreo no probabilístico a juicio de los investigadores, la muestra se eligió de forma intencional puesto que se observó mayores condiciones para la aplicación del tratamiento a los estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial con 20 niños. Para el desarrollo del trabajo de investigación se aplicó las siguientes técnicas e instrumentos: ficha de observación (prueba de entrada y salida). Los resultados y conclusión se determinan la significación asintótica el P valor es de 0,000 que es inferior a 0,05. Lo que significa que la implementación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 506 de Tungasuca.

M. Calderon y A. Mauricio, (2024) Investigación para optar la licenciatura en educación titulada: Estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en una institución educativa, Trujillo – Perú en la Universidad Privada Antenor Orrego. Tuvo como objetivo determinar la eficacia de las estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotriz en las niñas de cinco años de la institución educativa Modelo Trujillo. El tipo de investigación en el presente estudio es aplicado. La investigación aplicada se denomina investigación empírica o investigación experimental. La investigación es cuantitativa porque tiene validez externa. La muestra representativa de la investigación se utiliza para realizar una inferencia a dicha población a partir de una muestra con seguridad y precisión. La investigación explicativa es una investigación que muestra una relación de causa y efecto. El nivel de estudio es preexperimental utiliza un grupo para comparar los resultados obtenidos en un pretest y un post test. La población de las estudiantes femeninas de educación inicial de la institución educativa Emblemática 81007 María Modelo de Virtud, Trujillo es de 69 estudiantes. En el presente trabajo se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia de 21 estudiantes de cinco años. Se trabajo el método hipotético deductivo requiere que el científico combine consideraciones o momentos racionales (formación de hipótesis y razonamiento). Para el trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación, el instrumento utilizado para evaluar las variables será la lista de cotejo. Resultado aplicar los rangos de Wilcoxon, se determinó que existe relación directa y significativa entre las Estrategias Lúdicas y el Desarrollo Psicomotor en las niñas de cinco años de la I.E. 81007 Modelo. Se concluyo que la relación entre nuestras variables es significativa con un Z de -3,828 y una Sig de ,000.

N. Ccarhuachin y A. Condori, (2023) Investigación para optar el titulo de profesora de educación inicial titulada: Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de la institucion educativa inicial N°448 Santa Ana-Cusco, del instituto de educación superior pedagógico privado Didascalio “Jesús Maestro”, Cusco – Perú. Tuvo como objetivo arrojar luz sobre la relación existente entre la participación activa en juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas en niños de cinco años que pertenecen a la Institución Educativa Inicial N°448 Santa Ana. La investigación llevada a cabo adoptó un tipo aplicada, el propósito fundamental de esta investigación radica en

contribuir al acervo de conocimientos al explorar de manera exhaustiva el efecto de los juegos tradicionales sobre el progreso de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años. La metodología empleada en la presente investigación adoptó un enfoque cuantitativo, siguiendo el paradigma de recolección de datos con la finalidad de someter a prueba hipótesis, basándose en mediciones numéricas y análisis estadístico. La investigación llevada a cabo adoptó un enfoque explicativo, caracterizado por su capacidad para establecer relaciones causales entre variables. El diseño metodológico seleccionado para la investigación adoptó la estructura cuasi experimental de tipo longitudinal. La población de individuos considerados para este estudio comprendió a 85 niños y niñas matriculados en la Institución Educativa N°448 Santa Ana. La muestra fue conformada por 20 niños que cumplen la condición de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°448 Santa Ana. La técnica e instrumento de recolección de datos usada fue la ficha de observación y la lista de cotejo. Los resultados obtenidos ofrecen perspectivas valiosas para educadores y profesionales interesados en el desarrollo infantil, subrayando la necesidad de incorporar deliberadamente juegos tradicionales en el currículo educativo con el fin de potenciar el crecimiento integral de los niños en estas áreas cruciales. Se concluye que los descubrimientos de esta investigación respaldan de manera concluyente la premisa fundamental de que la participación activa en juegos tradicionales ejerce un impacto altamente positivo y significativo en el desarrollo integral de habilidades psicomotoras, abarcando tanto la psicomotricidad gruesa como los aspectos dinámicos y estáticos del dominio corporal en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°448 Santa Ana – Cusco.

R. Morales, (2023) Investigación para optar la licenciatura en educación inicial, titulada: El juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 205 Sol Radiante del distrito de Aguas Verdes, de la Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote – Perú, tuvo como objetivo buscar determinar si los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes. El diseño de la investigación es pre experimental de un solo grupo con

pre y pos prueba. La investigación fue de tipo cuantitativo, se consideró asumir el nivel explicativo porque las relaciones que se manifiestan entre las variables elegidas es de causa y efecto. La población está representada por 48 niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 205 Sol radiante del distrito de aguas verdes, como población finita . La muestra fue de 24 estudiantes 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 205 Sol radiante del distrito de aguas verdes. La técnica que se empleo fue la observación mediante una lista de cotejo estuvo conformada por 25 Ítems. El instrumento que se aplico es la lista de cotejo, luego de ello los datos se codificaron y se procesaron para la elaboración de las tablas y gráficos estadísticos para ello utilizamos el programa SPSS versión 21, Excel. Los resultados registran que en el pre prueba de entrada, el 71% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 62,5% de los niños(as) se ubican en la valoración logro esperado, concluyendo que los resultados obtenidos evidencian que los juegos didácticos mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

S. Flores y A. Gonzales, (2023) Investigación para optar el grado de bachiller en ciencias de la educación, titulada: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E inicial N°465 Santa Rosa-Wanchaq, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa. Cuzco – Perú. Tuvo como objetivo es aplicar estrategias y actividades para desarrollar la coordinación, el equilibrio y la lateralidad a través de juegos de movimiento, donde cada actividad tiene como objetivo incentivar y estimular activamente todo el sistema motor de un estudiante de nivel inicial de 4 años, para el desarrollo de habilidades motoras. El enfoque es cuantitativo porque nos va a permitir utilizar la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías. El tipo de investigación aplicada recibe el nombre de investigación práctica o empírica ya que utiliza los conocimientos para ponerlo en práctica, es la que soluciona problemas prácticos deberá aplicarse en el grupo que se realizó la investigación asimismo se caracteriza por la aplicación de conocimientos adquiridos. El nivel de investigación es explicativo lo cual nos ayudara a establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se

estudian. El diseño de la investigación es pre-experimental. La población estaba conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa inicial N°465 Santa Rosa-Wanchaq, conformada por dos aulas de 3 años, un aula de 4 años y un aula de 5 años, un total de 118 estudiantes. Para el desarrollo de este proyecto la muestra se tomará en 30 estudiantes de 4 años del aula amistad de la institución educativa inicial. La técnica que se utilizó es la observación, porque nos ayudará a registrar los cuales tienen aplicación a aquellos problemas que se pueden investigar por métodos de observación, análisis de fuentes documentales y demás sistemas de conocimiento. El instrumento que se empleó es la guía de observación formato en el cual se pueden recolectar los datos en sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupa los datos según necesidades específicas, se hace respondiendo a la estructura de las variables o elementos del problema. Los resultados y conclusión determinan que la motricidad gruesa con estudiantes de 4 años demuestra el control de sus movimientos, ya sean superiores, inferiores o del tronco, de forma que fortalece la coordinación. Se puede decir que las habilidades motoras gruesas son responsables del desarrollo independiente, es decir no hay presión para realizar actividades y el estudiante expresa su creatividad.

2.2. Bases Teóricas Científicas

Estrategias Lúdicas

2.2.1 Definición

G. Jácome y otros, (2018) De acuerdo con Tobón (2010), las estrategias didácticas se definen como “un conjunto de acciones que se proyectan y se implementan de manera sistemática con el fin de alcanzar un objetivo específico”. En este sentido, en el ámbito pedagógico, se precisa que se trata de un “plan de acción que el docente ejecuta para facilitar el proceso de aprendizaje”. Se sostiene que las estrategias didácticas constituyen los métodos que el docente implementa en el aula, con el fin de facilitar que el estudiante absorba, comprenda, analice y sintetice el contenido abordado, así como de fomentar su motivación hacia el tema en cuestión. Colom, Sureda y Salinas (1988) emplearon el término estrategia

didáctica como un marco que abarca tanto métodos como recursos y técnicas, argumentando que esta conceptualización ofrecía una mayor flexibilidad y utilidad en el contexto del proceso educativo. La estrategia didáctica influye en la motivación del estudiante, quien optimizará los recursos disponibles para su proceso de aprendizaje (Sánchez, 2010). Las estrategias didácticas se entienden como un conjunto de procedimientos organizados, formalizados y enfocados en la consecución de objetivos previamente definidos. Se consideran un sistema que faculta al docente para planificar el conjunto de contenidos y, mediante la aplicación de diversas técnicas, alcanzar el desarrollo de competencias (Ferreira y Rivas, 2009, p.9). (p.4)

2.2.2. Juego Motrices

S. Flores y J. Gonzales, (2023) Los juegos motores facilitan el desarrollo de habilidades y destrezas adquiridas a lo largo del proceso educativo. Además, estos juegos constituyen una integración del pensamiento, la acción y el movimiento humano. Se puede argumentar que las actividades lúdicas en el contexto escolar infantil contribuyen a la autoafirmación, ya que están vinculadas a la exploración lúdica de los procesos de negociación y establecimiento de reglas, así como a la resolución de problemas. (Glosario de Educación Física, 2018). Las actividades de esparcimiento motriz son aquellas en las que se involucra el movimiento corporal a través de una variedad de ejercicios físicos. Estas actividades también demandan un componente de esfuerzo mental, lo que facilita el desarrollo de habilidades y destrezas durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de una manera tanto amena como efectiva (Trujillo, 2010). Por otro lado, el juego motor se conceptualiza como un recurso que abarca diversas modalidades de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas. Estas actividades implican comportamientos motrices significativos y pueden aspirar a múltiples objetivos, que incluyen, pero no se limitan a, fines pedagógicos, recreativos, de cohesión grupal, culturales y deportivos. En otras palabras, se trata de una actividad recreativa que se establece como una situación motriz, estando mediada por un objetivo motor (Rodríguez, 2019). Navarro (2009) señala que el juego motor representa uno de los componentes educativos más significativos en el proceso de enseñanza-

aprendizaje, independientemente de la etapa educativa en que se implemente. Asimismo, se puede afirmar que los juegos se distinguen por ser actividades espontáneas y voluntarias, lo que implica que no conllevan ninguna obligación. Partiendo de esta premisa, resulta evidente que un juego motriz constituye una actividad en la que el movimiento adquiere una notable relevancia. El juego se presenta como un recurso esencial para superar la visión mecanicista de la Educación Física, la cual se enfoca en el desarrollo de la condición física y las habilidades motrices con el objetivo de optimizar la eficiencia y el rendimiento en la adquisición de competencias motrices (Chaves y Vallecillos, 2013). (p.12)

2.2.3. Clasificación y tipos de juegos

S. Flores y J. Gonzales, (2023) según Gutiérrez (1989) clasifica los juegos en función de las características de la psicomotricidad, agrupándolos de la siguiente manera:

- Actividades de coordinación psicomotriz: A la edad de 3 años, el niño es capaz de correr, mientras que a los 4 años demuestra un control más avanzado de su movimiento y es capaz de gestionar cambios de dirección. A los cinco años, se alcanza un dominio del equilibrio estático. Los juegos que se incluyen son: Juegos de motricidad gruesa, que abarcan aspectos como la coordinación dinámica y el equilibrio.
- Actividades recreativas que involucran diversos aspectos motores: incluyen la fuerza muscular, la velocidad, el control del movimiento, la resistencia y la autoconfianza en la utilización del cuerpo, lo cual contribuye, de diversas maneras, a la generación de seguridad personal.

De acuerdo con Trujillo (2010), se pueden clasificar tres habilidades motoras fundamentales: equilibrio, lateralidad y coordinación.

a) Los ejercicios de equilibrio son movimientos que desestabilizan el cuerpo, comprometiendo el centro de gravedad y la base de sustentación. Estas competencias abarcan el desarrollo de la adaptación espacio-temporal del cuerpo,

así como las habilidades perceptuales y motrices. Además, implican la participación de capacidades físicas y motrices, tanto condicionales como de coordinación, que permiten contrarrestar la gravedad y llevar a cabo una acción efectiva (Trujillo, 2010).

b) Juegos de Lateralidad Los juegos de lateralidad facilitan la estructuración de las referencias espaciales, orientando tanto el propio cuerpo como los objetos en relación con él. Esto, a su vez, favorece los procesos de integración perceptiva y la elaboración del esquema corporal. Se pueden conceptualizar como el movimiento de un punto a otro en el espacio, constituyendo una de las habilidades fundamentales más significativas, ya que sobre ellas se basa gran parte del desarrollo de las demás habilidades (Trujillo, 2010).

c) Juegos de coordinación implican la ejecución de movimientos manipulativos tanto gruesos como sutiles. Se distinguen por su habilidad para facilitar el movimiento corporal de manera eficiente, asegurando que un elemento no interfiera con otro. Este tipo de actividades lúdicas contribuyen a que los estudiantes desarrollen diversas competencias, tales como el conocimiento de su propio cuerpo y la motricidad gruesa y fina (Trujillo, 2010). (p.13)

2.2.4. El juego como estrategia en el desarrollo infantil juego simbólico de Fröebel

S. Flores y J. Gonzales, (2023) A medida que un niño transita de la etapa de lactante hacia la adultez, su enfoque principal de la actividad se transforma a lo largo de un continuum que abarca tanto el juego como el trabajo. En cada etapa del desarrollo, se produce un desplazamiento en el equilibrio entre el juego y el trabajo. Para el niño en edad preescolar, el juego constituye la actividad fundamental. La estructura de los primeros años de educación formal instruye al infante sobre la importancia de equilibrar las actividades académicas y recreativas. Conforme el niño se acerca a la adolescencia, su involucramiento en actividades estructuradas y orientadas al trabajo tiende a incrementarse. Este enfoque en el trabajo se intensifica a lo largo de la adolescencia. Para los adultos, el desarrollo profesional y laboral se encuentra equilibrado con la participación en

actividades recreativas, ya sean estas activas o pasivas (Meque et al., 2016). Froebel (2005), en su obra "La educación del hombre", sostiene que el juego constituye un medio a través del cual los estudiantes expresan sus emociones. Esta actividad no solo contribuye a la búsqueda de un equilibrio en la vida humana, sino que también es fundamental para el desarrollo físico, social, emocional e intelectual de los individuos. En este sentido, se argumenta que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando participan en actividades lúdicas, acompañadas del uso de materiales apropiados para su edad y contexto. (p.14)

2.2.5. El desarrollo perceptivo motriz y el juego

H. Chui y otros, (2024) El desarrollo perceptivo-motor en la primera infancia facilita el proceso evolutivo de las estructuras nerviosas y la adquisición de habilidades que constituyen el soporte anatómico de las percepciones, así como de las experiencias motoras, la interacción con el entorno, el movimiento corporal y el juego (Benjumea, 1967; Lora, 2008; Quino y Barreto, 2015; Unicef, 2018). Además, este desarrollo promueve el mecanismo sensorio-cognitivo que permite al individuo sentir, seleccionar, organizar e interpretar la información, con el objetivo de ajustarse mejor a su nivel de comprensión (Munkon y Juang, 2008). Herazo y col. Según el estudio realizado en 2010, se argumenta que el juego mediante el movimiento actúa como un facilitador en el desarrollo tanto intelectual como afectivo. La falta de atención al desarrollo perceptivo-motor podría dar lugar a dificultades en la consecución del éxito académico, el cual requiere la adquisición de las competencias estipuladas en el ámbito educativo (Rigal, 2006). Asimismo, Veldman et al. Según (2019), se sostiene que el desarrollo motor adecuado a la edad tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños en proceso de formación. En contraste, Villa et al. (2019) indican que las dificultades en el desarrollo psicomotor durante la primera infancia presentan una prevalencia que oscila entre el 5 y el 8 % de la población infantil. Estos desafíos afectan a niños que no manifiestan déficits cognitivos evidentes, pero que, sin embargo, exhiben un desarrollo psicomotor inadecuado para su grupo de edad, lo que conlleva limitaciones y dificultades en la ejecución de actividades cotidianas. (p.2)

2.2.6. Las actividades lúdicas y el desarrollo pleno

H. Chui y otros, (2024) La actividad lúdica ha sido reconocida como un derecho fundamental de todos los niños por el Alto Comisionado de las Naciones Unidas (Unicef, 2006). La actividad recreativa se considera la modalidad inherente a la integración de los niños en su entorno, facilitando el aprendizaje, la interacción social, la comprensión de las normas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen (Candela y Benavides, 2020). Décadas atrás, Vygotsky argumentó que el juego constituye un mecanismo fundamental para la apropiación cultural en la infancia, así como un medio efectivo de socialización y aprendizaje (Veresov y Barrs, 2016). Del mismo modo, las actividades recreativas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que facilitan la socialización, la expresión y el reconocimiento de emociones, así como la vivencia de situaciones cotidianas. A través de estas experiencias, los niños integran aprendizajes mediante el movimiento, promoviendo así un desarrollo tanto físico como mental (Montero & Monge, 2001; Meneses et al., 2001; Ruiz et al., 2003; Ginsburg et al., 2007; Făgăraș et al., 2014; Bonilla & Solovieva, 2017; Rodríguez, 2018; Zamorano et al., 2019; Nanjarí et al., 2021; Bernate & Fonseca, 2021). Asimismo, la adquisición de habilidades constituye un fundamento esencial para facilitar un movimiento tanto eficiente como eficaz, lo cual proporciona a los niños diversas oportunidades para investigar sus entornos y comprender el mundo que los rodea (Goodway et al., 2019; Cano et al., 2023). En consonancia con esto, Muños (2003) señala que el movimiento constituye un fenómeno esencial en la experiencia humana, al atender necesidades relacionadas con la expresión, el control, el equilibrio y el juego (Ospina et al., 2022). De igual manera, estos aspectos son fundamentales para la competitividad en diversas disciplinas deportivas, juegos y prácticas de danza (Fernández Paz et al., 2023). (p.3)

2.2.7. Las actividades lúdicas como acción estratégica

H. Chui y otros, (2024) El juego se reconoce como un componente educativo fundamental en la primera infancia (Fernández et al., 2015; Rodríguez, 2018). La implementación de intervenciones mediante actividades lúdicas y agradables favorece el descubrimiento de la corporeidad y promueve procesos de maduración, motivación, disfrute y satisfacción (Torres, 2002; Ruiz, 1994; López et al., 2016; Águila & López, 2018). En este sentido, se argumenta que no existe una

incompatibilidad entre jugar y aprender, dado que los niños presentan una disposición particular para asimilar lo que las actividades lúdicas les ofrecen, las cuales realizan con gran entusiasmo (Fernández et al., 2015; Miele et al., 2020). Las actividades recreativas, implementadas como una estrategia, tienen como objetivo fortalecer y enriquecer el desarrollo de las experiencias motoras, lo que a su vez propicia el avance en diversas dimensiones del comportamiento humano durante la primera infancia: afectiva, cognitiva, social y motriz. Los educadores de la etapa preescolar desempeñan una función fundamental en la provisión de servicios educativos de alta calidad, facilitando el aprendizaje y abordando situaciones y contextos complejos (Unicef, 2018). Además, su labor es crucial para el fomento de la actividad física como un estilo de vida, así como para la promoción de la salud, la recreación, la disciplina, la educación en valores y la introducción a la práctica deportiva (López et al., 2016). En numerosos países, el juego no se encuentra completamente incorporado en los currículos de educación preescolar, lo cual se atribuye a la falta de reconocimiento del juego como un vehículo para el aprendizaje (Unicef, 2018). Por esta razón, anualmente más de 200 millones de niños menores de cinco años no logran desarrollar todo su potencial cognitivo y social; una proporción significativa de estos infantes reside en Asia meridional y África (Luarte et al., 2014). La inactividad física puede resultar en una disminución de la autoeficacia vinculada a la competencia motriz, lo que a su vez puede llevar a los individuos a sentirse incapaces de participar en diversas actividades que sus pares realizan con relativa facilidad (Ruiz et al., 2007). Además, esta situación puede generar una menor motivación para la práctica de actividades físicas y deportivas, lo cual podría conllevar dificultades en las relaciones interpersonales con sus compañeros, manifestándose en episodios de soledad, aislamiento, desmotivación, rechazo, incompetencia y ridículo en contextos de recreo o durante el juego. Asimismo, la Organización Mundial de la Salud (2009) señala que las cuestiones que impactan a los adultos, tales como la obesidad, enfermedades cardiovasculares, trastornos de la salud mental, criminalidad, así como la insuficiente alfabetización y habilidad numérica, tienen sus raíces en la infancia temprana. (p.3)

2.2.8. Dimensiones de la 1º variable

Estrategias lúdicas

A. Manzano y otros, (2022) El juego en el aula tiene una sólida base pedagógica de décadas. Vygotsky (1982) afirmaba que el juego es crucial para el desarrollo, ya que amplía la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) al fomentar la exploración y la expresión emocional. Bruner (1995) sostiene que el juego permite explorar sin temor a equivocarse. El juego promueve la comunicación y el aprendizaje de códigos sociales y culturales. El aprendizaje basado en juego utiliza juegos estratégicamente en la enseñanza. El juego como herramienta para aprender un concepto (Cornellà et al., 2020). Estos juegos pueden ser inventados o comerciales y jugarse como están o usar solo ciertos elementos para un contenido específico. Según Marín (2018) Los juegos comerciales entretienen, pero también ofrecen oportunidades educativas útiles en el aula. El ABJ mejora la motivación y diversión en las competencias educativas (Blasco, 2017). El aprendizaje basado en juegos mejora el rendimiento estudiantil en todas las etapas educativas (Karakoç et al., 2020). El aprendizaje basado en juego utiliza diversos tipos de juegos para desarrollar competencias educativas y habilidades sociales. (p.4)

Estrategias lúdicas corporales

M. Daza y otros, (2022) Las actividades lúdicas, por su parte, fomentan la interacción y la expresión libre de sentimientos y emociones, lo que propicia el desarrollo emocional. En este estudio, se considera que las actividades recreativas se conceptualizan como juegos. A través de la actividad lúdica, los infantes disponen de múltiples oportunidades para entretenerse, adquirir nuevas competencias y establecer interacciones sociales con sus pares, lo que contribuye al desarrollo de su dimensión socio-afectiva (Mujica, Inostroza & Orellana, 2018). Durante cada fase del desarrollo, se produce un desplazamiento en el equilibrio entre el juego y el trabajo; para los niños en edad preescolar, el juego se constituye como la actividad primordial. La estructura curricular de los primeros años de educación básica promueve en los niños la capacidad de equilibrar las actividades académicas y recreativas. En este contexto, las actividades lúdicas que incorporan

la expresión corporal persiguen objetivos generales que incluyen: la consecución de una adecuada coordinación neuromuscular, el fortalecimiento del desarrollo anatómico y fisiológico, la estimulación de la coordinación del movimiento corporal como respuesta a diversos estímulos, el fomento de emociones éticas y estéticas positivas, la facilitación de la expresión y comunicación de estados anímicos y experiencias personales, la estimulación en la búsqueda de nuevas formas de expresión y comunicación que favorezcan la integración grupal sin sacrificar la individualidad, la reducción de rasgos individualistas o inhibiciones que pudieran obstaculizar el desarrollo de la personalidad, la promoción de hábitos y normas de convivencia social, así como el desarrollo de capacidades, habilidades y hábitos vinculados al pensamiento lógico, la comunicación y el trabajo con fuentes de conocimiento (Mujica, Inostroza & Orellana, 2018). Las actividades recreativas son efectivas para atraer la atención y proporcionan un apoyo significativo durante los primeros años de vida, especialmente en el desarrollo de habilidades fundamentales en los infantes, tales como caminar, correr, saltar, rodar, empujar, jalar y hablar, entre otras. Asimismo, también contribuyen al desarrollo de habilidades más complejas, como la lectura, la escritura y el conteo, entre otros aspectos. La promoción de la atención representa un requisito esencial para mejorar el desempeño académico. Esta atención se ve estimulada por elementos novedosos y atractivos que generan emociones positivas, lo que a su vez activa neurotransmisores que desempeñan un papel crucial en la motivación, la energía y la memoria. En consecuencia, a mayor nivel de disfrute percibido en la actividad ejecutada por los estudiantes, más eficaz se vuelve el proceso de aprendizaje, especialmente en niños y niñas en etapa preescolar (Salguero, 2015). (p.7)

2.2.9. La Psicomotricidad

Definición

J. Sucasaire y L. Yucra, (2024) El fomento de la psicomotricidad en la infancia temprana es esencial, dado que contribuye al fortalecimiento de diversas habilidades. Esto implica que, si se promueve de manera adecuada la percepción motora, auditiva y visual, así como el proceso psicológico de intercesión, los niños podrán desarrollar sus habilidades motrices de acuerdo con su etapa de desarrollo. La psicomotricidad se dedica al análisis de los procesos mentales que facilitan la ejecución de movimientos específicos y su impacto en la esfera mental. Este campo de estudio abarca las interacciones entre los aspectos cognitivos, emocionales y simbólicos, así como las dimensiones sensomotrices que facilitan la expresión, teniendo en cuenta el contexto psicosocial (Párraga & Linzán (2023). En consecuencia, la psicomotricidad se constituye como una disciplina cuyo objetivo es el desarrollo integral del individuo, integrando dimensiones afectivas, sociales, cognitivas y motoras. Esto implica un enfoque centrado en el fortalecimiento de diversas habilidades personales, considerando tanto la práctica como la experimentación, con el fin de fomentar un conocimiento amplio de las potencialidades en la relación del individuo consigo mismo y con su entorno (Villacorta, 2019). La psicomotricidad se caracteriza por la integración de elementos motrices, sensoriales, simbólicos, emocionales y cognitivos que favorecen la comunicación y la expresión dentro de un contexto específico. En este sentido, constituye una acción que otorga importancia al componente psicológico relativo al movimiento corporal, donde se forja una nueva habilidad en función de otras que carecen de orden (Hidalgo & Mora, 2023). Por este motivo, la psicomotricidad exige interrelación y coordinación psíquica de los movimientos, convirtiéndose en un elemento fundamental en el proceso de adquisición de conocimientos y en el desarrollo integral de los infantes. (p.9)

2.2.10. La estimulación psicomotora y el juego

J. Sucasaire y L. Yucra, (2024) La estimulación psicomotora integra dos conceptos fundamentales a través del juego, dado que esta última actividad se constituye como un medio en el cual el niño desarrolla y pone en práctica su capacidad cognitiva. Al abordar el tema de la estimulación psicomotora, se hace referencia a un aprendizaje holístico que se encuentra interrelacionado con las experiencias que el niño atraviesa y las respuestas que emite ante cada una de

ellas, empleando para tal fin sus habilidades motrices. La psicomotricidad tiene como objetivo facilitar que el niño desarrolle una comprensión adecuada de su comportamiento ante estímulos externos. En este sentido, la educación psicomotora fomenta la capacidad de percepción a través del entendimiento corporal del niño, así como la adecuada respuesta a dichos estímulos externos. Por otro lado, la psicomotricidad estructuraliza las diversas funciones motoras que se comunican o simbolizan mediante signos y símbolos; asimismo, promueve el desarrollo afectivo y emocional; en última instancia, contribuye al desarrollo social del infante y proporciona herramientas para la gestión de situaciones adversas (Delgado & Alarcón, 2023). La psicomotricidad, entendida desde el ámbito de la neurociencia, transforma la forma de pensar de manera coherente y equilibrada. Así, la educación centrada en la psicomotricidad puede ser concebida como un punto de partida esencial para la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos, particularmente en el caso de los niños en etapa inicial. En general, si un niño o niña presenta dificultades en el proceso de aprendizaje, esto puede ser atribuido a ciertas deficiencias en su desarrollo psicomotor (Obando et al., 2023). (p.9)

2.2.11. La expresión corporal y su aporte a la educación inicial

J. Sucasaire y L. Yucra, (2024) La comunicación del individuo se manifiesta a través de lo que se denomina expresión corporal, la cual facilita la interpretación de sentimientos, pensamientos y emociones que pueden presentarse tanto de manera consciente como inconsciente durante la realización de actividades imaginativas, creativas o deliberadas. Esta expresión se materializa a través de movimientos expresivos, como la mirada, los gestos y las actitudes que se adoptan en respuesta a diversas situaciones cotidianas. Según Zamalloa (2018) citado por Molina & Palma (2022) la expresión corporal en el infante se desarrolla a través de la toma de conciencia de su propio ser y del entorno que lo rodea. Este proceso favorece la comunicación y la formación de los primeros vínculos de compañerismo, permitiendo a través de sus movimientos corporales expresar sus emociones. En consecuencia, es fundamental crear un entorno que propicie el desarrollo de la comunicación en los niños dentro de sus aulas, facilitando así la oportunidad de manifestar sus sentimientos. La expresión corporal, como un componente

fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños en la etapa preescolar, requiere un enfoque particular en los aspectos expresivos, motrices y en la coordinación de los diversos movimientos corporales, los cuales son esenciales para la orientación espacial y la lateralidad. En este contexto, es fundamental que cada una de las actividades de expresión corporal, tanto en el entorno familiar como en las instituciones educativas, se implementen de manera estimulante y apropiada. En este sentido, se busca que la movilidad, la coordinación y la simetría corporal se transformen en experiencias significativas de aprendizaje. Asimismo, la articulación de ideas, pensamientos y emociones debe llevarse a cabo a través de las habilidades adquiridas en estas actividades. (p.14)

2.2.12. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz

J. Sucasaire y L. Yucra, (2024) En la evolución de la psicomotricidad, existen diversos factores que influyen de manera positiva o negativa, dependiendo de la forma en que se apliquen. Para Villacorta (2019) estos factores son los siguientes:

Tono: el tono muscular constituye uno de los aspectos esenciales que conforman la estructura física del individuo, lo que lo convierte en una fuente constante que debe ser estimulada de manera regular. Este factor refleja el estado de los músculos y la alineación postural del cuerpo. Es crucial en el contexto del esquema corporal, comenzando con la estimulación de las actividades cotidianas del docente, reconocer que el tono muscular debe considerarse en el entrenamiento de la tensión muscular, ya que constituye una de las bases del estímulo. A través de este proceso, los niños desarrollan habilidades para regular su conducta y emociones.

Esquema corporal: este aspecto es fundamental, ya que la organización de la percepción sensorial está intrínsecamente relacionada con el cuerpo del individuo. Desde el inicio del proceso educativo, se llevan a cabo diversas actividades motrices que facilitan tanto la enseñanza como el aprendizaje. A este proceso se le suman factores como la imitación, la comprensión de las nociones corporales, la navegación, así como la creación y utilización de estas habilidades. En este contexto, se configura la personalidad de los niños.

Lateralidad: este aspecto se enfoca en la predominancia de la coordinación lateral entre las manos, pies y ojos, así como en el desarrollo de los movimientos del cuerpo en sus direcciones izquierda y derecha. Los niños, en ocasiones, pueden experimentar confusión al no diferenciar entre el pie izquierdo y el derecho. Este fenómeno puede dar lugar a la realización de movimientos diversos, aunque a menudo se obtienen resultados que coinciden con los objetivos establecidos en la clase de desarrollo psicomotriz.

Relación espacio-temporal: este factor está vinculado a la estructuración del desarrollo psicomotor y al seguimiento del conocimiento adquirido durante el proceso de aprendizaje, tanto en la vida cotidiana como en el contexto educativo del hogar. Además, se establece una conexión entre el desplazamiento y la actividad motora del cuerpo.

Coordinación: Se refiere a un conjunto de actividades motoras y habilidades que posee el infante, las cuales se manifiestan en la realización de tareas que generan el movimiento de los músculos y diversas partes del cuerpo. En la realización de actividades que implican el intercambio de los brazos, los pies y la manipulación de objetos, así como la aceptación de órdenes, la interpretación musical y los saludos mediante gestos faciales, movimientos de cabeza y el uso de diversas partes del cuerpo, se lleva a cabo la práctica de ejercicios de coordinación motora. Esta práctica se puede segmentar, razón por la cual se denomina coordinación ocular-segmentaria o coordinación visomotora. (p.15)

2.2.13. Enfoque metodológico para el desarrollo de la Psicomotricidad de la primera infancia

E. Jiménez y otros, (2023) La labor docente requiere de un conjunto diversificado de estrategias y técnicas orientadas al perfeccionamiento de la calidad educativa, que faciliten un proceso de aprendizaje efectivo. Para alcanzar este objetivo, es fundamental que el personal docente de educación inicial posea las competencias necesarias que faciliten el desarrollo de una formación continua, en la cual los estudiantes se conviertan en constructores y generadores de conocimiento. El desarrollo psicomotor durante la primera infancia incluye

competencias físicas, cognitivas y emocionales que son esenciales para el proceso de aprendizaje y el bienestar integral de los infantes. Estas competencias abarcan la coordinación motora, la percepción sensorial, el equilibrio y la manifestación emocional. La disciplina de la psicomotricidad en la primera infancia se fundamenta en enfoques metodológicos que tienen como objetivo facilitar un desarrollo integral y equilibrado en los niños durante este periodo crítico de sus vidas. Las particularidades y retos asociados al desarrollo de la psicomotricidad durante la primera infancia en el contexto del programa educativo. Fundamentado en los enfoques y contribuciones previamente discutidos, se elaboró un modelo metodológico integral y específico destinado a promover el desarrollo de la psicomotricidad en la población de primera infancia. Las metodologías de enseñanza, las actividades prácticas y los recursos requeridos. Se desarrollaron materiales y recursos específicos para facilitar la implementación del enfoque metodológico. Se realizó la capacitación de los docentes encargados de implementar el enfoque metodológico, así como ajustes y mejoras en dicho enfoque según se considerara necesario. Esto facilitó un desarrollo continuo del enfoque en función de la experiencia práctica acumulada. (p.2)

2.2.14. Dimensiones de la 2° variable

Psicomotricidad gruesa

J. Vargas y otros, (2023) La motricidad gruesa se refiere a las habilidades motoras que implican el desarrollo de los grupos musculares más grandes, localizados en las extremidades y el tronco. Su desarrollo es fundamental para la salud de los niños y niñas desde una edad temprana, ya que les permite explorar su entorno con equilibrio, coordinación, destreza y confianza. En el desarrollo infantil, el niño atraviesa diferentes etapas en las cuales se manifiesta la motricidad gruesa, evidenciándose a través de diversas habilidades como correr, gatear y caminar, entre otras. La motricidad gruesa desempeña un papel crucial en el desarrollo tanto físico como psicológico de los infantes. En este contexto, el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los infantes constituye una actividad fundamental para su desarrollo y crecimiento. La motricidad gruesa se define como el desarrollo de habilidades físicas que involucren movimientos amplios y coordinados del cuerpo, tales como caminar, correr, saltar y lanzar. Esta

competencia es esencial en el desarrollo infantil y ejerce una influencia considerable en el crecimiento y la madurez del infante. La manera en que se desarrolla un niño desde sus primeros años es de suma importancia, así como el entorno social y familiar en el que se encuentra inmerso. Por lo tanto, las instituciones educativas tienen la posibilidad de establecer un programa de actividad física que integre múltiples componentes, fomentando la colaboración entre la escuela y la familia, en el marco del Programa de Promoción de Habilidades Motoras. (p.3)

Psicomotricidad Fina

E. Shunta y J. Chasispinosa, (2022) La motricidad fina se define como la habilidad para utilizar los músculos pequeños con el fin de llevar a cabo movimientos altamente específicos, tales como fruncir el ceño, contraer los labios, cerrar el puño, realizar cortes, entre otros. y todos aquellos que implican la utilización de las manos y los dedos. La motricidad fina requiere un desarrollo avanzado en términos de maduración o función neurológica, el cual está influenciado por diversos factores, incluyendo el aprendizaje, la estimulación, la madurez y las capacidades individuales de cada niño, las cuales varían en función de su edad. De manera análoga, la motricidad fina abarca movimientos que son intencionados y controlados, los cuales demandan un desarrollo adecuado de la musculatura y una madurez del sistema nervioso central. Si bien los neonatos tienen la capacidad de mover sus manos y brazos, dichos movimientos son indicativos de que su sistema neuromuscular aún no ha desarrollado un control consciente sobre las actividades motoras. El desarrollo de la motricidad fina es fundamental para la capacidad de experimentación y aprendizaje en relación con el entorno; por lo tanto, desempeña un papel crucial en la potenciación de la inteligencia. La motricidad fina se refiere a la capacidad de interactuar con objetos, ya sea a través del uso completo de la mano o mediante movimientos más específicos que implican la utilización de dedos individuales. El desarrollo de la habilidad de pinza en los infantes se observa aproximadamente a los nueve meses, aunque su ejecución es considerablemente desafiante en esta etapa. Se requiere un proceso de maduración que se extiende por varios años para que los niños puedan llevar a cabo actividades motrices finas, como el enhebrado de cuentas, y

es aún más prolongado el tiempo necesario para alcanzar la competencia en escritura, puesto que esta última representa una integración compleja de las habilidades neuromotoras y del desarrollo cognitivo. (p.11)

2.3. Definición de términos utilizados.

Estrategias didácticas

Y. Aguilar, (2019) Las estrategias didácticas se constituyen en instrumentos que guían los procesos educativos. Al respecto, Hernández et al. Según (2015), la estrategia didáctica se define como un marco que organiza y dirige el proceso pedagógico, con el propósito de alcanzar los objetivos de formación académica. Se trata de un marco de referencia que orienta las actividades y herramientas, así como coordina el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de fomentar el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Estrategias Lúdicas

C. Sanango y A. Narvaez, (2022) De acuerdo con Rubicela (2018), la estrategia lúdica se presenta como una alternativa eficaz para la retroalimentación del aprendizaje estudiantil. Esta metodología transforma una clase teórica en un entorno en el que los alumnos tienen la oportunidad de manifestar su creatividad y asimilar la información de manera sencilla y dinámica.

Estrategias Lúdicas Corporales

M. Daza y otros, (2022) Las estrategias lúdicas corporales son enfoques que emplean juegos, dinámicas grupales, dramatizaciones, entre otros, con el propósito de fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Consisten en una metodología de enseñanza que promueve la participación activa y el diálogo, con el objetivo de facilitar aprendizajes significativos.

La Psicomotricidad

A.Caballero y C. Mesias, (2021) según Pérez (2004) define la psicomotricidad como una "ciencia que, al abordar al individuo en su totalidad, es decir, su psique y su soma busca maximizar el desarrollo de las capacidades individuales mediante la experimentación y la práctica del cuerpo".

Psicomotricidad Gruesa

V. Santizo, (2018) La psicomotricidad gruesa se centra en la adquisición de habilidades motoras que contribuyen a la coordinación y el equilibrio corporal en los individuos, a través de actividades tales como correr, saltar, brincar y caminar, entre otras.

Psicomotricidad Fina

V. Santizo, (2018) La psicomotricidad fina se define como un conjunto de movimientos que demandan un alto grado de precisión, centrados en una o múltiples partes del cuerpo. Se busca que los niños adquieran habilidades apropiadas para la manipulación de objetos a través de actividades diseñadas para fomentar el desarrollo de la coordinación óculo-manual, la coordinación fonética y la coordinación gestual.

2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.

Hipótesis General

HG: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024

Hipótesis Específicas.

H.E. 1: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024

H.E. 2: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024

2.5. Variables (Definición conceptual y operacional)

2.5.1 Estrategias Lúdicas

2.5.1.1 Definición conceptual

C. Herrera y C. Villafuerte, (2023) Según las estrategias pedagógicas implementadas en el proceso de aprendizaje, se observa una mejora en el rendimiento de los estudiantes, así como en el desempeño del docente. Esta aplicación estratégica permite mejorar diversos aspectos relacionados con la temática de las sesiones de clase y la claridad de los objetivos académicos, entre otros. Por ende, constituye un elemento de gran relevancia en el ámbito educativo. (p.9)

Tabla N°1

Dimensiones	Indicadores	sesiones	Instrumento
Estrategias Lúdicas	- Promueven el aprendizaje - Fomentan la interacción social - Desarrollan habilidades - Son dinámicas - Son motivadoras - Son efectivas en las etapas iniciales	Salto, salto sin parar que muy alto Llegaré Observo, a punto y lanzo Muevo mi cuerpo al ritmo de la música Un collar de color tendré Somos pintores Jugamos con la masa Puntitos desordenados	Sesiones de aprendizajes
Estrategias Lúdicas Corporales	- Son una forma de vivir la vida cotidiana. - Son importantes para el desarrollo de los niños, especialmente para el desarrollo de su motricidad gruesa. - Permiten aprender a través del juego, la recreación y el esparcimiento. - Son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos	Armamos una gran rompecabeza Un closet para todos Corro para salvarme Soy rápido, soy veloz Un nuevo camino conoceré Me divierto jugando con mi talón y la punta del pie Me divierto al parame sin apoyo por las de 5 segundos Me divierto saltando con un pie alternado derecha e izquierda Me divierto lanzando una pelota con dirección determinada Jugando salto con los pies juntos Jugando camino en punta de pies Jugamos a ordenar portamaños las latas Dibujando aprendo a las partes de la figura humana	

2.5.2 Psicomotricidad

2.5.2.1 Definición Conceptual

J. Sucasaire y L. Yucra, (2024) La estimulación psicomotora integra dos conceptos fundamentales a través del juego, dado que esta actividad representa uno de los contextos en los que los niños desarrollan y aplican sus habilidades cognitivas. Abordar el tema de la estimulación psicomotora implica discutir un proceso de aprendizaje integral que se encuentra vinculado a las experiencias vivenciales del niño y a su respuesta ante cada una de ellas, utilizando sus destrezas motoras. La psicomotricidad se orienta hacia el desarrollo de la competencia del infante en la recepción y respuesta a estímulos externos. En este sentido, la educación psicomotora fomenta la capacidad de percepción, facilitando el entendimiento en los niños de su propio cuerpo y de las adecuadas respuestas a los estímulos que reciben del entorno. (p.10)

2.5.2.2 Definición operacional

Tabla N°2

Dimensiones	Indicadores	Escala y Valores ítems	Niveles y rangos
Psicomotricidad gruesa	Es la capacidad de realizar movimientos amplios, como saltar, correr, rodar, gatear, subir y bajar escalones.	Escala de medición Nominal	Logrado
	Se desarrolla principalmente en los primeros años de vida.	15 - 20	15 – 20
	Es fundamental para el progreso físico y la interacción con el entorno.		En proceso
	Implica la coordinación y el funcionamiento adecuados de músculos, huesos y nervios.	Escala de valores	7 – 14
	Incluye habilidades como el equilibrio, la marcha coordinada.	7 – 14	En Inicio 0 - 6
Psicomotricidad fina	Abrocharse un botón	Escala de Valores	
	Punzar un papel		
	Recortar con tijeras		
	Sostener un objeto pequeño con la punta de los dedos		
	Hacer la pinza para coger el lápiz		
	Seguir un trazo marcado en un papel		

CAPITULO III
METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1 Nivel y tipo de investigación

3.1.1 Nivel:

El nivel es explicativo R. Hernández, C. Fernández y P. Baptista (2014) La investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

3.1.2 Tipo:

El tipo de estudio elegido en la presente investigación fue aplicado. H. Sánchez y C. Reyes (2009) la investigación aplicada “busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal”.

3.2 Diseño de investigación:

El diseño de la investigación es pre experimental. Sobre el particular, R. Hernández, C. Fernández y P. Baptista (2014) señalan que un grupo se le aplica una prueba previa, al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. En el presente estudio, se formó un grupo, en donde se le aplicó una pre prueba al inicio de desenvolver las experiencias de aprendizajes y al final se aplicó el post prueba para corroborar si las experiencias de aprendizajes lograron mejorar las estrategias didácticas y la psicomotricidad en niños de tres años del colegio N°877 San Vicente de Paul Carabayllo.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G O₁ X O₂

Donde:

G: Grupo

O₁: Resultado del Pretest

O₂: Resultados del Postest

-X-: Estrategias Didácticas

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población:

En el presente estudio la población comprende a todos los estudiantes matriculados del II ciclo de educación Básica regular de tres años del colegio N°877 Carabayllo.

Tabla N°3:

Población de niños y niñas de 3 años de la institución educativa N°877 Carabayllo.

Sección	Niños	Niñas	%
Aula de 3° años	11	6	100
Total	17		100

Fuente: Nómina de la I.E.I N°877

3.3.2 Muestra:

Tabla N°4:

Muestra de niños y niñas de 3 años de la institución educativa N°877 Carabayllo

Sección	Niños y niñas	%
Aula de 3° años	17	100
Total	17	100

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Métodos de investigación

Método científico:

Severo Iglesias (1981) señala: "El método es un camino, un orden, conectado directamente a la objetividad de lo que se desea estudiar.... Las demostraciones metodológicas llevan siempre de por medio una afirmación relativa a las leyes del conocimiento humano en general". (p. 55)

Método deductivo:

De acuerdo a Ander-Egg, (1997) "es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta". (p. 97)

Método analítico:

Según Abad (2009) "Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado" (p. 94).

Método estadístico:

Según Hernández et Al (2014) permite agrupar la información de manera metodológica para tabular y someterlo a analizarlos estadísticamente (p. 290)

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas.

En la investigación utilizamos la siguiente técnica.

Observación: según Hernández et al (2014) registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Sobre recolecta información sobre la conducta más que de percepciones (p. 288)

3.5.2 Instrumentos.

Para la presente investigación se utilizó como instrumento la ficha de observación.

3.6. Métodos de análisis de datos

El método que se utilizó para el análisis de datos fue estadístico, en sus dos niveles: Descriptivo e Inferencial. Siguiendo el protocolo siguiente:

- a. Se tabularon y organizaron los datos en una matriz de datos donde se consignaron los resultados de las dos variables materia de estudio
- b. Luego se procedió al procesamiento de los datos y a la sistematización obtenida de la prueba aplicada; acto seguido se estructuró tablas univariadas en el cual se consignarán tanto frecuencias absolutas como porcentuales siguiendo el hilo conductor de los objetivos e hipótesis planteadas en la investigación; luego se establecerá el contraste de las hipótesis mediante la prueba U Mann Whitney para determinar las técnicas
- c. Finalmente se consigna los gráficos de barras en los cuales se indica los respectivos valores porcentuales de las opiniones de los docentes con su respectiva interpretación.

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Presentación y descripción de resultados

4.1.1 Resultados descriptivos

Psicomotricidad

Tabla 5

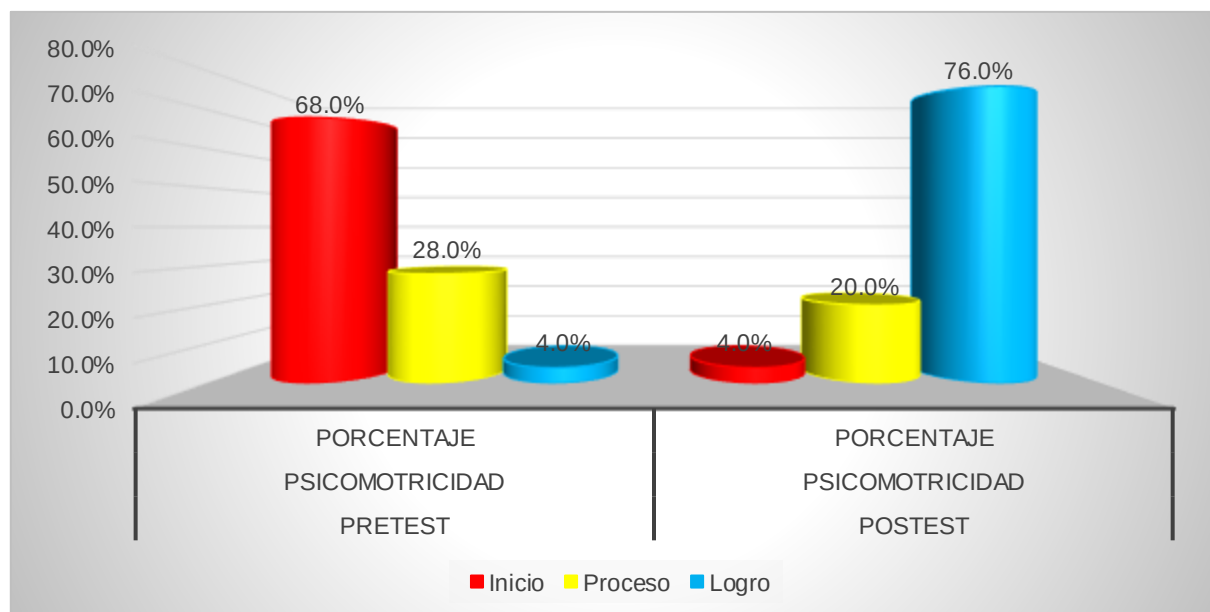
Distribución de frecuencias de cuidado de psicomotricidad en la fase de pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Psicomotricidad		Psicomotricidad	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	68.0	1	4.0
Proceso	6	28.0	5	20.0
Logro	1	4.0	11	76.0
Total	17	100.0	17	100.0

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y postest.

Figura 1

Gráfica de barras porcentual de cuidado del medio ambiente en la fase de pretest y postest



En la evaluación inicial para psicomotricidad, predominó el nivel inicio (68.0%). Además, se identificó el nivel en proceso (28.0%). Apenas hubo presencia en el nivel de logro (4.0%). No obstante, al finalizar la intervención, en la evaluación final, se constató un avance significativo en la psicomotricidad por parte de los niños. Se

detectó el predominio del nivel de logro (76.0%). Asimismo, se identificó el nivel en proceso (20.0%) y en el nivel inicio (4.0%). Por tanto, se deduce un cambio en la psicomotricidad por parte de los niños de 3 años que fueron sometidos a la intervención pedagógica mediante estrategias lúdicas.

Dimensión: Psicomotricidad gruesa

Tabla 6

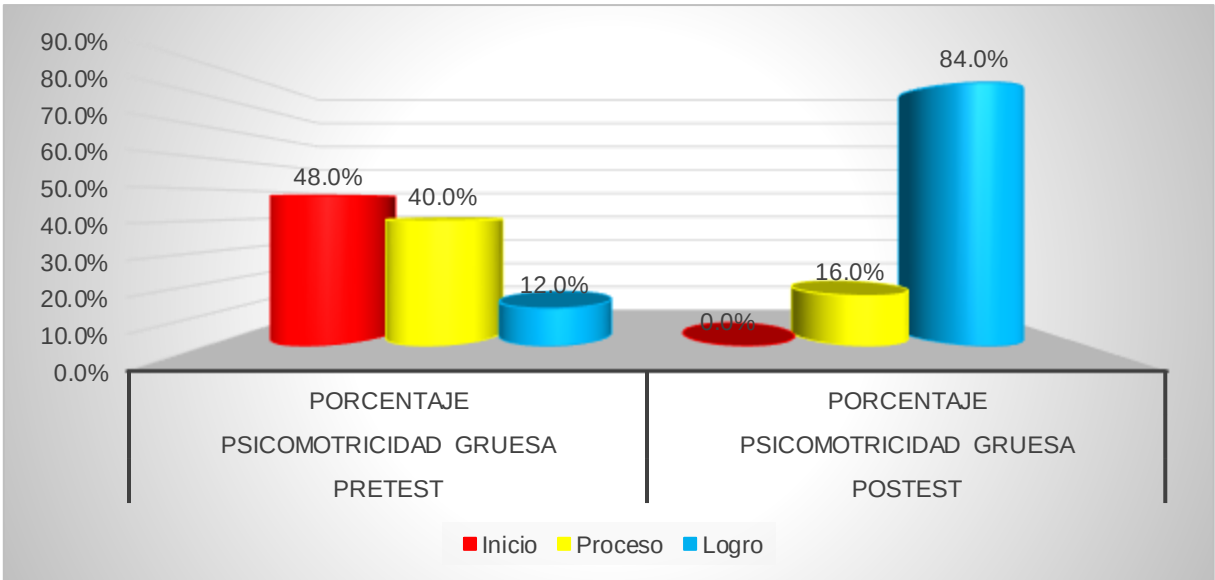
Distribución de frecuencias de psicomotricidad gruesa en las fases de pretest y posttest

Nivel	Pretest		Posttest	
	Psicomotricidad gruesa		Psicomotricidad gruesa	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	48.0	0	0.0
Proceso	6	40.0	4	16.0
Logro	1	12.0	13	84.0
Total	17	100	17	100

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y posttest.

Figura 2

Gráfica de barras porcentual de psicomotricidad gruesa en la fase de pretest y posttest



En el examen inicial para psicomotricidad gruesa, se encontró el predominio del nivel inicio (48.0%). Mientras, el nivel en proceso (40.0%). En cambio, en el nivel de logro (12.0%). No obstante, al finalizar la intervención, en el examen final, se

halló un avance significativo en la psicomotricidad gruesa por parte de los niños. Se identificó el predominio del nivel de logro (84.0%). Asimismo, se identificó al nivel en proceso (16.0%) y no hubo estudiantes en inicio (0.0%). Por tanto, se infiere un cambio en los niveles de psicomotricidad gruesa por parte de los niños de 3 años que fueron expuestos a la intervención pedagógica.

Dimensión: Psicomotricidad fina

Tabla 7

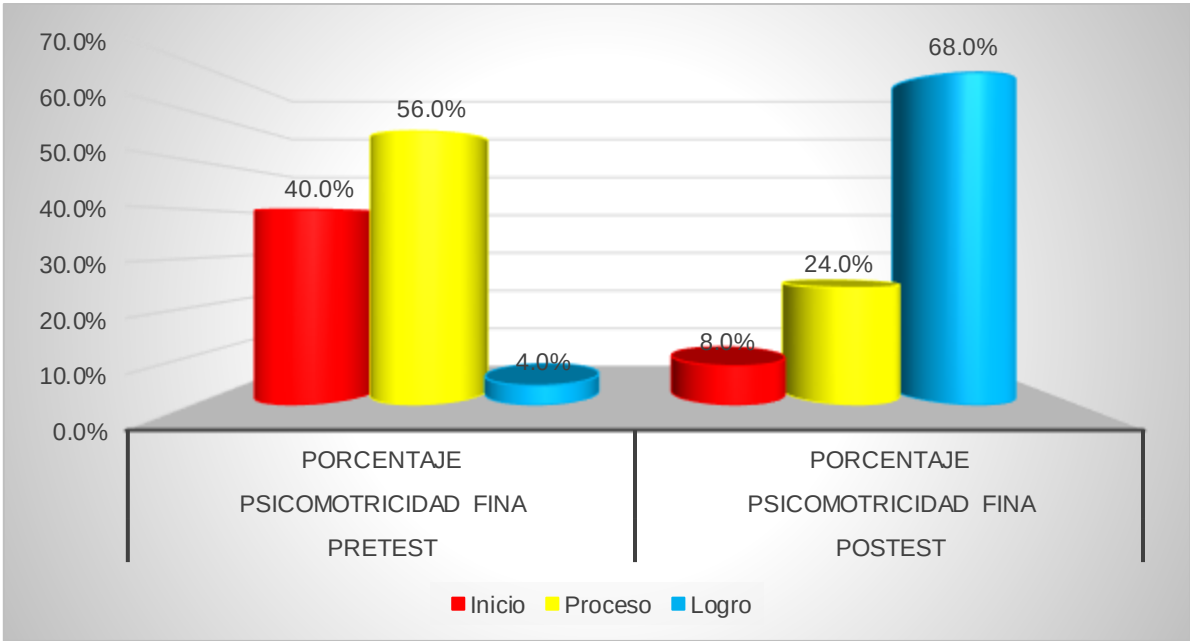
Distribución de frecuencias psicomotricidad fina en las fases de pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Psicomotricidad fina		Psicomotricidad fina	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	40.0	1	8.0
Proceso	9	56.0	6	24.0
Logro	1	4.0	10	68.0
Total	17	100	17	100

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y postest.

Figura 4

Gráfica de barras porcentual de psicomotricidad fina en la fase de pretest y postest



En la fase de pretest para psicomotricidad fina, se encontró el predominio del nivel proceso (56.0%). Mientras, en el nivel en inicio (40.0%). En cambio, en logro (4.0%). Sin embargo, al finalizar la intervención, en la prueba final, se detectó un avance significativo en la psicomotricidad fina por parte de los niños. Se descubrió el predominio de logro (68.0%). Asimismo, se identificó en el nivel en proceso (24.0%) y, en el nivel en inicio (8.0%). Por tanto, se colige un cambio en los niveles de psicomotricidad fina por parte de los niños de 3 años que fueron expuestos con las estrategias lúdicas.

4.2 Contrastación de hipótesis

Contraste de hipótesis

Hipótesis general

Ho: Las estrategias lúdicas no influye en la psicomotricidad en niños de cuatro años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

Hi: Las estrategias lúdicas influye significativamente en la psicomotricidad en niños de cuatro años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula Ho

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna Ha

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

Ho: La Me1= Me2.

Hi: La Me1 $\neq$ Me2

Tabla 8

Rangos de psicomotricidad (Psicom)

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PSICOM. Posttest – PSICOM. Pretest	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	14 ^b	11,50	253,00
	Empates	3 ^c		
	Total	17		

a. PSICOM. Posttest < PSICOM. Pretest

b. PSICOM. Posttest > PSICOM. Pretest

c. PSICOM. Posttest = PSICOM. Pretest

En la tabla se aprecia dentro del análisis de la performance de 17 niños de 3 años, 14 de ellos se situaron en rangos positivos, asimismo, se produjo 3 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. También, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 11.50, como resultado de dividir la suma de rangos (253.00) y el número de rangos positivos (14).

Tabla 9

Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de psicomotricidad (Psicom)

	Estadísticos de prueba
	Psicom_Postest - Psicom_Pretest
Z	-4,235 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -4.235 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar que las estrategias lúdicas influyen en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

Hipótesis específica 1

Ho: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

H_{ie1}: Las estrategias lúdicas influye significativamente en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H_0 : La $Me_1 = Me_2$.

H_i : La $Me_1 \neq Me_2$

Tabla 10

Rangos promedio de psicomotricidad gruesa (PsicomGr)

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PsicomGr.Posttest – PsicomGr.Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	11,00	231,00
	Empates	4 ^c		
	Total	17		

a. PsicomGr.Posttest < PSicomGr.Pretest

b. PsicomGr.Posttest > PsicomGr.Pretest

c. PsicomGr.Posttest = PsicomGr.Pretest

En la tabla se aprecia la performance de 17 niños de 3 años, de los cuales hubo 13 en rangos positivos, igualmente, se produjeron 4 empates y no se obtuvieron rangos negativos, respectivamente. También, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 11,00, como resultado de dividir la suma de rangos (231.00) y el número de rangos positivos (13).

Tabla 11

Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de psicomotricidad gruesa (PsicomGr)

Estadísticos de prueba ^a	
PsicomGr.Postest – PsicomGr.Pretest	
Z	-4,144 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -4.144 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar que las estrategias lúdicas influyen en el cuidado del agua en niños de tres años del colegio N°877, Carabayllo 2024.

Hipótesis específica 2

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

H_{ie2}: Las estrategias lúdicas influye significativamente en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula Ho

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna Ha

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

Ho: La Me1= Me2.

Hi: La Me1≠ Me2

Tabla 12*Rangos promedio de psicomotricidad fina (PsicomFi)*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PsicomFi.Posttest – PsicomFi.Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	9,00	153,00
	Empates	3 ^c		
	Total	17		

a. PsicomFi.Posttest < PsicomFi.Pretest

b. PsicomFi.Posttest > PsicomFi.Pretest

c. PsicomFi.Posttest = PsicomFi.Pretest

En la tabla se aprecia la performance de 17 niños de 3 años, se encontró que 14 alcanzaron rangos positivos, asimismo, se produjo 3 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. De igual modo, se encontró una muestra de 14 que lograron resultados positivos, siendo el rango promedio de 9,00, como resultado de dividir la suma de rangos (153,00) y la muestra (17).

Tabla 13*Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de psicomotricidad fina (PsicomFi).*

Estadísticos de prueba ^a	
	CP.Posttest – CP.Pretest
Z	-3,739 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -3.739 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar que las estrategias lúdicas influyen en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024.

4.3 Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024. Se empleó un diseño preexperimental con un grupo único, evaluando y la psicomotricidad y sus componentes (psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina) en dos fases: pretest y posttest. Entre ambas fases, se implementó un programa basado en estrategias lúdicas que incluyó juegos en grupo, dinámicas en grupo y dramas a través de 20 sesiones de aprendizaje desarrolladas.

En relación a la hipótesis general, los resultados confirmaron la hipótesis general, evidenciando una mejora significativa en la psicomotricidad tras la intervención. El análisis estadístico ($Z = -4.235$, $p = .001$) mostró diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest ($p < .05$). En particular, el 88% de los participantes (13 de 17) evidenció mejoras, mientras que ninguno presentó retrocesos, destacando la efectividad del programa de intervención basado en estrategias lúdicas.

El programa implementado incluyó actividades prácticas diseñadas para estimular tanto la psicomotricidad gruesa como la fina. Las actividades de psicomotricidad gruesa comprendieron juegos al aire libre (correr, saltar, jugar a la pelota) y ejercicios de coordinación y equilibrio (bailar, gimnasia, caminar sobre líneas). Para la psicomotricidad fina, se realizaron actividades como modelar con plastilina, pintar y construir con bloques. Estas actividades, ejecutadas en un ambiente seguro y estimulante, fomentaron el aprendizaje mediante la experimentación y el descubrimiento.

Este hallazgo es consistente con investigaciones previas. Llumiguano y Paguay (2024) señalaron que un alto porcentaje de padres reconocen la importancia de las actividades físicas y artísticas en el desarrollo psicomotor de los niños, mientras que Calderón y Mauricio (2024) identificaron una relación directa y significativa entre estrategias lúdicas y el desarrollo psicomotor en niñas de cinco años, empleando el rango de Wilcoxon ($Z = -3.828$, $p < .001$).

Los resultados del estudio confirman que las estrategias lúdicas constituyen una intervención eficaz para promover el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial. Este tipo de estrategias fomenta habilidades motoras, mejora la coordinación y crea un entorno que favorece el aprendizaje integral.

De manera que, se recomienda implementar un programa basado en estrategias lúdicas en otras instituciones educativas con contextos similares para validar la efectividad en diferentes entornos. Paralelamente, se hace preciso incorporar actividades lúdicas como componente regular del currículo para educación inicial, priorizando un enfoque integral que combine psicomotricidad gruesa y fina.

En relación con la hipótesis específica 1, los resultados del estudio evidencian un impacto positivo y significativo de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años. El análisis estadístico ($Z = -4.144$, $p = .001$) confirmó una mejora significativa, con un 84.0% de los participantes (21 de 25) mostrando rangos positivos en sus puntuaciones posttest. Este hallazgo destaca la efectividad de actividades como correr, saltar, subir y bajar escaleras, lanzar y atrapar, y ejercicios de equilibrio, las cuales fortalecen músculos, mejoran la coordinación y el equilibrio, y desarrollan habilidades esenciales como la percepción espacial, la orientación temporal y la resolución de problemas. Además, estas actividades promueven la interacción social, la autoestima y la confianza en los niños.

El estudio es consistente con investigaciones previas. Ramírez (2023) fundamentó teóricamente el papel de las estrategias metodológicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial, subrayando su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera similar, Choquemamani y Quispe (2024) determinaron que la implementación de actividades lúdicas mejora significativamente la psicomotricidad gruesa, con un p-valor de 0.000. Por su parte, Ccarhuachín y Condori (2023) destacaron el efecto positivo de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas, mientras que Morales (2023) encontró mejoras significativas en los niveles de logro esperado tras la implementación de juegos didácticos. Flores y González (2023) también resaltaron la importancia de estrategias enfocadas en el equilibrio, la coordinación y la lateralidad, enfatizando cómo estas actividades estimulan el sistema motor y fomentan la creatividad en los niños.

Los resultados del estudio confirman que las estrategias lúdicas constituyen una intervención eficaz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. Estas estrategias no solo fortalecen habilidades motoras fundamentales, sino que también promueven aspectos emocionales y sociales, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes.

Diseñar e implementar programas institucionales que integren estrategias lúdicas como parte central del currículo en educación inicial. Estos programas deben priorizar actividades dinámicas que aborden el desarrollo físico, social y emocional, garantizando espacios seguros y estimulantes que fomenten el aprendizaje activo y la interacción entre los niños. Además, se recomienda capacitar a los docentes en la planificación y ejecución de actividades lúdicas orientadas a fortalecer la psicomotricidad gruesa.

En relación con la hipótesis específica 2, los resultados obtenidos muestran diferencias significativas en las puntuaciones de psicomotricidad fina tras la intervención, evidenciadas por un valor estadístico $Z = -3.739$ y un nivel de significancia $p = .001$. Este hallazgo confirma la validez de la hipótesis y destaca que el 68.0% de los niños participantes (13 de 17) presentaron avances positivos en habilidades motoras finas.

Las actividades lúdicas empleadas, como juegos grupales, dinámicas en equipo y dramatizaciones, demostraron ser altamente efectivas para estimular habilidades específicas como la manipulación precisa de objetos pequeños, el uso adecuado de herramientas (tijeras, pinceles), y la construcción de estructuras mediante bloques o piezas similares. Estas actividades contribuyen a desarrollar la coordinación óculo-manual, la fuerza y destreza en los dedos, así como habilidades esenciales para la escritura y otras tareas escolares.

El estudio se alinea con los hallazgos de López (2024), quien implementó estrategias lúdicas con materiales del entorno para promover la motricidad fina en niños de 5 años, logrando mejoras significativas en las habilidades motrices tras la intervención. Igualmente, Arellano y Ledesma (2023) subrayaron la importancia de estrategias didácticas innovadoras para fortalecer no solo la psicomotricidad fina,

sino también el desarrollo psicológico y cognitivo, fomentando la creatividad, la imaginación y la expresión libre en los niños.

Por otro lado, Apugllón (2023) identificó que, en el contexto de la educación virtual, la falta de estrategias metodológicas adecuadas y la ausencia de materiales específicos limitan el desarrollo de habilidades motrices finas. Este estudio destaca la importancia de brindar actividades concretas y recursos tangibles para evitar retrasos en áreas como trazos continuos, coordinación óculo-manual y fuerza en las manos.

Los resultados obtenidos confirman que las estrategias lúdicas son una herramienta eficaz para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años. Estas actividades no solo promueven habilidades manuales y de coordinación necesarias para tareas escolares, sino que también fortalecen áreas críticas relacionadas con la creatividad y el desarrollo cognitivo.

Se recomienda implementar programas educativos que integren actividades lúdicas específicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina como parte del currículo de educación inicial. Estos programas deben incluir recursos didácticos adecuados, como materiales manipulativos, y promover la formación docente en metodologías activas y lúdicas. Además, en contextos de educación virtual, es fundamental diseñar estrategias que permitan replicar actividades prácticas en el hogar, garantizando el acceso a materiales y apoyo necesario por parte de las familias.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera. En referencia al objetivo general se explicó la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024, al obtenerse un 88.0% de eficacia en las estrategias lúdicas aplicada en las sesiones de aprendizaje. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -4.235 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$.

Segunda. En referencia al objetivo específico uno se explicó la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024, al obtenerse un 84.0% de eficacia en las estrategias lúdicas aplicadas en las sesiones de aprendizaje. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -4.144 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$.

Tercera. En referencia al objetivo específico dos se explicó la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877, Carabayllo 2024, al obtenerse un 68.0% de eficacia en las estrategias lúdicas aplicadas en las sesiones de aprendizaje. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -3.739 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$.

Recomendaciones

Primera: Se sugiere a la directora de la institución educativa implementar un programa basado en estrategias lúdicas en otros grados con contextos similares para validar la efectividad en diferentes entornos. Paralelamente, se hace preciso incorporar actividades lúdicas como componente regular del currículo para educación inicial, priorizando un enfoque integral que combine psicomotricidad gruesa y fina.

Segunda: Se propone a la directora disponga entre las docentes el diseño e implementación de un programa institucional que integre estrategias lúdicas como parte central del currículo en educación inicial. Este programa debe priorizar actividades dinámicas que aborden el desarrollo físico, social y emocional, garantizando espacios seguros y estimulantes que fomenten el aprendizaje activo y la interacción entre los niños. Además, se recomienda capacitar a los docentes en la planificación y ejecución de actividades lúdicas orientadas a fortalecer la psicomotricidad gruesa.

Tercera: Se recomienda a la directora de la institución educativa promover la implementación de un programa educativo que integren actividades lúdicas específicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina como parte del currículo de educación inicial. Este programa debe incluir recursos didácticos adecuados, como materiales manipulativos, y promover la formación docente en metodologías activas y lúdicas.

Referencias Bibliográficas

- Apugllón Tenemasa, J. A. (2023). *La psicomotricidad fina durante la educación virtual para el Nivel Inicial 2 en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo*. Chimborazo - Ecuador: UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10789>
- Arellano Barragan, M. N., & Ledesma Cherrez, V. K. (2023). *LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ÁNGEL POLIBIO CHAVES” DEL CANTÓN GUARANDA*. Bolivar - Ecuador: UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/525e49cf-53f1-4acd-8a18-da1e2685f716/content>
- Calderon Alván, M. A., & Mauricio Sanchez, A. E. (2024). *Estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en una institución educativa, Trujillo*. Trujillo - Perú: UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO. FACULTAD DE EDUCACIÓN. Obtenido de https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/45091/REP_MAITHÉ.CALDERON_ALEXANDRA.MAURICIO_ESTRATEGIAS.LUDICA_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ccarhuachin Troncoso, N., & Condori Inquillay , A. (2023). *JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°448 SANTA ANA-CUSCO*. CUSCO - PERÚ: INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO DIDASCALIO "JESÚS MAESTRO". Obtenido de <http://halfswede.com/handle/IESPPDJM/7>
- Choquemamani Tunque, L., & Quispe Huarancca, M. I. (2024). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 506 DE TUNGASUCA - TUPAC AMARU – CANAS – CUSCO*. Cuzco - Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO. Obtenido de

https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/9499/253T20240873_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Chui Betancur, H. N., Romero Yapuchura, Y. Y., & Pérez Argollo, K. (2024). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia. *Retos, número 51*, 2024, 10. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/375653430_Actividades_ludicas_para_el_desarrollo_psicomotriz_en_ninos_de_la_primera_infancia_Recreational_activities_for_psychomotor_development_in_early_childhood_children
- Daza Mejía, M. M., Fuentes Merello, A. D., Anchundia Arboleda, C. C., & Casquete Muñoz, R. B. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazú. *Polo del Conocimiento Pol. Con. (Edición núm. 68) Vol. 7, No 3*, 17. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8399867.pdf>
- Flores Cusihuaman, S., & Gonzales Silva, A. J. (2023). *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA I.E INICIAL N°465 SANTA ROSA-WANCHAQ*. Cusco - Perú: ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA. Obtenido de <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPS/R/247/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20%20-%20Shirley%20Flores%20Cusihuaman.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Selección de la muestra*. México: 23. Obtenido de http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Herrera Gutiérrez, C., & Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 15. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n28/a18-758-772.pdf>

- Jiménez Almonte, E. C., Mariano Burgos, E., & Violet, J. M. (2023). Enfoque metodológico para el desarrollo de la Psicomotricidad de la primera infancia. *Congreso Internacional IDEICE*, 5. Obtenido de <https://congresoideice.gob.do/index.php/cii/article/download/81/146/749>
- Llumiguano caba, G. M., & Paguay Vinueza, J. R. (2024). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial II*. Babahoyo: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO. Obtenido de <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/17591/Llumiguano%20Caba%20Ginger%20Mishel-Paguay%20Vinueza%20Joselyn%20Rocio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López López , M. E. (2024). *ESTRATEGIAS LÚDICAS CON MATERIAL DEL MEDIO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE PREPARATORIA*. Ambato - Ecuador: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRIA EN EDUCACIÓN. Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/6833/1/LOPEZ%20LOPEZ%20MARIA%20ELENA.pdf>
- Manzano León, A., Ortiz Colón, A., Rodríguez Moreno, J., & Aguilar Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios Vol. 43 (04) 2022 • Art. 3*, 17. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Morales Cabana, R. (2023). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 205 SOL RADIANTE DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES*. Chimbote - Perú: Universidad Católica Los Ángeles. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/36399/DIDACTICOS_JUEGOS_MORALES_CABANA_ROSA.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Parraga Quijije, A. S., & Zambrano Acosta, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *Vol.7 No.1 (2023)*:

Journal Scientific MQR Investigar, 21. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/272/1106>

Ramírez Ramos, E. (2023). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial*. Santa Elena - Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Escuela de Posgrado. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9996/1/UPSE-MPS-2023-0029.pdf>

Rios Huaricachi, K., Rojas Landa, Y., & Sánchez Trujillo, M. (2022). Las estrategias de enseñanza en los procesos de interacción de estudiantes. *Educación XXXI(60)*, marzo 2022, pp. 258-274 / e-ISSN 2304-4322, 17. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v31n60/2304-4322-educ-31-60-258.pdf>

Sánchez Carless, H., & Reyes Meza, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Universidad Nacional Federico Villarreal. Obtenido de http://biblioteca.unfv.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=91481&shelfbrowse_itemnumber=129834

Shunta Rubio , E. M., & Chasi Espinosa, J. N. (2022). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, Ciudad de México, México., 31. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677

Sucasaire Medina, J. C., & Yucra Curo, L. (2024). *ESTADO DEL ARTE: LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO CORPORAL EN LA PRIMERA INFANCIA*. Camaná - Arequipa: ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LA INMACULADA". Obtenido de https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/130/1_TI_EDA%20LA%20PSICOMOTRICIDAD%20EN%20EL%20DESARROLLO%20CORPORAL%20EN%20LA%20PRIMERA%20INFANCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vargas Burgos, J., Pérez Salgado, A., Sánchez Padilla, G., & Lema Gómez, L. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes. *GADE: Revista Científica ISSN:2745-2891*, 23. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9094324.pdf>

Vásquez Calderón, Y. Y. (2023). Estrategias didácticas para un aprendizaje significativo en una institución educativa, Perú. *EPISTEME KOINONIA Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 19. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v7s1/2665-0282-ek-7-s1-244.pdf>

ANEXOS

ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°877 SAN VICENTE DE PAUL CARABAYLLO 2024

AUTORA: GONZALES VACA; ERIKA SAYURI

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL PG: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024? PROBLEMAS ESPECÍFICOS PE1: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024? PE2: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024?	OBJETIVO GENERAL OG: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024 OBJETIVOS ESPECÍFICOS OE1: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024 OE2: Explicar la influencia de las estrategias lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024	HIPÓTESIS GENERAL HG: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS HE1: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024 HE2: Las estrategias lúdicas influye en la psicomotricidad fina en niños de tres años de la institución educativa N°877 San Vicente de Paul Carabayllo 2024	TIPO DE INVESTIGACIÓN Aplicada DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: Pre experimental G. O1 x O2 Donde: G: Grupo O1: Resultado del Pretest O2: Resultados del Posttest -X- : La Psicomotricidad NIVEL DE INVESTIGACIÓN Explicativa VARIABLE 1° Estrategias Lúdicas DIMENSIONES 1° Estrategias Lúdicas 2° Estrategias Lúdicas Corporales VARIABLE 2° La Psicomotricidad DIMENSIONES 1° La psicomotricidad gruesa 2° La psicomotricidad fina
POBLACIÓN	17 niños	MUESTRA	17 niños

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

1. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicante : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3° años inicial
6. Area : Psicomotriz
7. Fecha : 12/08/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : usamos salto, salto sin parar que muy alto llegaré
12. Propósito de la sesión : Hoy usaremos estrategias lúdicas, para mejorar la coordinación a través de saltos con las dos piernas y brazos

I. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza movimientos coordinados al saltar fuerza muscular de piernas y brazos y coordinación.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

• Se expresa corporalmente.				
-----------------------------	--	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

II. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Propósito de la sesión: Mejorar la coordinación entre brazos y piernas a través de saltos con las dos piernas.	Conos Palos Sacos Música
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS: Al ingresar los niños y niñas al aula de psicomotricidad exploran los materiales a utilizar (conos, palos, sacos) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿qué ejercicio podemos realizar? ¿cómo lo haríamos? ¿por qué lo haríamos? Luego de haber escuchado su respuesta ponemos a elección diferentes propuestas; se realizar un circuito formando vallas con los conos y palos donde realicen saltos con sus dos pies y al ternando sus pies Para finalizar se colocará música y se meterán dentro de los sacos para así realizar saltos; realizar una carrera. RELAJACION:	

	Nos hemos cansado tanto saltando que nos echamos en el suelo boca arriba, moviendo suavemente las piernas, respirando profundo, luego nos sentamos y movemos poco a poco los brazos. RETO: Retornamos al aula; proporcionamos una hoja bond para que dibujen lo que más les gusto del taller,	
CIERRE 5 MINUTOS	Llamamos a asamblea para poder dialogar sobre lo que hemos aprendido hoy y para que lo hemos aprendido. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? ¿para qué lo hemos aprendido? ¿en qué nos ayuda estos ejercicios? ¿Qué otra actividad podemos realizar? ¿Qué nos gustó de nuestra actividad del día de hoy?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca, Erika Sayuri		FECHA: 12/08/24			
ACTIVIDAD: Salto, salto sin parar que muy alto llegaré					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran realizar eficientemente y precisa, rápida y ordena los movimientos de coordinación involucrando su cuerpo.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado

1	LIAM	✓			
2	DYLAN O.	✓			
3	JARED M.	✓			
4	DYLAN	✓			
5	ANTHONELLA	✓			
6	ANGIE	✓			
7	SAMUEL	✓			
8	KENDAL	✓			
9	JARED	✓			
10	ALESSIA	✓			
11	GAEL	✓			
12	GIACOMO	✓			
13	LEONARDO	✓			
14	MAYLETH	✓			
15	ELIAS	✓			
16	JOSUE	✓			
17	TADEO	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicante : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Area : Psicomotriz
7. Fecha : 14/08/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : observo, a punto y lanzo
12. Propósito de la sesión : hoy usaremos mejorar la coordinación de brazos mediante los lanzamientos de objetos

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al	Realiza movimientos corporales de coordinación óculo manual	Desarrolla la percepción corporal; lateralidad, equilibrio, mejorar las habilidades de coordinación motora del cuerpo	Lista de cotejo.

su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
--	---	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos ubicamos en asamblea haciendo recordar los acuerdos de convivencia, le presentamos los materiales que usaremos para la actividad, colocamos los materiales donde corresponden para poder dar inicio al taller. Propósito de la sesión: Mejorar la coordinación de brazos mediante los lanzamientos de objetos	Conos Latas Pelotas Cestas Música
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS: Al ingresar los niños y niñas al aula de psicomotricidad exploran los materiales a utilizar (conos, latas, pelotas, cestas) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿qué actividad podemos realizar? ¿cómo lo haríamos?	

	Luego de haber escuchado su respuesta ponemos a elección diferentes propuestas; procederemos a colocar las latas en forma de torre guiaremos a los niños y niñas a lanzar la pelota y que traten de tumbar la torre, luego haremos equipo y con las cestas haremos que los niños y niñas encesten pelotas y el equipo que más pelotas tenga será el ganador. RELAJACION: Los niños y niñas escuchan una música de relajación y de manera libre eligen la posición que desea optar su cuerpo. RETO: Retornamos al aula; proporcionamos una hoja bond para que dibujen lo que más les gusto del taller,	
CIERRE 5 MINUTOS	Llamamos a asamblea para poder dialogar sobre lo que hemos aprendido hoy y para que lo hemos aprendido. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? ¿para qué lo hemos aprendido? ¿en qué nos ayuda estos ejercicios? ¿Qué otra actividad podemos realizar? ¿Qué nos gustó de nuestra actividad del día de hoy?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos	TURNO: Mañana
EDAD: 3 años	
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus	
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri	FECHA: 14/08/24
ACTIVIDAD: Observo, a punto y lanzo	

AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			Los niños logran lanzar objetos permitiendo una progresión de habilidades de la motricidad gruesa en el equilibrio y coordinación corporal de su cuerpo.			
ESTUDIANTES			Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	LIAM		✓			
2	Dylan O.		✓			
3	Jared M.		✓			
4	Dylan		✓			
5	Anthonella		✓			
6	Angie		✓			
7	Alessia		✓			
8	Kendal		✓			
9	Samuel		✓			
10	Elias		✓			
11	Giacomo		✓			
12	Gael		✓			
13	Elias		✓			
14	Mayleth		✓			
15	Josue		✓			
16	Jared		✓			

17	Tadeo	✓			
----	-------	---	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3° años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 16/08/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : nuevo mi cuerpo al ritmo de la música
12. Propósito de la sesión : hoy, los niños desarrollan la coordinación de brazos y piernas mediante estímulos sonoros.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las	Coordina las partes de su cuerpo fácilmente desplazándose fácilmente en el espacio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

<u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
--	---	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos ubicamos en asamblea haciendo recordar los acuerdos de convivencia, le presentamos los materiales que usaremos para la actividad, colocamos los materiales donde corresponden para poder dar inicio al taller. Propósito de la sesión: Los niños desarrollan la coordinación de brazos y piernas mediante estímulos sonoros.	Aros Pañuelos Música
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS: Al ingresar los niños y niñas al aula de psicomotricidad exploran los materiales a utilizar (aros, pañuelos) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿qué ejercicio podemos realizar? ¿cómo lo haríamos?	

	Luego de haber escuchado su respuesta ponemos a elección diferentes propuestas; se colocará música para poder realizar dicha actividad escogida, de acuerdo al ritmo de la música irán moviendo sus pañuelos de acuerdo a las indicaciones que se les brinde, con los aros realizaremos el movimiento de pies (adentro-afuera), para finalizar realizarán movimientos libres. RELAJACION: Nos hemos cansado tanto bailando que nos echamos en el suelo boca arriba, imaginando que nos encontramos en un paisaje lleno de flores y mariposas, haciendo una respiración lenta relajando todo el cuerpo. RETO: Retornamos al aula; les repartimos una hoja bond para que puedan dibujar lo que más les gusto del taller,	
CIERRE 5 MINUTOS	Llamamos a asamblea para poder dialogar sobre lo que hemos aprendido hoy y para que lo hemos aprendido. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? ¿para qué lo hemos aprendido? ¿en qué nos ayuda estos ejercicios? ¿Qué otra actividad podemos realizar? ¿Qué nos gustó de nuestra actividad del día de hoy?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos	TURNO: Mañana
EDAD: 3 años	
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus	
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri	FECHA: 16/08/24

ACTIVIDAD: Muevo mi cuerpo al ritmo de la música					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran realizar eficientemente y precisa, rápida y ordena los movimientos de coordinación involucrando su cuerpo mediante estímulos sonoros			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam	✓			
2	Dylan	✓			
3	Angie	✓			
4	Anthonella	✓			
5	Alessia	✓			
6	Mayleth	✓			
7	Josue	✓			
8	Gael	✓			
9	Tadeo	✓			
10	Giacomo	✓			
11	Jared M	✓			
12	Dylan	✓			
13	Kendal	✓			
14	Samuel	✓			
15	Elias	✓			

16	JARED M	✓			
17	Jared	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicante : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 20/08/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : usaremos un collar de color tendré
12. Propósito de la sesión : hoy, ensartaremos cuentas en hilos y cuerdas apropiadas a su edad haciendo “collares” fortaleciendo acciones y movimientos de coordinación óculo manual

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
------------------------------------	-----------	------------------------	---	----------------------------

Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad fina.	Realiza la acción correcta de pinza al agarrar, coger objetos pequeños	Lista de cotejo.
---	--	---	--	------------------

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Saludamos a los niños Realizamos las actividades permanentes Nos ubicamos en la reunión para presentarles los materiales que usaremos para la actividad, recordamos los acuerdos de convivencia. “Colocamos las cuentas donde corresponder”	Dialogo

	Propósito de la sesión: Ensartar cuentas en hilos y cuerdas apropiadas a su edad haciendo “collares” fortaleciendo acciones y movimientos de coordinación óculo manual	
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS Al ingresar al aula de psicomotricidad observamos que está llena de cuencas regadas por todo el suelo y todo revuelto, se les entregará a cada niño y niña. Para iniciar iremos recogiendo las cuentas de colores de uno en uno con el dedo pulgar y el índice (realizando pinza) la iremos insertando en el pasador alternando diferentes colores, después de haber recogido e insertado todas las cuentas obtendremos nuestro collar de colores RELAJACION: Nos hemos cansado tanto recogiendo todas las cuentas, que nos echamos todos en el suelo boca arriba y oímos una música relajante acompañando con una respiración lenta. Retornamos al aula: les repartimos hojas bond para que puedan dibujar lo que más les gusto.	Cuentas de colores Pasador o pita . Hojas bond, lápiz, crayolas
CIERRE 5 MINUTOS	Ya en el aula nos volvemos a colocar en la asamblea para poder dialogar ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo colocamos las cuentas donde corresponden? ¿Qué otra actividad podríamos realizar con las cuentas? ¿Les gusto nuestra actividad de hoy?	Dialogo

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos	TURNO: Mañana
EDAD: 3 años	
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus	

PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA:20/08/24			
ACTIVIDAD: Un collar de color tendré					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran el uso correcto de a piza digital para mejorar el control voluntario de sus dedos en las manos con la actividad presentada.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Kendal	✓			
2	Liam	✓			
3	Elias	✓			
4	Samuel	✓			
5	Josue	✓			
6	Liam	✓			
7	Jared M.	✓			
8	Jared	✓			
9	Dylan O.	✓			
10	Dylan	✓			
11	Giacomo	✓			
12	Gael	✓			
13	Leonardo	✓			
14	Tadeo	✓			

15	Angie	✓			
16	Alessia	✓			
17	Mayleth	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicante : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 22/08/24
8. Duración : 40 min.
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Hoy somos pintores
12. Propósito de la sesión : Ayuda a fortalecer la coordinación mano – ojo y la destreza manual del niño

IV. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-	Explora e de manera	Realiza la acción correcta de pinza al hacer uso de la técnica de pintado fortaleciendo la coordinación óculo manual.	Lista de cotejo.

“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.			
--	--	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Saludamos a los niños Realizamos las actividades permanentes Nos ubicamos en la asamblea para presentarles los materiales que usaremos para la actividad, recordamos los acuerdos de convivencia.	Dialogo Presentación de materiales

	Propósito: “Ayuda a fortalecer la coordinación mano – ojo y la destreza manual del niño”	
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS Observamos que en cada carpeta del aula hay diferentes materiales Y les explicamos a los niños que hoy pintaremos un mural con distintas herramientas y de diferentes maneras. Para ello nos colocamos nuestros mandiles y nos ubicamos en el suelo para poder tener mayor comodidad al pintar. Los niños dispondrán de diferentes materiales como papelotes, temperas, brochas, rodillos, pinceles, ceras, sellos con dibujos, esponjas, etc.; y lo podrán usar a su gusto con total libertad. Luego de pintar, colgamos nuestros murales con ayuda de la maestra y nuevamente nos ubicamos en la asamblea para dialogar sobre lo que dibujamos en nuestros murales.	Temperas, rodillos, pinceles, papelotes, cera, esponjas
CIERRE 5 MINUTOS	¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo ayuda a fortalecer la coordinación mano- ojo y la destreza manual? ¿Qué otros dibujos podríamos realizar en nuestros papelotes? ¿Les gusto nuestra actividad de hoy? ¿Puedes compartir con tu familia esta nueva experiencia?	Dialogo

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos	TURNO: Mañana
EDAD: 3 años	
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus	

PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 22/08/24			
ACTIVIDAD: Somos pintores					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran el uso correcto de a piza digital para mejorar el control voluntario de sus dedos en las manos con la actividad de pintura.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Leonardo	✓			
2	Mayleth	✓			
3	Josue	✓			
4	Jared M.	✓			
5	Jared	✓			
6	Angie	✓			
7	Josue	✓			
8	Alessia	✓			
9	Anthonella	✓			
10	Liam	✓			
11	Gael	✓			
12	Giacomo	✓			
13	Samuel	✓			
14	Kendal	✓			

15	Elias	✓			
16	Dylan O.	✓			
17	Dylan	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicante : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3° años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 26/08/24
8. Duración : 40 min.
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : hoy jugamos con la masa
12. Propósito de la sesión : realizamos hacer bolitas con masa, usar cortadores de galletas para recortar figuras, abrir y cerrar frascos.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA			¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	APRENDIZAJE?	
CAPACIDADES				

Psicomotriz Competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” Capacidades: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	Evidencia grafoplástica con el modelado de la plastilina	Realiza la acción correcta de pinza al hacer uso de la técnica de amasar fortaleciendo la coordinación óculo manual.	Lista de cotejo.
---	---	--	--	------------------

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Saludamos a los niños Realizamos las actividades permanentes Nos ubicamos en la asamblea para presentarles los materiales que usaremos para la actividad, recordamos los acuerdos de convivencia. Propósito: “Amasar, hacer bolitas con masa, usar cortadores de galletas para recortar figuras, abrir y cerrar frascos, etc ”	Dialogo Presentación de materiales
DESARROLLO 25	DINAMICAS La maestra les comenta que hoy crearemos nuestra ´propia masa para poder formar muchas figuras que nos gusten, pasando asi mostrarles los	harina, cuchara, sal, recipiente con tapa, agua.

MINUTOS	ingredientes que usaremos para poder crear nuestra masa casera y nos explica los pasos: Primer paso: añadimos la harina Segundo paso: mezclamos la harina con sal y removemos un poco Tercer paso: añadir el agua poco a poco removiendo con una cuchara OPCIONAL: se le puede añadir color con colorante vegetal Una vez acabado el procedimiento nos empolvamos las manos con un poco de harina para comenzar a moldear una figura a nuestro gusto, también tenemos la opción de moldearlos con nuestros cortadores. Luego de haber realizado nuestra figura pasamos a divertirnos libremente con lo restante de nuestras masas. Para finalizar guardamos nuestra masa en un recipiente, para poder conservarlo. Después de haber terminado y guardado nuestras masas, nos colocamos en asamblea nuevamente para dialogar sobre nuestras figuras que formamos.	
Cierre 5 MINUTOS	¿Qué hemos aprendido hoy? ¿te gustaría volver a repetir la clase de hoy? ¿Qué otras figuras podríamos realizar con nuestras masas? ¿Puedes compartir con tu familia esta nueva experiencia?	Dialogo

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos	TURNO: Mañana
EDAD: 3años	
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus	

PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 26/08/24					
ACTIVIDAD: Jugamos con la masa							
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				Los niños logran el uso correcto de a piza digital para mejorar el control voluntario de sus dedos en las manos con la actividad de amasar			
ESTUDIANTES				Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam			✓			
2	Jared M			✓			
3	Dylan o.			✓			
4	Dylan			✓			
5	Kendal			✓			
6	Samuel			✓			
7	Jared			✓			
8	Elias			✓			
9	GAEL			✓			
10	Angie			✓			
11	Anthonella			✓			
12	Alessia			✓			
13	Giacomo			✓			
14	Leonardo			✓			
15	Josue			✓			

16	Mayleth	✓			
17	Tadeo	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Lizet Zevallos Matheus
4. Practicante : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3° años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 28/08/24
8. Duración : 40min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : usaremos puntitos desordenados
12. Propósito de la sesión : hoy trabajaremos la coordinación motora y visual.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Emplea estrategias para relacionar, agrupar, ordenar los objetos de su entorno según sus características perceptuales y las comunica.	Realiza puntitos agarrando correctamente utilizando el método pinza	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Saludamos a los niños Realizamos las actividades permanentes	Dialogo

10 MINUTOS	Nos ubicamos en la reunión para presentarles los materiales que usaremos para la actividad, recordamos los acuerdos de convivencia. “Trabajaremos la coordinación motora y visual” Propósito de la sesión: Trabajaremos la coordinación motora y visual	
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS Dialogamos con la maestra sobre nuestra actividad de hoy “puntitos desordenados”, comienza por mostrarle los materiales. Rápidamente nos colocamos en nuestras carpetas y la maestra nos entrega nuestras tablas y un punzón; con los cuales comenzaremos hacer puntitos por diferentes lados o formando diferentes siluetas. RELAJACION: Nos hemos divertido tanto haciendo huequitos con nuestro punzón que se nos cansaron las manos así que comenzamos hacer un pequeño ejercicio para relajar nuestras manitos , primero con pequeños ejercicios circulares , abrimos, cerramos y sacudimos.	Tabal para punzar Punzón dialogo
CIERRE 5 MINUTOS	¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cuántos huequitos hicimos? ¿Fue fácil? ò ¿Difícil? ¿Qué otras siluetas podríamos hacer? ¿Les gusto nuestra actividad de hoy?	Dialogo

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos	TURNO: Mañana
EDAD: 3años	
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus	
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri	FECHA: 28/08/24

ACTIVIDAD: Puntitos desordenados					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran el uso correcto de la pinza digital para mejorar el control voluntario de sus dedos en las manos con la actividad a realizar			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam	✓			
2	Dylan O.	✓			
3	Dylan	✓			
4	Jared M.	✓			
5	Kendal	✓			
6	SAMUEL	✓			
7	Angie	✓			
8	Anthonella	✓			
9	Alessia	✓			
10	Jared	✓			
11	Josue	✓			
12	Giacomo	✓			
13	Mayleth	✓			
14	Elias	✓			
15	Gael	✓			

16	Leonardo	✓			
17	Tadeo	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 02/09/24
8. Duración : 40min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Armamos una gran rompecabeza
12. Propósito de la sesión : hoy, desarrollamos el movimiento de pinza de los dedos, la visualización constante y la memoria visual.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Reconocen la posición de las imágenes para completar la rompecabeza utilizando sus estrategias	Realiza la memoria visual que colocara correctamente las fichas en su lugar, y empleara el método pinza para mover las piezas.	Lista de cotejo.

• Se expresa corporalmente.				
-----------------------------	--	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Saludamos a los niños Realizamos las actividades permanentes Nos ubicamos en la reunión para presentarles los materiales que usaremos para la actividad, recordamos los acuerdos de convivencia. “Desarrollamos el movimiento de pinza de los dedos, la visualización constante y la memoria visual.”	Dialogo
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS Dialogamos con la maestra sobre nuestra actividad de hoy comienza por mostrarle los materiales. Rápidamente nos colocamos en el suelo reunidos, la maestra nos entrega a cada uno un pieza grande de un rompecabeza y nos da la indicación de iniciar a armarlo. RELAJACION: Nos hemos divertido tanto buscando el lugar indicado de cada pieza para poder armar la rompecabeza que nos hemos agotado, así que nos recostamos en el suelo y practicamos unas pequeñas respiraciones para poder reincorporarnos.	Rompecabeza grande dialogo

CIERRE 5 MINUTOS	¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Todos participamos? ¿Cuántas veces tuvimos que cambiar de posición las piezas? ¿Fue fácil? ¿o difícil? ¿Les gusto nuestra actividad de hoy?	Dialogo
---	--	---------

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3años					
PROFESORA:					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 02/09/24			
ACTIVIDAD: Armamos una gran rompecabeza					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran el uso correcto de la pinza digital para mejorar el control voluntario de sus dedos en las manos con la actividad de armar.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam	✓			
2	Kendal	✓			
3	Samuel	✓			
4	Jared M.	✓			

5	Jared	✓			
6	Dylan o.	✓			
7	Dylan	✓			
8	Tadeo	✓			
9	Elias	✓			
10	Gael	✓			
11	Leonardo	✓			
12	Giacomo	✓			
13	Josue	✓			
14	Alessia	✓			
15	Mayleth	✓			
16	Angie	✓			
17	Anthonella	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 04/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Usaremos un closet para todos
12. Propósito de la sesión : hoy, desarrollamos el movimiento de pinza de los dedos, coordinación mano- ojo y autonomía.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	Realiza de manera autónoma la coordinación al vestirse.	Lista de cotejo.

<u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
--	--	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Saludamos a los niños Realizamos las actividades permanentes Nos ubicamos en la reunión para presentarles los materiales que usaremos para la actividad, recordamos los acuerdos de convivencia. “Desarrollamos el movimiento de pinza de los dedos, la visualización constante y la memoria visual.”	Dialogo
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS Dialogamos con la maestra sobre nuestra actividad de hoy comienza por mostrarle los materiales. Rápidamente nos colocamos en nuestras carpetas, la maestra nos entrega una muñeca/con 5 prendas a cada uno; como: abrigos (botones) casacas(cierres), camisas (botones), shorts(pasadores), etc	Muñecos y muñecas Prendas: shorts, abrigos, casacas, etc dialogo

	Entonces comenzamos a vestirlos de la manera que nos guste. Para luego hacer una pasarela de nuestros muñecos y sus looks. RELAJACION: Nos hemos divertido tanto cambiando a nuestros muñecos/cas que nos hemos agotado, así que hacemos un ejercicio para nuestras manos, primero hacemos pequeños círculos, abrimos y cerramos para luego sacudir.	
CIERRE 5 MINUTOS	¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Todos participamos? ¿Cuántas veces le cambiamos las prendas a nuestro muñeco/ ¿Fue fácil? ¿Difícil? ¿Les gustaría estar en una pista de modelaje? ¿Les gusto nuestra actividad de hoy?	Dialogo

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana		
EDAD: 3años				
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus				
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 04/09/24		
ACTIVIDAD: Un closet para todos				
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran el uso correcto de la pinza digital para mejorar el control voluntario de sus dedos en las manos con la actividad de vestir y desvestir		
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	No Observado

1	Liam	✓			
2	Kendal	✓			
3	Samuel	✓			
4	Jared M.	✓			
5	Jared	✓			
6	Leonardo	✓			
7	Josue	✓			
8	Elías	✓			
9	Giacomo	✓			
10	Jared	✓			
11	Dylan O.	✓			
12	Angie	✓			
13	Anthonella	✓			
14	Alessia	✓			
15	Mayleth	✓			
16	Josue	✓			
17	Tadeo	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 06/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : corro para salvarme
12. Propósito de la sesión : hoy correremos con distancias de 10 a 20 metros, mejorar el equilibrio a través de carreras lentas

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	Criterio de evaluacion	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
---------------------	-----------	------------------------	---	----------------------------

CAPACIDADES				
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza con seguridad y confianza habilidades motrices .	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Propósito de la sesión: correr suaves distancias de 10 a 20 metros, mejorar el equilibrio a través de carreras lentas	Pelotas Musica Conos

DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS: Al ingresar los niños y niñas al aula de psicomotricidad exploran los materiales a utilizar (conos, pelotas) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿qué ejercicio podemos realizar? ¿cómo lo haríamos? ¿por qué lo haríamos? Luego de haber escuchado su respuesta ponemos a elección diferentes propuestas; se le explicara la dinámica del juego “Mata gente” ellos tendrán que correr y salvarse de que la pelota no los toque, practicaremos primero para luego poder ejecutar bien el juego, se dividirá en grupos para así hacerlo más divertido. RELAJACION: Nos hemos cansado tanto corriendo de la pelota no nos alcance que nos echamos en el suelo boca arriba, moviendo suavemente las piernas, respirando profundo, luego nos sentamos y movemos poco a poco los brazos. RETO: Retornamos al aula; proporcionamos una hoja bond para que dibujen lo que más les gusto del taller,	
CIERRE 5 MINUTOS	Llamamos a asamblea para poder dialogar sobre lo que hemos aprendido hoy y para que lo hemos aprendido. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? ¿para qué lo hemos aprendido? ¿en qué nos ayuda estos ejercicios? ¿Qué otra actividad podemos realizar? ¿Qué nos gustó de nuestra actividad del día de hoy?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana	
EDAD: 3 años			
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus			
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 06/09/24	
ACTIVIDAD: corro para salvarme			
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz	CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus	

"se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran correr suaves distancias de 10 a 20 metros, mejorar el equilibrio a través de carreras lentas			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam	✓			
2	Kendal	✓			
3	Samuel	✓			
4	Alessia	✓			
5	Angie	✓			
6	Anthonella	✓			
7	Jared M.	✓			
8	Jared	✓			
9	Dylan O.	✓			
10	Dylan	✓			
11	Mayleth	✓			
12	Elias	✓			
13	Leonardo	✓			
14	Giacomo	✓			
15	Tadeo	✓			
16	Gael	✓			
17	Josue	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3° años inicial
6. Area : Psicomotriz
7. Fecha :09/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : soy rápido, soy veloz
12. Propósito de la sesión : hoy correremos rápido distancias de 10 hasta 20 metros con estímulo de palmadas.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA	DESEMPEÑO	Criterio de evaluacion	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
---------------------	-----------	------------------------	---	----------------------------

CAPACIDADES				
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Desarrolla sus habilidades básicas mediante ejercicios.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS

INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Propósito de la sesión: correr rápido distancias de 10 hasta 20 metros con estímulo de palmadas.	Conos Pañuelos Palos música
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS: Al ingresar los niños y niñas al aula de psicomotricidad exploran los materiales a utilizar (conos, pañuelos, palos) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿qué ejercicio podemos realizar? ¿cómo lo haríamos? ¿por qué lo haríamos? Luego de haber escuchado su respuesta ponemos a elección diferentes propuestas; se realizara carreras en posta, haremos nuestro camino con los conos, ellos podrán elegir entre los pañuelos o los palos, empezara la carrera al escuchar el sonido de la palmada, ganara el que mas rápido llegue a la meta. RELAJACION: Nos hemos cansado tanto corriendo ,ahora nos relajaremos, nos echamos en el suelo boca arriba, moviendo suavemente las piernas, respirando profundo, luego nos sentamos y movemos poco a poco los brazos. RETO: Retornamos al aula; proporcionamos una hoja bond para que dibujen lo que más les gusto del taller,	
CIERRE 5 MINUTOS	Llamamos a asamblea para poder dialogar sobre lo que hemos aprendido hoy y para que lo hemos aprendido. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? ¿para qué lo hemos aprendido? ¿en qué nos ayuda estos ejercicios? ¿Qué otra actividad podemos realizar? ¿Qué nos gustó de nuestra actividad del día de hoy?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: AMOROSOS	TURNO: MAÑANA
EDAD: 3 años	

PROFESORA: Liset Zevallos Matheus							
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri				FECHA: 09/09/24			
ACTIVIDAD: Soy rápido, soy veloz							
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				Los niños logran correr distancias de 10 a 20 metros, mejorar el equilibrio a través de las carreras			
ESTUDIANTES				Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam			✓			
2	Samuel			✓			
3	Kendal			✓			
4	Mayleth			✓			
5	Dylan O.			✓			
6	Dylan			✓			
7	Josue			✓			
8	Angie			✓			
9	Anthonella			✓			
10	Alessia			✓			
11	Tadeo			✓			
12	Giacomo			✓			
13	Gael			✓			

14	Leonardo	✓			
15	Elias	✓			
16	Jared M.	✓			
17	Jared	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha :11/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : un nuevo camino conoceré
12. Propósito de la sesión : hoy caminaremos en media punta de pie, mejorar el equilibrio y la postura mediante la disminución del apoyo plantar.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Criterio de evaluacion	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Se desplaza por el espacio mencionando algunos lugares .	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Propósito de la sesión: correr suaves distancias de 10 a 20 metros, mejorar el equilibrio a través de carreras lentas	Cinta adhesiva Musica
DESARROLLO 25 MINUTOS	DINAMICAS: Al ingresar los niños y niñas al aula de psicomotricidad exploran los materiales a utilizar (realizar diferentes caminos con la cinta en el piso) ¿Qué podemos hacer con estos caminos? ¿qué ejercicio podemos realizar? ¿cómo lo haríamos? ¿por qué lo haríamos? Luego de haber escuchado su respuesta se les pedirá que caminen sobre el camino realizado con las cintas, para luego así enseñarles a caminar de puntillas sobre el camino al ritmo de la música, para finalizar realizaremos ejercicios con música haciendo o imitando pasos de ballet RELAJACION:	

	Nos hemos cansado tanto caminando y bailando que nos echamos en el suelo boca arriba, moviendo suavemente las piernas, respirando profundo, luego nos sentamos y movemos poco a poco los brazos. RETO: Retornamos al aula; proporcionamos una hoja bond para que dibujen lo que más les gusto del taller,	
CIERRE 5 MINUTOS	Llamamos a asamblea para poder dialogar sobre lo que hemos aprendido hoy y para que lo hemos aprendido. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? ¿para qué lo hemos aprendido? ¿en qué nos ayuda estos ejercicios? ¿Qué otra actividad podemos realizar? ¿Qué nos gustó de nuestra actividad del día de hoy?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 11/09/24			
ACTIVIDAD: Un nuevo camino conoceré					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños logran realizar eficientemente y precisa, rápida y ordena los movimientos de coordinación involucrando su cuerpo mediante estímulos sonoros			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Jared M	✓			

2	Jared	✓			
3	Dylan O.	✓			
4	Dylan	✓			
5	Kendal	✓			
6	Samuel	✓			
7	Liam	✓			
8	Gael	✓			
9	Leonardo	✓			
10	Giacomo	✓			
11	Tadeo	✓			
12	Josue	✓			
13	Alessia	✓			
14	Angie	✓			
15	Anthonella	✓			
16	Mayleth	✓			
17	Elias	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Mendoza Gonzales
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha :16/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Me divierto jugando con mi talón y la punta del pie
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, caminando hacia adelante topando talón y punta.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Criterio de evaluacion	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los	Menciona las sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios de su cuerpo.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

	objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
--	---	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. "Trabajamos un circuito con las ula ula " Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: Se motiva a los niños mediante una canción incentivando al movimiento del cuerpo TOCA TU CABEZA SACUDE LOS HOMROS DATE UNA VUELTA YA SALTO A LA DERECHA OTRA A LA IZQUIERDA Y VUELVE A EMPEZAR (BIS) Invitamos a participar a las niñas y niños que hagan el reconocimiento del espacio acompañado de un ritmo. Exploran el material de manera libre y utilizan los diversos movimientos de su cuerpo y desplazamiento.	soga Plantillas de pies

	La docente indica sentarse en semi círculo, luego indica a los niños y niñas que se formen grupos y en fila, cada niño se ubica en el punto de partida para empezar la actividad. La docente indica: • Primero caminarán en una cuerda puesta en el piso • Pasan por la cuerda topando el talón del pie. • Pasan por la cuerda poniendo la punta del pie • Por último, pasan por la cuerda poniendo talón y punta al caminar por la cuerda. La docente indica a los niños y niñas a echarse en las colchonetas e inmediato cierran los ojos y usen su imaginación para el cuento que interpreta la docente. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	Colchonetas Hoja bond Crayolas
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana
EDAD: 3 años		
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus		
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 16/09/24
/		
ACTIVIDAD:		
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz	CAPACIDADES • Comprende su cuerpo.	DESEMPEÑO

"se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		• Se expresa corporalmente		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, caminando hacia adelante topando talón y punta.			
ESTUDIANTES				Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam			✓			
2	Kendal			✓			
3	Samuel			✓			
4	Jared M.			✓			
5	Dylan O.			✓			
6	Jared			✓			
7	Elias			✓			
8	Angie			✓			
9	Alessia			✓			
10	Anthonella			✓			
11	Josue			✓			
12	Leonardo			✓			
13	Gael			✓			
14	Giacomo			✓			
15	Elias			✓			
16	Dylan			✓			
17	Tadeo			✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3 ° años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha :19/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Me divierto al pararme sin apoyo por las de 5 segundos
12. Propósito de la sesión : Hoy los niños realizan movimientos, acciones y juegos, se para de un pie sin apoyo por más de 5 segundos

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.		El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: Se motiva a los niños mediante una canción incentivando al movimiento del cuerpo. SALTAN SALTAN LOS CONEJITOS MUEVEN MUEVEN SUS OREJAS LARGAS CAVAN LA TIERRA MUY PRESUROSAS CUANDO VEN ALGUIEN PASAR ¿SERÁ PAPA? ¿SERÁ MAMA? Tralala la la la Invitamos a participar a las niñas y niños que hagan el reconocimiento del espacio acompañado del ritmo de los conejitos donde cada niño y niña se ubica dónde están las (X) Utilizan los diversos movimientos de su cuerpo y desplazamiento escuchando los ejercicios a realizar con la docente: • Todos saltamos con un pie (derecho) • Saltamos con los dos pies • Saltamos con el otro pie (izquierdo) • Mantener el pie derecho arriba ¿Quién resiste más tiempo mantener el pie en el aire?	soga Plantillas de pies Colchonetas

	¿Lo puedes hacer? Todos juntos contamos cuanto es que resistimos levantando el pie La docente realiza una pequeña relajación utilizando la imaginación de los niños y niñas En la mano derecha tendremos una rosa y en la mano izquierda una vela, inhalan su aroma por la nariz y exhalan apagando la vela por la boca, hasta relajarse profundamente. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	Hoja bond Crayolas
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana	
EDAD: 3 años			
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus			
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 19/09/24	
ACTIVIDAD:			
AREA Y COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	
Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	• Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños realizan movimientos, acciones y juegos, se para de un pie sin apoyo por más de 5 segundos	

ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Kendal	✓			
2	Liam	✓			
3	Samuel	✓			
4	Mayleth	✓			
5	Angie	✓			
6	Anthonella	✓			
7	Alessia	✓			
8	Dylan O.	✓			
9	Dylan	✓			
10	Josue	✓			
11	Gael	✓			
12	Giacomo	✓			
13	Leonardo	✓			
14	Elias	✓			
15	Tadeo	✓			
16	Dylan O.	✓			
17	Dylan	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 23/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Me divierto saltando con un pie alternado derecha e izquierda
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, saltando con un pie alternando derecha e izquierda por rutas señaladas

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: Se motiva a los niños mediante una canción incentivando al movimiento del cuerpo. FUI AL MERCADO A COMPRAR CAFÉ Y LA HORMIGUITA SUBIO POR MI PIE ME SACUDI ,SACUDI, SACUDI PERO LA HORMIGUITA NO PARABA DE SUBIR FUI AL MERCADO A COMPRAR UNA SANDIA Y LA HORMIGUITA SUBIO POR MI RODILLA ME SACUDI ,SACUDI, SACUDI PERO LA HORMIGUITA NO PARABA DE SUBIR FUI AL MERCADO A COMPRAR MELONCITO Y LA HORMIGUITA SUBIO POR MI DEDITO ME SACUDI ,SACUDI, SACUDI PERO LA HORMIGUITA NO PARABA DE SUBIR.... Invitamos a participar a las niñas y niños que hagan el reconocimiento del espacio acompañado del ritmo la docente forma grupos de 6 niños y les indica el propósito de la actividad:	soga Plantillas de pies Colchonetas

	“ hoy saltaremos con un pie alternando derecha e izquierda “ Todos en sus grupos escuchan con atención la indicación de la docente:) • Pasan caminando por el caminito puesto en el piso donde hay obstáculos(barras) donde tiene que levantar los pies para pasar • La docente indica ¿Cuál es el pie derecho? • Saltar con pie derecho para pasar por el obstáculo • ¿Cuál es tu pie izquierdo? • Saltar con el pie izquierdo por el obstáculo • Ahora saltamos con los dos pies • Por último, la docente indica saltamos con el pie derecho, ahora izquierdo ambos por el mismo caminito. La docente realiza una pequeña relajación utilizando la imaginación de los niños y niñas Se le entrega unos pompones pequeños a cada niño dando indicación al inhalar tendrá un olor agradable y soplan para ambientar el aula. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	Hoja bond Crayolas
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana	
EDAD: 3 años			
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus			
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 23/09/24	
ACTIVIDAD:			
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE		Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, saltando con un pie alternando derecha e izquierda por rutas señaladas	

EVALUACION					
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam	✓			
2	Kendal	✓			
3	Josue	✓			
4	Mayleth	✓			
5	Angie	✓			
6	Anthonella	✓			
7	Alessia	✓			
8	Dylan O.	✓			
9	Dylan	✓			
10	Jared M.	✓			
11	Jared	✓			
12	Elias	✓			
13	Leonardo	✓			
14	Samuel	✓			
15	Giacomo	✓			
16	Gael	✓			
17	Tadeo	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 25/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Me divierto lanzando una pelota con dirección determinada
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, lanzando una pelota con dirección determinada.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: La docente muestra una caja sorpresa donde los niños adivinan que hay dentro de ella ¿Qué será? ¿Suenan? Invitamos a un niño a descubrir lo que hay dentro de la caja La docente indica el propósito del día de hoy: Hoy lanzamos una pelota dentro de la caja" Todos nos ubicamos en el centro del taller donde la docente pedirá ayuda a todos los niños en traer todas las pelotas que estarán en el piso, pero para hacer más divertida formaremos grupos que lanzaran de un lugar determinado intentan lanzar la pelota dentro de la caja ¿Lo podrán hacer solos? La docente ubica en extremo las cajas y en el otro a los niños donde cada grupo a la cuenta de tres lanzan la pelota para insertar dentro de la caja La docente realiza una pequeña relajación utilizando la imaginación de los niños y niñas Se le entrega unos pompones pequeños a cada niño dando indicación al inhalar tendrá un olor agradable y soplan para ambientar el aula. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad. Los niños y niñas comentan sobre la actividad:	soga Plantillas de pies Colchonetas Hoja bond Crayolas

CIERRE 5 MINUTOS	¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación
---	---	---------------------------

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA:					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 25/09/24			
ACTIVIDAD:					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, lanzando una pelota con dirección determinada.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Angie	✓			
2	Anthonella	✓			
3	Alessia	✓			
4	Mayleth	✓			
5	Leonardo	✓			
6	Tadeo	✓			

7	Kendal	✓			
8	Samuel	✓			
9	Elias	✓			
10	Gael	✓			
11	Giacomo	✓			
12	Josue	✓			
13	Dylan O.	✓			
14	Dylan	✓			
15	Jared M.	✓			
16	Jared	✓			
17	Liam	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 27/09/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Jugando salto con los pies juntos
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, saltando con los dos pies juntos.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: Se motiva a los niños mediante una canción incentivando al movimiento del cuerpo. SALTAN SALTAN LOS CONEJITOS MUEVEN MUEVEN SUS OREJAS LARGAS CAVAN LA TIERRA MUY PRESUROSAS CUANDO VEN ALGUIEN PASAR ¿SERÁ PAPA? ¿SERÁ MAMA? Tralala la la la Exploran el material de manera libre y utilizan los diversos movimientos de su cuerpo y desplazamiento. La docente indica sentarse en semi círculo, luego indica a los niños y niñas que se formen grupos y en fila, cada niño se ubica en el punto de partida para empezar la actividad del taller. La docente indica: • Caminar brazos arriba por el caminito • Caminar cabeza arriba • Todos saltando por el caminito Ahora ¿Quién salta más lejos?	soga Plantillas de pies Colchonetas Hoja bond Crayolas

	¿Puedes hacerlo? En grupo a la cuenta tres los niños saltaran hasta una distancia que ellos puedan. La docente indica a los niños y niñas a echarse en las colchonetas e inmediato cierran los ojos y usen su imaginación para el cuento que interpreta la docente Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 27/09/24			
ACTIVIDAD:					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, saltando con los dos pies juntos.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Liam	✓			
2	Jared M.	✓			

3	Jared	✓			
4	Dylan	✓			
5	Dylan O.	✓			
6	Samuel	✓			
7	Kendal	✓			
8	Leonardo	✓			
9	Mayleth	✓			
10	Josue	✓			
11	Elias	✓			
12	Alessia	✓			
13	Giacomo	✓			
14	Angie	✓			
15	Anthonella	✓			
16	Tadeo	✓			
17	Gael	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 02/10/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Jugando camino en punta de pies
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, caminando en punta de pies de 6 a más pasos.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: Se motiva a los niños mediante una canción incentivando al movimiento del cuerpo. SOY UNA SERPIENTE QUE PASA POR UN BOSQUE BUSCANDO UNA PARTE DE SU COLA ¿QUIERE SER USTED UNA PARTE DE MI COLA? SOY UNA SERPIENTE QUE PASA POR UN BOSQUE BUSCANDO UNA PARTE DE SU COLA ¿QUIERE SER USTED UNA PARTE DE MI COLA? Exploran el material de manera libre y utilizan los diversos movimientos de su cuerpo y desplazamiento. La docente indica sentarse en semi círculo, luego indica a los niños y niñas que se formen grupos y En fila, cada niño se ubica en el punto de partida para empezar la actividad del taller al pasar por las líneas puestas en el piso La docente indica: • Pasamos caminando • Pasamos gateando	soga Plantillas de pies Colchonetas Hoja bond Crayolas

	• Pasamos levantando las manos Ahora lo hacemos más difícil • Pasamos con las puntas de los pies ¿Lo podrán hacer? ¿Quién puede? Otra vez La docente realiza una pequeña relajación utilizando la imaginación de los niños y niñas En la mano derecha tendremos una rosa y en la mano izquierda una vela, inhalan su aroma por la nariz y exhalan apagando la vela por la boca, hasta relajarse profundamente. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 02/10/24			
ACTIVIDAD:					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, caminando en punta de pies de 6 a más pasos.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado

1	Liam	✓			
2	Samuel	✓			
3	Kendal	✓			
4	Jared	✓			
5	Jared M.	✓			
6	Dylan O.	✓			
7	Elias	✓			
8	Mayleth	✓			
9	Angie	✓			
10	Alessia	✓			
11	Anthonella	✓			
12	Gael	✓			
13	Giacomo	✓			
14	Josue	✓			
15	Leonardo	✓			
16	Tadeo	✓			
17	Dylan	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha : 04/10/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Jugamos a ordenar por tamaños las latas
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, ordenando las latas por tamaños.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: La docente muestra una caja sorpresa donde los niños adivinan que hay dentro de ella ¿Qué será? ¿Suenan? Invitamos a un niño a descubrir lo que hay dentro de la caja La docente indica el propósito del día de hoy: “ordenar por tamaños las latas” Exploran el material de manera libre y utilizan los diversos movimientos de su cuerpo y desplazamiento. La docente indica sentarse en semi círculo acordando las normas, luego indica a los niños y niñas que se formen grupos, para empezar la actividad Cada grupo tendrá variedades de latas y a la cuenta de tres tendrán que ordenar del más grande al más pequeño y viceversa. ¿Crees que puedes hacerlo? Empiezen... La docente realiza una pequeña relajación utilizando la imaginación de los niños y niñas	soga Plantillas de pies Colchonetas Hoja bond

	Se le entrega unos pompones pequeños a cada niño dando indicación al inhalar tendrá un olor agradable y soplan para ambientar el aula. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	Crayolas
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA:					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 04/10/24			
ACTIVIDAD: Jugamos a ordena por tamaños las latas					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, ordenando las latas por tamaños.			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Alessia	✓			
2	Angie	✓			
3	Anthonella	✓			

4	Mayleth	✓			
5	Josue	✓			
6	Liam	✓			
7	Samuel	✓			
8	Kendal	✓			
9	Jared M.	✓			
10	Elias	✓			
11	Tadeo	✓			
12	Josue	✓			
13	Gael	✓			
14	Giacomo	✓			
15	Dylan O.	✓			
16	Dylan	✓			
17	Jared	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : 877 San Vicente de Paul
2. Directora : Bertha Mendoza Gonzales
3. Profesora de aula : Liset Zevallos Matheus
4. Practicantes : Gonzales Vaca; Erika Sayuri
5. Grado y sección : 3º años inicial
6. Área : Psicomotriz
7. Fecha :11/10/24
8. Duración : 40 min
9. N° de niños : 17 niños
10. Turno : Mañana
11. Título de la sesión : Dibujando aprendo a las partes de la figura humana
12. Propósito de la sesión : Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, para dibujar las partes humanas del cuerpo

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Psicomotriz <u>Competencia:</u> “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <u>Capacidades:</u> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	El logro eficiente de movimientos de manera precisa, ordenada y sincronizada en la coordinación motora del cuerpo.	Lista de cotejo.

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Búsqueda de la Excelencia	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO 10 MINUTOS	Recepción de niños (juego en los sectores) Realizamos actividades permanentes Nos encontramos reunidos en asamblea, dialogamos con los niños y niñas que saldremos al patio para realizar nuestro taller de psicomotricidad, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. Los niños y niñas sentados en semi círculo, dialogan acerca de la actividad a realizar: Recuerdan las normas para el uso adecuado y el cuidado que deben tener con los materiales. Guardan los materiales al terminar su actividad, mantener el orden, dejar limpia y ordenada el aula. Ahora todos de pie.	Canción Dialogamos con los niños los acuerdos
DESARROLLO 25 MINUTOS	MOTIVACION: Se motiva a los niños mediante una canción incentivando al movimiento del cuerpo. CABEZA CARA HOMBROS PIES HOMBROS PIES HOMBROS PIES CABEZA CARA HOMBROS PIES Y UNA VUELTA ENTERA OTRA VUELTA ENTERA (bis) Exploran el material de manera libre y utilizan los diversos movimientos de su cuerpo y desplazamiento. La docente indica sentarse en semi círculo acordando las normas, luego indica a los niños y niñas que se formen grupos de dos, para empezar la actividad: Jugamos al simón dice: • A correr por todo el taller • Agarra a cabeza del compañero • Agarrar los pies • Los brazos	soga Plantillas de pies Colchonetas Hoja bond Crayolas

	Todos echados en el piso Ahí acostado un niño del grupo se levanta y repasa el brazo del compañero, luego se echa el otro niño y repasa los brazos de su amigo ¿Creen que pueden dibujar la cabeza solita con sus ojos y su boca? La docente indica a los niños y niñas a sentarse en semi círculo donde usamos la imaginación "globo y vela", en nuestra mano derecha tenemos un globo que ayudaremos a inflar, en la mano izquierda tenemos una vela donde ayudaremos a apagarlo la docente indica la relajación. Ya estamos tranquilos así que entregamos a cada niño una hoja para que dibujen lo q más les agrado de la actividad.	
CIERRE 5 MINUTOS	Los niños y niñas comentan sobre la actividad: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué material han utilizado? ¿Cómo se sintieron? ¿cómo lo aprendieron? ¿Qué es lo que más le gusto de la actividad realizada? ¿hubo alguna dificultad? ¿Qué te gustaría aprender la siguiente clase?	Instrumento de evaluación

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: Amorosos		TURNO: Mañana			
EDAD: 3 años					
PROFESORA: Liset Zevallos Matheus					
PRACTICANTE: Gonzales Vaca; Erika Sayuri		FECHA: 11/10/24			
ACTIVIDAD:					
AREA Y COMPETENCIA Psicomotriz "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"		CAPACIDADES • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente		DESEMPEÑO Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar , trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio , la superficie y los objetos, regulando su fuerza velocidad y con cierto control de su equilibrio.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		Los niños realizan movimiento, acciones y juegos, para dibujar las partes humanas del cuerpo			
ESTUDIANTES		Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	Alessia	✓			

2	Liam	✓			
3	Angie	✓			
4	Samuel	✓			
5	Kendal	✓			
6	Jared M.	✓			
7	Jared	✓			
8	Dylan O.	✓			
9	Dylan	✓			
10	Elias	✓			
11	Mayleth	✓			
12	Gael	✓			
13	Giacomo	✓			
14	Josue	✓			
15	Leonardo	✓			
16	Tadeo	✓			
17	Anthonella	✓			