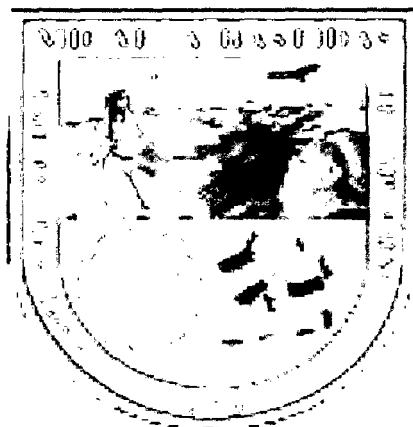


**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS**



**ACTIVIDAD LÚDICA EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 150 LA VICTORIA DE LA
PROVINCIA DE ABANCAY - 2010**

Tesis para optar al título de: **LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**

Presentado por:

**Bach. SONIA CÁRDENAS ACHULLI
Bach. KELLY YOHANA CANAZAS AYERBE.**

Asesora:

Mgt. ZORAIDA MANRIQUE CHÁVEZ

ABANCAY APURIMAC

PERÚ - 2010

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC	
CÓDIGO	MFN
T EFD C 2010	38834
BIBLIOTECA CENTRAL	
FECHA DE INGRESO: 28 MAR 2012	
Nº DE INGRESO: 00077	

**ACTIVIDAD LÚDICA EN EL PROCESO DE
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 LA VICTORIA
DE LA PROVINCIA DE ABANCAY - 2010**

A MIS PADRES POR EL APOYO
INCONDICIONAL, Y SU FORTALEZA
PARA QUE EN NINGUN MOMENTO
ABANDONE MIS SUEÑOS DE PODER
SUPERARME CADA DIA DE MI VIDA.

SONIA

A MIS PADRES POR SU
COMPRESION, SU PACIENCIA Y
APOYO INCONDICIONAL, A MIS
ANGELITOS DE LA GUARDA, Y A MI
ADORADO CHENTITO POR SER UN
LINDO BEBE.

KYCA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac; sobre todo a la Facultad de Educación.

A los señores del jurado calificador por su paciencia y disposición en el desarrollo de dicha Investigación.

A los profesores, por su amistad y colaboración permitiendo el logro de nuestros objetivos, incrementado mediante sus conocimientos, con un sustento científico al trabajo de investigación.

A los profesores de la I.E.I N° 150 “La Victoria” por su colaboración permitiéndonos llevar a cabo el desarrollo de nuestras observaciones mediante nuestro instrumento de evaluación (lista de cotejo, ficha de observación)

INDICE

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DEFINICIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.3. LIMITACIONES	17

CAPITULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL	18
2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS	18

CAPITULO III

MARCO REFERENCIAL

3.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	20
3.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES	20
3.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES	20
3.1.3 ANTECEDENTES LOCALES	21
3.2 MARCO HISTORICO	21
3.2.1 ASPECTO HISTÓRICO DEL JUEGO	21
3.3 MARCO TEORICO	22
3.3.1 NATURALEZA E IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA	27
3.3.2 CARACTERÍSTICA DE LA ACTIVIDAD LUDICA	28
3.3.3 FUNDAMENTOS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA	29
3.3.3.1 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES	31
3.3.3.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COLECTIVOS	33
3.3.3.3 LA EDUCACION Y EL JUEGO	36
3.3.3.4 EL JUEGO DIRIGIDO	36
3.3.3.5 EL JUEGO COMO MEDIO SOCIALIZADOR	37
3.3.3.6 DESARROLLO AFECTIVO Y SOCIAL	37
3.3.3.7 CARACTERÍSTICAS DE LA SOCIALIZACIÓN	39

3.3.3.8	TEORÍAS DE LA SOCIALIZACIÓN	39
3.3.3.9	AGENTES DE SOCIALIZACIÓN	40
3.3.4	LAS HABILIDADES SOCIALES	41
3.3.4.1	HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA	42
3.3.4.2	PROCESO DE SOCIALIZACIÓN	43
3.3.4.3	DESARROLLO SOCIAL	43
3.3.4.4	FUNDAMENTACIÓN LEGAL	44
3.3	MARCO CONCEPTUAL	45

CAPITULO IV

HIPÓTESIS Y VARIABLES

4.1.	FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS	47
4.1.1.	HIPÓTESIS GENERAL	47
4.1.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	47
4.2.	VARIABLES	47
4.2.1.	INDEPENDIENTE	47
4.2.2.	DEPENDIENTE	48
4.2.3.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	48

CAPITULO V

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

5.1	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	50
5.2	METODO Y DISEÑO DE INVESTIGACION	50
5.3	POBLACIÓN	51
5.3.1	CARACTERÍSTICAS Y DELIMITACION	51
5.3.2	UBICACIÓN ESPACIO – TEMPORAL	52
5.4	MUESTRA	52
5.5	TÉCNICA E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	52
5.5.2.	LISTA DE COTEJO	52
5.5.3.	ESCALA DE ESTIMACIÓN	53

5.6	ETAPAS DE LA OBSERVACION	54
5.7	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	54
5.8	PRUEBA DE HIPÓTESIS	55
5.9	CONDICIONES PARA RECHAZAR O ACEPTAR LAS HIPÓTESIS	55

CAPITULO VI

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

6.1.	ETAPAS DE LA EXPERIMENTACIÓN	56
6.2.	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS.	56

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

RESUMEN

El juego es una actividad inherente al ser humano, ligado al desarrollo psico motor que además favorece el desarrollo de la personalidad infantil. En el proceso educativo el juego tiene un efecto motivacional que propicia el interés en la actividad, el colectivismo y la solidaridad, es un medio de expresión, de adquisición de conocimientos; de socialización; y un efectivo instrumento del desarrollo de la creatividad.

Una de las problemáticas reales de la Educación Peruana es el desconocimiento de los padres de familia y la sociedad en general a cerca de la importancia que tiene el juego ó la actividad lúdica en el niño; Es por ello que en el proceso de investigación llevado a cabo en la institución educativa inicial N° 150 la Victoria observamos ¿Cómo los niños y niñas se adaptan a la vida escolar? Ante esta interrogante divisamos que la primera actividad que comparten los niños en este proceso de adaptación es el juego libre. Se observa que gracias a las actualización y capacitación docentes también se utiliza el juego como actividad educativa clasificándolos como “juegos educativos”, que operan como medios del desarrollo Psicomotor y el desarrollo de la personalidad del niño lo cual nos inspiro a realizar el trabajo de investigación planteándonos el siguiente problema ¿Cómo se observa la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 La Victoria de la Provincia de Abancay-2010? Siendo los problemas específicos los siguientes: ¿Qué función específica cumple los juegos motores en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 en la provincia de Abancay-2010?, ¿Cuál es el rol que cumple los juegos colectivos en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 en la provincia de Abancay-2010?

Frente al problema planteado, nuestro objetivo general es: **Caracterizar la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 en la provincia de Abancay-2010** así a una tentativa respuesta del problema planteando en relación a los objetivos propuestos como es “la actividad lúdica incide positivamente en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 en la provincia de Abancay-2010”.

Siendo la Hipótesis una respuesta tentativa al problema planteado hemos formulado las

hipótesis siendo la general La actividad lúdica incide positivamente en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 en la provincia de Abancay-2010 y las específicas Los juegos motores ayudan en la participación grupal, la cooperación y la integración entonces incide en la interacción social de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010., Los juegos colectivos ayudan a su personalidad y autonomía lo cual incide en sus habilidades sociales, de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010.

El método empleado fue el cuantitativo, siendo los sujetos de la muestra los Niños y niñas de la IEI La Victoria N° 150 Abancay-2010, que corresponde a un total de 30 alumnos.

El resultado más importante del proceso de investigación fue que se logro demostrar el efecto significativo de la actividad, lúdica en el proceso de socialización, incrementando así el desarrollo de las habilidades sociales.

Las conclusiones a las que arribamos afirman que la hipótesis planteada queda aprobada y que el proceso de socialización si incrementó positivamente a través de la actividad lúdica. Además se demostró que la actividad lúdica guarda relación de relevancia importancia con la actividad educativa como medio donde los niños muestran satisfacción plena.

SUMMARY

If it is understood to the game inside the educational as average process of expression: instrument of knowledge; factor of socialization; regulatory and compensating of the affectibility, and an effective instrument of the development of the structures of the thought in the child. The game turns out to be an essential way of organization of development and affirmation of his personalidad infantil. It is for it that we as teachers seeing such a reality of the children of the educational initial institution N ° 150 the Victory we detect that the majority of the children and girls adapt by means of the free games and the educational games, which operate with the means of the Psychomotor activity, there can sign to the development of the personality of the child which I inspire us to realizing the work of investigation raising The following problem how does playful activity observe in the process of socialization of the 5-year-old children of the Educational Initial Institution N ° 150 The Victory Abancay-2010? And the specific problems that we appear are of the following way what specific function does Victoria N fulfill the motive games in the process of socialization of the 5-year-old children of the Educational Initial Institution ° 150 Abancay-2010?

Which is the role that The Victoria N fulfills the collective games in the process of socialization of the 5-year-old children of the educational initial institution ° 150 Abancay-2010?

Nevertheless also it is necessary to emphasize that the aim proposed with regard to this problem is to characterize the playful activity in the process of socialization of the 5-year-old children of the Institution Educational initial the Victoria N ° 150 of Abancay-2010 ".

The used method was the quantitative one, being the subjects of the sample the Children and girls of the IEI The Victory N ° 150 that it corresponds to a total of 30 pupils.

The most important result of the process of investigation was that I manage to demonstrate the significant effect of the activity, playful in the process of socialization, increasing this way the development of the social skills.

Inside the conclusions at which we arrive they were considered by means of the development of the cards of observation for what we affirm that the raised hypothesis remains approved and that the process of socialization if it increased positively across the playful act

INTRODUCCIÓN

Siendo la Educación Inicial el I Nivel de la Educación Básica Regular del Sistema Educativo Peruano, base fundamental en la formación de los seres humanos, donde los niños alcanzan un desarrollo evolutivo que les permite participar más independiente y activamente de una mayor cantidad y variedad de experiencias educativas, integrándose a grupos más grandes que favorecen el logro de nuevos aprendizajes. En este nivel se observa un cambio significativo en las necesidades de aprendizaje de los niños y niñas debido a una mayor autonomía en relación con los adultos, así como la capacidad de integrarse con otros, la expansión del lenguaje, el mayor dominio, control y coordinación sobre sus movimientos y mayor conciencia acerca de las características y posibilidades de su cuerpo para sentirse más seguros y confiados, el desarrollo de su pensamiento para establecer relaciones lógico-matemáticas y desarrollar la capacidad de comunicación en diversos lenguajes; para la construcción de su identidad y diversificar sus relaciones interpersonales. Estas necesidades Educativas que según el Diseño Curricular Nacional deben desarrollarse en el nivel Inicial del II Ciclo y como método y estrategias del proceso de Enseñanza Aprendizaje para obtener logros significativos proponen la metodología activa que tiene como principal medio la actividades lúdicas, señalado como nuevas formas para educar y desarrollar los aprendizajes de los niños. Ante este hecho y preocupados por mejorar la calidad de la educación en la I.E.I. N° 150 La Victoria de Abancay se ha tomado en consideración investigar la actividad lúdica en el proceso de socialización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 150 La Victoria de la Provincia de Abancay - 2010, pues es más provechoso educar a través del juego infantil considerado como una actividad propia de los niños y niñas pues le es muy agradable en el proceso de socialización.

En el primer capítulo se da a conocer la definición y formulación del problema en el que se detalla como en los últimos años se ha dado gran importancia de la actividad lúdica como un medio que permita al niño y niña aprender nuevos conocimientos en su desarrollo integral de una forma agradable y divertida. En este capítulo también encontraremos la justificación e importancia de la investigación Así como las limitaciones presentadas en el proceso de investigación que se apoya en el análisis crítico, la prognosis, la justificación del porqué se quiere realizar la investigación y qué objetivos se quiere alcanzar con la misma.

En el segundo capítulo se da a conocer los objetivos: general y específico.

En el tercer capítulo se encuentra los antecedentes de la investigación: Internacionales, Nacionales, Locales, Así como el Marco histórico y marco teórico en el cual gracias a una profunda investigación se logró obtener datos bibliográficos importantes para sustentar el presente trabajo, información que permite mejorar nuestros conocimientos acerca del juego infantil su evolución e importancia en la Educación sobre todo en el proceso de socialización.

En el cuarto capítulo Teniendo en cuenta la formulación del problema y los objetivos en este capítulo se plantea las hipótesis, las mismas que permitieron la definición y estudio de cada variable.

En el quinto capítulo se establece el tipo, nivel método y diseño de la investigación, donde se detalla el proceso de investigación que ha permitido obtener información a través de técnica e instrumentos aplicados en la recolección de datos y el análisis producto del procesamiento de la información. En el presente capítulo también señalamos la población sus características y delimitaciones y/o ubicación espacio temporal Así como la muestra a investigar Además se establece la prueba de hipótesis que permite probar la incidencia o no de las Hipótesis planteada.

En el sexto capítulo se desarrollo el análisis de los resultados obtenidos producto del procesamiento estadístico de los datos proporcionados con veracidad y prestancia de todos quienes fueron investigados para luego realizar la interpretación de la diversidad de realidades en que se desenvuelven los niños y niñas muestra de la I.E.I N^o 150 La Victoria de Abancay, esta información nos ha permitido verificar y validar la hipótesis propuesta.

La parte final complementaria de la tesis nos permite observar las conclusiones a las que se ha arribado luego de un análisis realizado sobre los datos obtenidos, las mismas que nos permitirán mejorar en lo posterior nuestro desenvolvimiento profesional. Además nos ha permitido poner en consideración las recomendaciones que sean necesarias para optimizar el aprendizaje y mejorar la calidad de la educación. pensando en la realidad en la que hoy vivimos donde nuestros niños y niñas son más activos, dinámicos y creativos. Así mismo se encuentra la bibliografía en el cuál se sustenta el marco teórico.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DEFINICIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Contextualización En la actualidad en el mundo entero la preocupación principal es la educación, lograr que los niños aprendan de una manera creativa, dinámica y divertida, dejando de lado la educación medieval, imponente, autoritaria y tradicional, una vía para poder lograrlo se ha pensado en el juego infantil como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje sobre todo porque se sabe que jugar es típico del niño, la infancia es una edad de juego, la actividad más extensa, más intensa y agradable. Impedirle jugar es robarle la infancia al niño. Abordando el problema de investigación en el Perú desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el sistema educativo, los pocos recursos que se destinan a la educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo, la educación preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes dificultades, entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos y la deficiente preparación de los docentes, por no ser de la especialidad en el área de psicomotricidad, y en muchos casos, la falta de integración de los padres al proceso educativo de sus hijos. Esto sucede también en nuestro país, debido a la preocupación por mejorar la educación buscando estrategias dinámicas para el aprendizaje mediante una de las actividades más naturales de los niños en un ambiente agradable y divertido. Con este tema se plantea una nueva educación cuyo logro esencial es formar un nuevo hombre personal y social, auténticamente humano y su pleno desenvolvimiento sea liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.



A pesar de que la actividad lúdica y la socialización cobran mayor importancia a cada instante, la orientación de la educación física, adolece en general de una serie de deficiencias, en los diferentes niveles del sistema educativo, que dificultan el logro de los objetivos a desarrollar en nuestra área. Desafortunadamente dichas insuficiencias son mas notorios en el nivel preescolar en las instituciones educativas a nivele regional, donde la educación física se encuentra desarticulada sujeta a la carencia de contenidos, procedimientos y métodos que contradicen el trabajo colectivo de los niños.

motivo por el cual los niños y niñas de la institución educativa N° 150 la Victoria, producto de nuestras prácticas se pudo observar que los niños se caracterizan por ser poco participativos, no se integran al grupo durante los juegos con facilidad en el desarrollo de las actividades lúdicas, en el jardín de Infantes La Victoria mejorar el proceso de socializacion es su principal objetivo y para realizarlo se ha tomado en consideración el juego infantil, a través del cual el niño aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, además de adquirir conocimientos, capacidades, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes y valores todo en un medio natural para los niños.

La actividad lúdica es un medio para que los niños desarrollen su autonomía y personalidad en el proceso de socialización, sin limitar la oportunidad de explorar sus movimientos motores dentro de los juegos colectivos reglamentados y no reglamentados, en este sentido es importante que tanto el docente de la especialidad, padres y la sociedad entiendan, que la actividad lúdica es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, es una de las estrategias más importantes dentro del complejo del proceso de socialización del niño, puesto que desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar.

Con esta investigación se pretende recoger datos tal como se presenta en la realidad siendo el área de Psicomotricidad el espacio para el desarrollo de nuestro tema de investigación **ACTIVIDAD LUDICA EN EL PROCESO DE SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 150 LA VICTORIA ABANCAI-2010**, teniendo como eje central las siguientes interrogantes.



PROGNOSIS

El no utilizar el juego infantil en el proceso de enseñanza aprendizaje provocará en los niños poco interés por aprender, además el maestro estará perdiendo la oportunidad de enseñar de una manera creativa y dinámica convirtiendo la clase poco significativa para los niños y un fracaso en el alcance de los objetivos propuestos.

PROBLEMA PRINCIPAL

- ¿Cómo incide la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 La Victoria Abancay-2010?

PROBLEMA ESPECÍFICO

- ¿Qué función específica cumple los juegos motores en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010?
- ¿Cuál es el rol que cumple los juegos colectivos en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010?

1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se justifica por las siguientes razones: Entre los aportes al área educativo se pueden mencionar las mejoras en el desarrollo motor y emocional del niño que se incorpora al nivel preescolar, donde los maestros se darán la tarea de crear conductas sociales que lo ayuden a desenvolverse mejor en el ambiente que los rodea, logrando que el pequeño adquiera experiencias que influyan en las actitudes hacia el proceso de aprendizaje, en el concepto que el niño tiene de sí mismo, y en la capacidad para formar y mantener relaciones sociales y emocionales en el futuro.

La necesidad de saber como el juego infantil influye en el proceso de socialización, conocer como el juego infantil ayuda a los docentes a que los niños adquieran sus habilidades de una manera motivadora, agradable y de disfrute.



El juego infantil contribuye al proceso formativo de los/as niños/as y aportara al mejoramiento de la calidad de la educación.

El aspecto lúdico es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar no juegan por mandato, orden o compulsión exterior, si no movidos por una necesidad interior, el juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental, los niños capaces de sostener un juego intenso tiene mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando haya crecido es probable que sea la forma de aprendizaje mas creadora que tiene el niño, en ciertos casos también es la forma de describir nuevas realidades, por igual, del juego puede decirse que es un medio muy valioso para adaptarse al mundo familiar y social, por eso no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las tentativas que pretenden realizar formulándole advertencias de “no hagas eso” te vas a lastimar “no es peligroso” es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos y claros el juego debe ser un medio socializador, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos reconoce sus meritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego, donde sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil. CALERO, M,(2000) *Jugar educando*. Perú: San Marcos.

A través de esta investigación se pretende dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica y pedagógica dentro del proceso de socialización del niño de educación inicial en el área de psicomotricidad, es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal, la necesidad que tiene el niño de recibir una buena educación preescolar, determinando como influye en su desarrollo psicológico, debido a que en esta etapa es cuando el pequeño presenta cambios en todos los niveles de su personalidad, y es allí cuando hay que ponerle mayor atención a la manera en que se



desenvuelve el niño; qué tipo de cuidado recibe y que estrategias de enseñanza aplican en aula para lograr un óptimo avance escolar.

1.3. LIMITACIONES

Las situaciones que pueden resultar limitantes para el desarrollo de la investigación pueden ser las siguientes:

- Una de las limitaciones fue la carencia de recursos didácticos, en la Institución Educativa donde se realizó la Investigación.
- La falta de integración de los padres al proceso educativo de sus hijos.
- Falta de instrumentos validados por el ministerio de educación para medir las variables.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Caracterizar la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010.

2.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Describir la función que cumple los juegos motores en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010.
- Caracterizar el rol que cumple los juegos colectivos en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Froobel “El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa. Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior”.

El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque esta satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo y no busca dañar a otros.



En los niños el juego lo prepara para una vida sana y de éxito porque a través del mismo se expresan y aprenden desde pequeños, siendo esto una de las oportunidades de los docentes para enseñar en las aulas a triunfar a los adultos.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Claparede: “El niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros”.

Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha por lo que quiere.

Vygotski: “El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales”.

La principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida.

Por este motivo se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa, además Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona por lo que el individuo no puede vivir sin actividad ni apartado de la sociedad porque el aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás.

Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.



CAPITULO III

MARCO REFERENCIAL

3.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Enríquez J. y Chávez H. (1999)"LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA BÁSICA PARA EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO CARACAS - VENEZUELA" entre sus conclusiones mencionan:

- Que las Actividades Lúdicas favorecen en la Socialización de los niños. Dado que los resultados obtenidos demuestran de acuerdo a Piaget y Vygotsky, que la actividad lúdica es favorable para el proceso de socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño.
- La investigación citada apoya a nuestro proyecto de investigación mediante las variables independiente y dependiente los cuales se pueden incluir como antecedente a nuestro marco teórico.

3.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Calderón M. Elena, Huallpa K. y Muñiz E.(2000)"INFLUENCIA DEL PROGRAMA DE ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO, AFECTIVO E INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS DE HOGAR DE MENORES DE SAN JUDAS CHICO-CUSCO" Del ISPAI-Cusco, entre sus conclusiones mencionan:

- A través del juego, el ser humano se integra en cualquier ambiente social, esto lo permite interaccionar experiencias, vivencias, conocimientos, habilidades, destrezas, la práctica de los valores y en



síntesis a compartir entre ellos todo lo desarrollado, tal como se observa en el resultado de cada uno de los juegos.

- Esta investigación se relaciona con nuestro trabajo en la variable independiente que es la actividad lúdica, ya que es un factor de estudio a nivel nacional debido a que la educación se encuentra en emergencia sobre la carencia de material educativo, y así enfrentar cualquier realidad dentro de nuestra sociedad.

3.1.3 ANTECEDENTES LOCALES

Martínez, Contreras y Pérez, Sandra. (2009), "PROGRAMA DE ACTIVIDADES PSICOMOTRICES Y DESARROLLO DE LA HABILIDADES SOCIALES DE 4-5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL TAMBURCO - ABANCAY" Entre sus principales conclusiones mencionan:

- La psicomotricidad es una disciplina educativa, que considera al ser humano como una unidad psicosomática que actúa sobre su totalidad del medio y del cuerpo sobre todo del movimiento, la cual se relaciona con el desarrollo de las habilidades sociales en el funcionamiento interpersonal que está ampliamente establecida como las capacidades o destrezas sociales requeridas para ejecutar estrategias metodológicas para la socialización de sus alumnos.
- La presente investigación se relaciona con nuestro trabajo mediante la variable dependiente, ya que ambos se encaminan a desarrollar las habilidades sociales.

3.2 MARCO HISTÓRICO

3.2.1 ASPECTO HISTÓRICO DEL JUEGO

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

Sobre la historia del juego, no ha sido patrimonio de un solo pueblo, de una sola época, sin embargo donde alcanzan los datos históricos, el primero que nos habla de ellos es Herodoto, quien señala con lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera



como causa histórica un caso anecdótico: “En el reinado de de Atys se experimentó en todo Lydia una carestía de víveres, hambre cruel asolo todo el país, el pueblo lo soporto durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos entonces inventaron los dados, la pelota y todo los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos”. Otro argumento de la razón histórica es el origen etimológico del juego, "Ludus" en latín que deriva de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible, su existencia en todos los pueblos, la actividad que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como hebreo que los aceptaron plenamente, y otros como el Hindú, que lo rechazo abiertamente. En la Cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular "Lo que agrada a los hombres, agrada a Dios" y en virtud de esta concepción no se podría omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre. Sanchidrian, C; Ruiz, J. (2010) *Historia y Perspectiva Actual de la Educación Infantil*. Editorial GRAO. Editorial GRAO: Biblioteca infantil

- Considerando que el juego históricamente se consideraba como método de enseñanza, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación, de esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

3.3 MARCO TEÓRICO

LA EDUCACIÓN.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión (Ausubel, 1990). Es decir que la educación es quien ayuda al ser humano a desarrollarse a crecer como persona para una vida adulta llena de éxito.

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad.

Para adentrarnos en el conocimiento, comprensión y utilización de la Educación, proponemos



la siguiente definición:

Para Cortés Guillermo (2001) enunciado por Muñoz de la Fuente René: “La educación debemos entenderla como la herramienta social y de naturaleza pedagógica para generar mujeres y hombres libres, que la educación, es el vehículo más importante en la transmisión de la cultura y del conocimiento humano”

EDUCACIÓN INICIAL

- La Educación Inicial atiende a niños y niñas menores de 6 años y se desarrolla en forma escolarizada y no escolarizada.
- Promueve prácticas de crianza con participación de la familia y de la comunidad, contribuye al desarrollo integral de los niños, teniendo en cuenta su crecimiento social, afectivo y cognitivo, la expresión oral y artística, la psicomotricidad y el respeto de sus derechos.
- El Estado asume el compromiso y responsabilidad de atender sus necesidades de salud y nutrición a través de una acción intersectorial.
- La Educación Inicial se articula con la Educación Primaria asegurando coherencia pedagógica y curricular.
- La Educación Básica se organiza en Educación Básica Regular (EBR), Educación Básica Especial (EBE) y Educación Básica Alternativa (EBA). La Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria; está dirigida a los niños y adolescentes que pasan oportunamente por el proceso educativo.

II CICLO

Considera el período comprendido entre los tres a los cinco años. Se estima que en torno a los tres años los niños han alcanzado un desarrollo evolutivo que les permite participar más independiente y activamente de una mayor cantidad y variedad de experiencias educativas, integrándose a grupos más grandes y/o con niños mayores, que favorecen el logro de nuevos aprendizajes. Se produce un cambio significativo en sus necesidades de aprendizaje debido a una mayor autonomía en relación con los adultos, capacidad de integrarse con otros y expansión del lenguaje.

En esta etapa, niñas y niños han logrado mayor dominio, control y



coordinación sobre sus movimientos y una mayor conciencia acerca de las características y posibilidades de su cuerpo, lo que les permite sentirse más seguros y confiados. El desarrollo de su pensamiento les permite establecer relaciones lógico-matemáticas y desarrollar significativamente la capacidad de comunicación en diversos lenguajes; habiendo logrado diferenciarse y avanzar significativamente en la construcción de su identidad, lo que les permite ampliar y diversificar sus relaciones interpersonales.

LOGROS EDUCATIVOS POR NIVELES

- Se reconoce como persona con derecho a ser tratada con respeto por los otros; niños y adultos de su familia y comunidad.
- Expresa con naturalidad y creativamente sus ideas, sentimientos, emociones y experiencias, en diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas.
- Interactúa y se integra positivamente con sus compañeros, mostrando actitudes de respeto y valoración de las diferencias sociales, culturales, intelectuales y físicas de los demás.
- Actúa con seguridad en sí mismo y ante los demás; participa en actividades de grupo, de manera afectuosa, constructiva, responsable y solidaria, buscando solucionar situaciones relacionadas con sus intereses y necesidades, de manera autónoma y solicitando ayuda.
- Demuestra valoración y respeto por el aporte y el trabajo propio y de los demás. Se inicia en el uso básico y aplicación de herramientas tecnológicas.
- Conoce su cuerpo y disfruta de su movimiento, demuestra la coordinación motora gruesa y fina y asume comportamientos que denotan cuidado por su persona, frente a situaciones de peligro.
- Actúa con respeto y cuidado en el medio que lo rodea, valorando su importancia, explorando y descubriendo su entorno natural y social.
- Demuestra interés por conocer y entender hechos, fenómenos y situaciones de la vida cotidiana.

RECREACIÓN

La palabra recreación se deriva del latín:recreativo y significa "restaurar y refrescar la persona". Tradicionalmente la recreación se ha considerado ligera y pasiva y más como algo que repone al individuo del peso del trabajo. No obstante, hoy en día, se conceptualiza a la recreación como cualquier tipo de actividad agradable o experiencias disfrutables (pasivas o



activas), socialmente aceptables, una vida rica, libre y abundante, desarrolladas durante el ocio (ya sea individualmente o colectivamente), en la cual el participante voluntariamente se involucra (se participa por una motivación intrínseca), con actitudes libres y naturales, y de la cual se deriva una satisfacción inmediata, son escogidas voluntariamente por el participante en su búsqueda de satisfacción, placer y creatividad; el individuo expresa su espontaneidad y originalidad, puesto que las ha escogido voluntariamente, y de las cuales él deriva un disfrute o placer.

Puede ser una forma específica de actividad, una actitud o espíritu, fuera del trabajo, una expresión de la naturaleza interna del ser humano, un sistema social, una fase de la educación, una salida para la necesidad creativa, un medio para levantar las alas del espíritu. Es divertida, refrescante. Una vez más, es una respuesta emocional personal, una reacción psicológica, una actitud, un enfoque una manera de vivir.

Ofrece una salida para las potencias físicas, mentales o creativas que es libre, placentera, su propia atracción. Estas actividades de tipo recreativas son, entonces, experiencias personales voluntarias de las cuales se deriva un sentido de bienestar personal, disfrute y placer que eventualmente ayuda al desarrollo y logro de un equilibrio en las dimensiones físicas, mentales, emocionales, espirituales y sociales del individuo.

La recreación es una actividad que relaja a los seres humanos de la fatiga del trabajo, a veces proveyéndole un cambio, distracción, diversión y restaurándolas para el trabajo. Hoy en día la recreación no es ligera ni pasiva y no involucra física, mental y emocionalmente más en la recreación que en el trabajo. Actualmente hay una población que no trabaja y hay que hacerle un programa también para ellos. La recreación enriquece la calidad de vida y es esencial para el bienestar individual y colectivo.

Entonces la recreación es un medio para distraerse, relajarse salir de la rutina, descansar y recargar energía pues a través de la misma se libera de la carga de todos los días, muchas de estas recreaciones se podía realizar individual y colectivamente en forma espontanea y de acuerdo a las necesidades de quien lo realiza ya que proporciona placer, satisfacción y liberación de problemas.

CARACTERÍSTICAS DE LA RECREACIÓN

La recreación posee los siguientes atributos o características:



- Ocurre principalmente en el tiempo libre.
- Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación.
- La recreación provee goce y placer.
- Ofrece satisfacción inmediata y directa.
- Se expresa en forma espontanea y original.
- Ofrece oportunidad de auto-expresión y de ella extrae la diversión.
- Le da la oportunidad al individuo de manifestar su creatividad.
- Provee un cambio de ritmo de la vida cotidiana. La recreación es sana, constructiva y socialmente aceptable. Incluye actividades tanto pasivas como activas
- Puede ser novedosa

ÁREAS DE LA RECREACIÓN

Las actividades que comúnmente proveen experiencias recreativas toman una variedad de formas. Esto se debe a que la recreación depende de las actitudes e intereses particulares del individuo hacia la actividad. Simplemente, se trata de la selección de una variedad casi infinita de actividades recreativas disponibles durante el ocio. Por ejemplo, muchas personas disfrutan la pesca, cantar, patinar, fotografía, bailar o tomar parte en un juego. El interés por las muchas formas de recreación varía según la edad, intereses, habilidad física, capacidad intelectual y deseos del individuo por cambiar. Por otro lado, algunas actividades se pueden practicar y son disfrutables a través de toda la vida. La recreación, pues, puede incluir leer un libro, sembrar flores en el patio, observar un espectáculo de titiriteros, escuchar un concierto sinfónico, crear una pintura al oleo, cuidar los nietos, acampar con la familia, jugar baloncesto con los amigos, ir a bailar, jugar solitario, dar la bienvenida a los amigos en una fiesta.

El potencial de la recreación para una vida creativa, satisfaciente y enriquecida aumenta los límites del ocio. En resumen, tenemos que las formas de recreación son: Deportes, artesanías, música, bailes, literaturas, drama, actividades recreativas de índole social, actividades especiales actividades de servicio a la comunidad, actividades al aire libre (campamentos, giras, etc.), pasatiempos ("hobbies") y juego.

De lo expuesto hemos podido comprender que dentro de la recreación tenemos el juego, así pues veamos qué es y cómo influye en ser humano.

ACTIVIDAD LUDICA

Son actividades lúdicas que permiten el desarrollo integral del individuo como parte del



fortalecimiento de habilidades y destrezas psicomotoras.

- El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.
- El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo.
- La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, el deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento

3.3.1 NATURALEZA E IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. ZAPATA, O. (1995) *juego y aprendizaje escolar*. (Primera Reimpresión) Edit. México.

La primera necesidad del niño es jugar, ya que de esta manera favorece el desarrollo de sus músculos, el desarrollo orgánico, de la coordinación de sus movimientos y sentidos para lograr su desarrollo físico, madurez emocional y social, y para que conozca mejor el sentido de lo que puede y no puede en el medio en que él se desenvuelve. La actividad lúdica proporciona al niño los medios de crear, constituyendo la praxis de esta actividad que impulsara al conocimiento, poniendo en evidencia su dinamismo motor, síquico y social. DUQUE, H. (2002) *Desarrollo Integral del Niño*. (Cuarta Reimpresión) Bogotá-Colombia: Sociedad de san Pablo.

Lo lúdico es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego, la chanza, el sentido del



humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. CHATEAU, J. (2003) *Psicología de los juegos infantiles*. Edit. Kapelutz.

Según JIMÉNEZ, R. Lo lúdico es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. . MAVILO, C. (2005) *Educación jugando* Edit. San Marcos. Lima-Perú.

- Considerando que lo Lúdico fomenta el desarrollo psico-social, la formación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

3.3.2 CARACTERÍSTICA DE LA ACTIVIDAD LUDICA

Según MERANI, A. Citado en PEREZ, M. (2008) *Educación jugando*. edit. San Marcos Lima- Perú.

- La actividad lúdica permite la descarga del exceso de energía que mantiene al niño tenso e irritable liberándolo de una ansiedad y agresividad reprimida.
- La actividad lúdica le da al niño la oportunidad para actuar frente a situaciones de la vida cotidiana para expresar sus emociones.
- La actividad lúdica contribuye a que el niño tome conciencia de sus habilidades y de sus capacidades frente a sí mismo, pues contribuye a observar de cerca el mundo de los demás permitiendo su desarrollo motor, intelectual y social.
- La actividad lúdica se basa fundamentalmente en la alegría y en el interés del niño por el juego.
- La naturaleza de la actividad lúdica solo se puede explicar si esta se considera como una actividad que transcurre dentro de la actividad vital del niño.
- La actividad lúdica es una actividad libre. El juego por mandato no es juego, más

bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.

- La actividad lúdica transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- La actividad lúdica es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- La actividad lúdica se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- La actividad lúdica crea orden, la desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- La actividad lúdica es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características de la actividad lúdica es la facultad con que se rodea de misterio, para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto.

- Considerando que el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia significativa para el niño.

3.3.3 FUNDAMENTOS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación de sus emociones García. A; Llull, J. (2000). *El Juego Infantil y su Metodología*. Editorial Editex S.A. Impreso en España.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines académicos fundamentalmente en la institución educativa. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la



iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo. Yubero, S; Larrañaga, E. (1996) *El Desafío de la Educación Social* (Colección humanidades) Universidad de Castilla-España.

En el afectivo-motivacional se propicia el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc, como se puede observar el juego es en sí mismo es una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo. Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del niño. Yubero, S; Larrañaga, E. (1996) *El Desafío de la Educación Social* (Colección humanidades) Universidad de Castilla-España.

Según HENRRI WALLON, el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto está ligado al desarrollo del conocimiento, de la efectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación pre escolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora. ZAPATA, O. (1995) *juego y aprendizaje escolar*. (Primera Reimpresión)Edit. México.

- Considerando que el juego contribuyen en el desarrollo de la conducta del niño, como actividad pedagógica tiene un carácter didáctico que integra tres componentes intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional que este se utiliza dentro de ambientes escolares permitiendo controlar a los niños, en los cuales se aprende jugando.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

JUEGOS SENSORIALES



Los juegos se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva a partir de Froebel.

JUEGOS MOTORES

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc.

JUEGOS SOCIALES

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

JUEGOS INFANTILES

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad. El juego infantil entra en otras etapas pero siempre será básico para el desarrollo de la inteligencia.

El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

3.3.3.1 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES

Según MERANI, A. en el libro *“Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales.”*

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de



movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota, básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos como las carreras, saltos etc., son los primeros movimientos de los cuales se derivan los movimientos de destrezas, movimientos que involucran una o más articulaciones, y representan la base para el desarrollo de destrezas del cuerpo, entre ellos tenemos:

MOVIMIENTOS LOCOMOTORES:

Para nuestro propósito, es la capacidad del hombre para cambiar de lugar un segmento del cuerpo o todo. Son acciones móviles manifestadas en tres formas.

Refleja (que es natural, de acción y reacción);

Voluntaria (es el movimiento aprendido);

Automática (que es aprendido, se especializa o automatiza)

A su vez dentro de movimientos locomotores tenemos:

MOVIMIENTOS FINOS Y GRUESOS

Los sentidos: La vista el oído, el tacto, el olfato y el gusto nos permiten recopilar y procesar información del entorno que nos rodea.

Habilidades de motricidad fina. Incluye un grupo de pequeños músculos que realizan movimientos específicos y muy controlados: las palmas de las manos y los dedos, y los músculos que rodean la boca y los ojos. Estos músculos permiten levantar objetos, lograr una perfecta coordinación ojo mano, hablar y mover los ojos. Se refiere a la habilidad para moverse y desplazarse, y permite al niño conocer el mundo, tomar contacto con él. Como su nombre lo indica, involucra dos dimensiones: los sentidos, es decir aquella capacidad de ver, oír, oler, percibir sabores, texturas temperaturas; y los movimientos.

Habilidades de motricidad gruesa. El desarrollo de la motricidad gruesa abarca un grupo de músculos grandes que controlan los brazos, piernas, la espalda, el abdomen y la cabeza. Estos músculos capacitan a los bebe, para realizar distintas acciones como levantar la cabeza, voltearse, gatear, sentarse y caminar entre otras.



3.3.3.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COLECTIVOS

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación y sentido de responsabilidad grupal, son de carácter eminentemente cooperativo.

PEREZ, M. (2008) *Educación jugando. edit. San Marcos. Lima-Perú*

PARA CHATEAU

Las reglas es el elemento más importante al interior de los juegos, de ahí que establezca su diferenciación en función de ella:

a) Juegos Reglamentados.- En los que se agrupan: los juegos de imitación; juegos de construcción, de una amplia tendencia al orden que se plasma en la colocación **sistemática de objetos y cosas; juegos de reglas arbitrarias, en los que el niño crea** nuevas reglas, nacidas de la propia naturaleza o características del medio tanto social como ambiental en el que se desarrolla el juego; juegos sociales, de carácter figurativo; juegos tradicionales, juegos reglados con un alto contenido organizado.

b) Juegos no Reglamentados.- Extendidos desde el nacimiento hasta las primeras imitaciones. Dentro de este tipo de juegos el autor agrupa los juegos funcionales caracterizados por movimientos espontáneos y de desarrollo de funciones; los juegos hedonísticos, cuyo objetivo primordial es la producción de placer mediante actividades que estimulen los sentidos; y los juegos con los nuevos, con los que el niño comienza a conocer su mundo más inmediato relacionándose con él mediante el juego.

CAMPOS, G. (2000). *El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales. Ediciones Kinesis, Colombia*

JUEGOS REGLAMENTADOS

El objetivo es que el alumno/a demuestre conocer los juegos de alta

complejidad socio motriz (juegos reglamentados).

Con este tipo de juegos buscamos que los participantes de edades tempranas comiencen a desarrollar actitudes de colaboración y oposición, coordinando sus acciones entre sus compañeros al mismo tiempo que dificultan las acciones de los adversarios.

Los juegos de que propongas, lógicamente deben ser originales en el sentido de que no pueden describirse propuestas realizadas por el profesor durante las clases, por tanto aquellas que tengan un parecido más allá de lo razonable se desestimarán.

Las propuestas pueden ser de creación propia o de consulta bibliográfica u otros medios a vuestro alcance, siempre y cuando respondan a los criterios propios de un juego de baja complejidad socio motriz

EL JUEGO LIBRE O JUEGOS NO REGLAMENTADOS

Este tipo de juego es fundamental para la personalidad de los niños por cuanto permite que se puedan manifestar de acuerdo con su propia naturaleza y como bien dice Wallon, se convierte en “una exploración jubilosa y apasionada, tendiente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades”. En estos juegos los niños deben jugar en relativa libertad y el adulto debe preparar las condiciones de tiempo y espacio para que se puedan cumplir libremente, a lo sumo orientar y apoyar, y su tarea principal debe ser la de observador. Es en estos juegos donde el niño muestra su personalidad tal como es y participa con todo su ser.

M. Klein expresa claramente todo lo que podemos conocer de la personalidad del niño: "Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasmas, sus deseos, las experiencias que vive".

Una de las tareas fundamentales que deben realizar los educadores consiste en diseñar y construir el "patio de juegos", que debe adecuarse a las características de los niños que lo han de utilizar. Dentro de esa adaptación y de acuerdo con los recursos con que se tienen, podemos decir que existe una enorme cantidad y variedad de elementos y aparatos que se pueden diseñar. Todo depende de la creatividad de los educadores su imaginación, su experiencia y de la re-



cuperación de los juegos que realizan los propios niños. El patio de juegos es, básicamente un ámbito para las actividades espontáneas; el niño necesita libertad para jugar y expresarse. Los materiales que consideramos se le deben brindar pueden ser para construcciones: latas y cajas lo mismo que diferentes cubos de madera; revistas, periódicos, cartón, etc. Con estos elementos el niño se puede ejercitar en destrozar, desgarrar, destruir, y perforar. Le permite ejercitar su coordinación de ojos manos, a la vez, que le ayuda a canalizar sus pulsiones agresivas.

Asimismo, se deben proporcionar todo tipo de elementos que le posibiliten pintar, dibujar y colorear lo que apasiona a los niños de esta edad. Lo mismo que proporcionar elementos que puedan utilizar para pintar con los dedos y que no se les recrimine por el batidero, de la misma forma que les encanta jugar con agua y diferentes tipos de mezclas: colorantes con agua, engrudos, y modelado con barro. Es importante también facilitarles materiales para disfrazarse: ropa vieja sábanas; papel para realizar máscaras etc. Es decir, cualquier tipo de material puede servir para la diversión de los niños.

En el jardín también se pueden utilizar aparatos para columpiarse, trepar y hacer equilibrio, para ello se puede utilizar, caños, troncos, tablones, cubiertas de automóviles, sogas, etc. con los cuales se pueden fabricar estos juegos. Es importante tener siempre en cuenta las condiciones de seguridad.

Por medio de todos estos elementos se puede estimular el desarrollo de la fantasía y la imaginación al niño preescolar. Los objetos que rodean al niño, son un punto de referencia importante en la diferenciación entre el "yo" y el mundo que lo rodea; dominando y accionando con esos objetos, el niño comienza, al mismo tiempo, a controlar y dominar dicho mundo, lo cual se constituye en un factor de autoafirmación y seguridad personal. Entre los tres y los seis años, el juego libre resulta un medio esencial de educación de la personalidad y debe estar



contemplado en las actividades diarias. *Duke. H. (2002). Desarrollo integral del niño. Bogotá - Colombia.*

3.3.3.3 LA EDUCACION Y EL JUEGO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas, es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. El juego y su importancia pedagógica (2009) Edit. Pueblo y Educación, La Habana.

- Considerando que Frente a esta realidad la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva, el niño es el eje de la acción educativa, el juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

3.3.3.4 EL JUEGO DIRIGIDO

El juego dirigido (también llamado juego organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego intencionado, juego didáctico, etc.) Como una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, la psicología, la industria de los juguetes, etc. Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras sociales, etc. que al conjugarse reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular ,



reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos, etc. a los que se les antepone siempre la intención de quien los aplica y en los que casi toda la acción se su desarrollo está prevista de antemano.

3.3.3.5 EL JUEGO COMO MEDIO SOCIALIZADOR

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos, se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, recibe estímulo para vencer las dificultades. El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos, respetando la individualidad de cada niño vinculado a los distintos aspectos de su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social. Reyes, R (1998) *El Juego Proceso de Desarrollo y Socialización*. (2da edición) Bogotá- Colombia: Editorial Magisterio

- Considerando que el juego adquiere una importancia fundamental en la socialización, comienza a mostrar más interés por la actividad de otros niños en el cual se produce un intercambio entre los participantes, como por ejemplo cuando los niños juegan en la arena y comparten un espacio, que mas adelante se irá convirtiendo en “juego de cooperación”

3.3.3.6 DESARROLLO AFECTIVO Y SOCIAL

Los primeros intercambios sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos, hasta los tres años, su relación se reduce a muy pocos niños (dos o tres), y a través del juego se



evidencian tipos de sociabilidad y de relaciones, el niño controla sus emociones, que suelen ser intensas e implican a todo su ser; en él se canaliza la energía, en las actividades lúdicas reduce su tensión interna y puede manipularla. Pérez, I. (2000) *Habilidades Sociales*. (Primera edición noviembre) Universidad Barcelona

El juego es uno de los medios que tiene para aprehender y demostrar que está aprendiendo, es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, por igual, del juego puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social, por eso no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las tentativas de pretender realizar a través del juego formulándole advertencias de "no hagas eso, te vas a lastimar", "no eso es peligroso", es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras, etc.

El juego también, debe verse como medio de SOCIALIZACIÓN jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil, como elemento educativo influye en:

- El desarrollo físico
- El desenvolvimiento psicológico
- La socialización
- El desarrollo espiritual.
- El desarrollo de actitudes

ZHUKOVSKAIA, R. (2009) *El juego y su importancia pedagógica*. La Habana. Edit. Pueblo y Educación

Considerando que la actividad favorece en la socialización del niño y que se integre en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias, examinando el juego desde la



perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico, favoreciendo así en su desenvolvimiento frente a un grupo social.

3.3.3.7 CARACTERÍSTICAS DE LA SOCIALIZACIÓN

- La socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, si no existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría.
- La socialización es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.
- La socialización es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

ERIKSON, E. (2008) *Infancia y Sociedad*. España: Ed. Miñón

Considerando que la mejor forma de estudiar las relaciones sociales de los niños es a través del juego.

3.3.3.8 TEORÍAS DE LA SOCIALIZACIÓN

Enfoque sociocultural de Vygotsky (1896-1934) es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje, donde lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio. A mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más sólidas funciones mentales, de acuerdo con esta perspectiva, el ser humano es ante todo un ser cultural y esto es lo que establece la diferencia entre el ser humano y otro tipo de seres vivientes, incluyendo los primates. El punto central de esta distinción entre funciones



mentales inferiores y superiores es que el individuo no se relaciona únicamente en forma directa con su ambiente, sino también a través de y mediante la interacción con los demás individuos.

Nuestro conocimiento y la experiencia de los demás es lo que posibilita el aprendizaje; consiguientemente, mientras más rica y frecuente sea la interacción con los demás, nuestro conocimiento será más rico y amplio, aprendemos con la ayuda de los demás, aprendemos en el ámbito de la Interacción social y esta interacción social como posibilidad de aprendizaje es la zona de desarrollo próximo. [http://www.cc.vygotsky.Enfoque sociocultural.htm](http://www.cc.vygotsky.Enfoque_sociocultural.htm)

Durante la socialización se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar:

- El lenguaje de su grupo social
- Cultura
- Incorpora normas y valores.
- Conciencia de su posición social y de la de los “otros”.
- Habilidades para convivir e interrelacionarse con esos “otros”.
- Una actitud creativa o repetitiva frente al conocimiento.
- Desarrollo físico.
- Confianza en sí mismo (autonomía y voluntad).

CABALLO, V. (2008) *El entrenamiento en habilidades sociales*. Madrid: Manual de técnicas de modificación de conductas.

Considerando que la socialización es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas, a partir que la sociedad ejerce en el individuo y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

3.3.3.9 AGENTES DE SOCIALIZACIÓN

Los agentes de socialización podemos definirlos como grupos que nos enseñan a ser sociales, desde nuestro nacimiento, determinados grupos nos



van enseñando aquellos comportamientos que son propios de nuestra cultura y son aceptados por ella, uno es la familia y el otro es la escuela, ambos constituyen los agentes tradicionales básicos de la socialización, tenemos que mencionar que la familia y la escuela.

- Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quienes entren en contacto es en cierto modo un agente de socialización.
- La Familia: Es el primer grupo social donde el niño recibe una serie de influencias decisivas que van a permitirle o no un desarrollo normal de su socialización, ejerce las funciones socializantes antes descritas en dependencia directa de la clase, del estrato social al que pertenecen los padres, por lo que se dan distintas formas de aprender y de internalizar las normas, y valores vigentes en la sociedad dependiendo del nivel socio-profesional, socio-económico y socio-cultural de la familia, siendo un nexo muy importante en el individuo y la sociedad.
- La Escuela: La escuela interviene cuando el niño cuenta ya con un conjunto de comportamientos internalizados, es decir asumidos como suyos, cuenta una cierta orientación personal de base, en el desarrollo social es decisiva, puesto que en ella se adquieren habilidades y conocimientos, se inculcan valores.
- normas y costumbres, en la medida en que el niño responda a las expectativas del sistema.
- La comunidad: La comunidad es el conjunto de individuos que comparten una cultura, y que se relacionan juntas de la mano con la productividad y la tecnología interactuando entre sí, cooperativamente, para formar un grupo que hacen parte de una cultura.

Considerando que existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características de la sociedad. Soto, R. (2006). *Valores por Siempre*. Lima-Perú. N° 8421.

P.28

3.3.4 LAS HABILIDADES SOCIALES

Según Fernández y Carrobles. Las Habilidades Sociales son "la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales



en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás." Apunta a la capacidad del individuo de captar los estímulos provocados por los otros en él, con el fin de realizar una interacción efectiva. CABALLO, V. (2008) *El entrenamiento en Habilidades Sociales*.

Según GARDNER, en la teoría de las inteligencias múltiples menciona que la *inteligencia interpersonal* es la que nos permite entender a los demás es mucho más importante en nuestra vida diaria que la brillantez académica, porque es la que determina la elección de la pareja, los amigos y, en gran medida, nuestro éxito en el trabajo o en el estudio. La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales, como por ejemplo notar las diferencias entre personas, entender sus estados de ánimo, sus temperamentos, intenciones.

La inteligencia interpersonal permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, Son aquellos individuos que poseen la llave de las relaciones humanas, del sentido del humor: desde pequeños disfrutaban de la interacción con amigos y compañeros escolares, y en general no tienen dificultades para relacionarse con personas de otras edades diferentes a la suya. El estudiante con inteligencia interpersonal tiene la facultad de interactuar verbal y no verbalmente con personas o con un grupo de personas; y es quien toma el papel de líder. *Inteligencia Intrapersonal: capacidad de entenderse a sí mismo y controlarse posee: Autoestima, autoconfianza y control emocional.* Cueli, J. (1981). *Teorías de la personalidad*. México- trillas. N° 25. P.12

3.3.4.1 HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA

La adquisición del desarrollo moral en el niño, ha sido un tema ampliamente discutido por psicólogos, filósofos y sociólogos entre otros. Desde un punto de vista psicológico se consideran fundamentalmente dos concepciones distintas: Una considera el desarrollo moral como una elaboración de juicios universales sobre lo bueno y lo malo. Esta posición ha sido especialmente defendida por autores como Piaget o Kohlberg. Según esta concepción, el niño va a adquirir una serie de juicios, valores u opiniones a lo largo de su proceso evolutivo, que van a ser universales, es decir, el niño sabrá que una conducta es buena, no porque aprenda que



dicha conducta es correcta en un entorno determinado, y por tanto buena, sino porque es objetiva y universalmente buena.
<http://www.webdelbebe.com/psicologia/el-proceso-de-socializacion.html>.

Considerando que las habilidades sociales en la infancia el niño se socializa de acuerdo a su particular modo de vida el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está se inserta.

3.3.4.2 PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

Al nacer, el niño se encuentra totalmente indefenso; necesita del adulto para sobrevivir. Tiene respuestas emocionales poco específicas y diferenciadas. Durante las primeras semanas, su actividad va a ser exclusivamente sensomotora, sin poder representarse mentalmente el mundo físico y social que le rodea.

Sin embargo, posee grandes capacidades perceptivas y de aprendizaje y está reorientado socialmente, podríamos decir que nacemos con una predisposición innata para la sociabilidad, entendiendo esta como una actitud vital, positiva, abierta y dinámica para vivir en sociedad. Por una parte, el niño manifiesta preferencia por los estímulos que de alguna manera pueden catalogarse de sociales (la cara, la voz humana, la temperatura y tacto del cuerpo). Por otra parte el bebé parece sentir una necesidad primaria de crear vínculos afectivos con los miembros de su propia especie. El niño, desde su nacimiento, es un activo buscador de estímulos sociales, el cual nos adaptamos a las normas establecidas socialmente. Jean, F. (2005) *Autoestima Como Desarrollar*. Madrid-España. Editorial Narcea.

Consideramos el desarrollo social como un proceso de adquisición progresivo de conductas, hábitos, normas y reglas, y actitudes sociales por parte de los miembros más jóvenes de la sociedad con el fin de integrarse en ella.

3.3.4.3 DESARROLLO SOCIAL

Es un proceso de mejoramiento de calidad de vida de la sociedad, básicamente el desarrollo social deberá ser entendido como un proceso de

mejoramiento de la calidad de vida de una sociedad. Se considerará que una comunidad tiene una alta calidad de vida cuando sus habitantes, dentro de un marco de paz, libertad, justicia, democracia, tolerancia, equidad, igualdad y solidaridad, tienen amplias y recurrentes posibilidades de satisfacción de sus necesidades y también de poder desplegar sus potencialidades y saberes con vistas a conseguir un mejor futuro en sus vidas, en cuanto a su realización personal. HIDALGO, C y ABARCA, (2003). *Comunicación personal- programa de entrenamiento en habilidades sociales-chile*.

Considerando que los niños desarrollan su afectividad desde el periodo prenatal, básicamente las emociones, a través de la interacción social, por ello es necesario darle mayor importancia al reforzamiento en su desarrollo socio emocional y que la mejor manera es jugando desarrollando así cimientos para la vida.

3.3.4.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

ART 7: El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho <http://www.educared.edu.pe/estudiantes/derechos/der5.htm>.

Artículo N° 31. El ocio y la cultura: Tienen derecho al juego, al descanso y a las actividades recreativas y culturales.

<http://www.educared.edu.pe/estudiantes/> Convención sobre los derechos

3.3 MARCO CONCEPTUAL

- **Actividad Lúdica:** Es cuando el niño realiza una acción donde se establece relaciones sociales a través del juego, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela, por lo cual se puede definir como la principal fuente en nuestro trabajo de investigación.
- **Desarrollo social:** El proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros, demostrando interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua en el desarrollo de las sesiones.
- **Proceso de socialización:** La socialización o sociabilización es el proceso mediante el cual participan del trabajo en grupo, y Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.
- **Hecho social:** modo de actuar, pensar y sentir, en el desarrollo de las sesiones.
- **Aprendizaje:** Proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos. (Piaget 1975).
- **Desarrollo:** Secuencia de cambio continuo en un sistema que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción. (Diccionario de Psicología 1998).
- **Entorno:** Es el medio ambiente que rodea al niño dentro de la I.E.I y en el cual se tiene como objeto ayudarlo en su comunicación sus compañeritos.
- **Imitación:** Acción que repite según indica el docente al que se toma por modelo en el proceso de socialización.
- **Juego:** Actividad que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices, intelectuales y sociales efectuadas dentro de la Institución Educativa.
- **Socialización:** Interés de interrelacionarse con otros niños dentro de la I.E.I para jugar, compartir en relación con los juegos.
- **Pocas veces:** Es una valoración que se da a un instrumento de evaluación (lista de cotejo) de la escala de likert detallando que pocas veces (insuficiente, irrisorio)



puesto que se muestra una actitud por parte de los niños no ejecutan como debería ser ...

- **Siempre:** Es una valoración que se da a un instrumento de evaluación (lista de cotejo) de la escala de likert detallando que es continuo la actitud que se observa en la lista de cotejo dentro de sus variables, considerándolo habitual, las actividades que ejecuta...
- **Casi Siempre:** Es una valoración que se da a un instrumento de evaluación (lista de cotejo) de la escala de likert detallando aproximadamente, que es poco usual la conducta que se quiere lograr dentro de la lista de cotejo.
- **Nunca:** Es una valoración que se da a un instrumento de evaluación (lista de cotejo) de la escala de likert detallando que en ningún momento, jamás se ejecuto una acción que se refiere dentro de la lista de cotejo...



CAPITULO IV

HIPÓTESIS Y VARIABLES

4.1. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

4.1.1 HIPÓTESIS GENERAL

- La actividad lúdica incide positivamente en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010

4.1.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Los juegos motores ayudan en la participación grupal, la cooperación y la integración entonces incide en la interacción social de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010.
- Los juegos colectivos ayudan a su personalidad y autonomía lo cual incide en sus habilidades sociales, de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010.

4.2. VARIABLES

4.2.1. INDEPENDIENTE

- La actividad lúdica.

4.2.2. DEPENDIENTE

- Proceso de socialización.

4.2.3. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSION	SUBDIMENSIONES	INDICADOR	INDICE
VARIABLE INDEPENDIENTE ACTIVIDAD LUDICA	JUEGOS MOTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos locomotores. • Coordinación de movimientos finos. • Coordinación de movimientos gruesos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Derecha – izquierda. • Dentro – fuera. • Grande – pequeño. • Largo – corto. • Rápido – despacio. • Principio – fin. • Grueso – delgado. • Liviano –pesado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre 4 • Casi siempre 3 • Pocas veces 2 • Nunca 1
		JUEGOS COLECTIVOS	Reglamentados: <ul style="list-style-type: none"> • Fútbol, • Balón mano • Gimnasia • Atletismo. 	
	No reglamentados (*).		<ul style="list-style-type: none"> • Comparte los materiales con sus compañeros. • Ayuda a sus compañeros durante el juego. • Respeta su turno durante el juego 	
VARIABLE DEPENDIENTE PROCESO DE SOCIALIZACION	INTERACCION SOCIAL	Participación Grupal.	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte y colabora. • Presta atención a las indicaciones • Se relaciona con otros niños • Participa activamente en los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre 4 • Casi siempre 3 • Pocas veces 2 • Nunca 1
		Cooperación.	<ul style="list-style-type: none"> • Es amigable con sus compañeros • Coopera en la ubicación de los materiales 	
		Integración.	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con facilidad • Trabaja mejor en equipo 	
	HABILIDADES SOCIALES	Autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> • Posee hábitos de higiene • Respeta las normas de juego. • Motiva a sus compañeros durante el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre 4 • Casi siempre 3 • Pocas veces 2 • Nunca 1
		Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta con palabras su sentir • Es alegre y animoso durante los juegos • Se muestra seguro durante la ejecución de los juegos. 	

* JUEGOS NO REGLAMENTADOS

Protégete de la lluvia	Vuela globito	El gato y el ratón Estatua	El reto	Ceviche
Pelota zig- zag	Reloj, reloj a la 1 y las 2	Cámbiate de ropa	Pase la pelota	Pelota caliente
Pepes y pepitos	La casa del lobo	Convoca a los indios	La serpiente	El toro
Las croquetas	La granja de los animales	Ángeles y diablos	Fútbol ciego	Me convierto en...



CAPITULO V

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

5.1 TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica porque busca el progreso de los conocimientos teóricos, *sin interesarse directamente en sus posibles aplicaciones o consecuencias prácticas* como determinar la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 150 la Victoria de Abancay-2010.

El nivel de investigación es descriptivo longitudinal porque consiste en llegar a conocer las situaciones y características o propiedades de un hecho o fenómeno tal como se encuentran en la realidad. Como describir que características presentan los tipos de juegos en el proceso de socialización de los niños de 5 Años de la institución educativa inicial la victoria N° 150 de Abancay-2010.

5.2 METODO Y DISEÑO DE INVESTIGACION

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo porque privilegia la interpretación, comprensión, y explicación de la incidencia de La Actividad Lúdica en el Proceso de Socialización, busca plantear soluciones creativas, para el bienestar de los/as alumnos/as del Nivel Inicial de la I.E.I N° 150 “La Victoria” y sus interrelaciones. Y es cuantitativo porque busca explicar los hechos, con datos numéricos, orienta a la verificación de hipótesis la misma que deberá ser comprobada a través de la recolección de información, tabulación de datos y representados en cuadros estadísticos, y conclusiones.



MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

- La presente investigación se realizara en la I.E.I N° 150 La Victoria, Av. Apurimac lugar en que sucede el fenómeno investigado, tomando contacto con la realidad para obtener la información requerida y de acuerdo a los objetivos planteados.

DOCUMENTAL BIBLIOGRÁFICA

- Porque su propósito es detectar, ampliar y profundizar diferentes teorías, criterios de diversos autores basándose en fuentes primarias como documentos o fuentes secundarias como libros, revistas, periódicos e Internet.

El método es cuantitativo porque se utilizará cuadros y gráficos estadísticos que se presenta de una manera para evaluar el grado de validez que tiene la información gráfica con la cual se describe el grado de validez de la información.

El diseño es descriptivo simple M-----O

DONDE:

M= Muestra de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 150 la Victoria.

O= Observaciones a los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 150 la Victoria.

5.3 POBLACIÓN

Nos permite determinar la población o el universo de estudio en su totalidad a elementos de investigación la misma que está integrado por niños/as, docentes y padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 150 La Victoria N° 150 que corresponde a un total de 70 alumnos.

5.3.1 CARACTERÍSTICAS Y DELIMITACION

Esta investigación se realiza con un grupo de niños(as) de 5 años de la Institución Educativa La Victoria N° 150, con 70 Alumnos, 4 Docentes de área y un docente de Psicomotricidad.

Sus límites son:

- Por el norte: Prado con taracalle.
- Por el este: Av. prado con Andrés Avelino Cáceres.



- Por el oeste: parque la Victoria.
- Por el sur : Andrés Avelino Cáceres parte baja.

Tiene un área total de 1200m².

5.3.2 UBICACIÓN ESPACIO – TEMPORAL

Ubicación

La Institución educativa inicial la Victoria N° 150 se encuentra localizada en la Av. Núñez Distrito de Abancay, Provincia de Abancay, Departamento de Apurímac, ubicada a una altitud de 2376 msnm, pertenece a la UGEL Abancay.

5.4 MUESTRA

La muestra representa a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial La Victoria de la localidad de Abancay.

La muestra de la población tomada como observación para el proyecto de investigación fue de un 33.3% del 100% de la población general, la población designada a dicho propósito fue el aula “Los Ositos” Que cuenta con un total de 30 niños todos de 5 años de edad entre varones y mujeres. Es un subconjunto de la población o parte representativa, constituida por uno o varios de los elementos de la población y que dentro de ella se delimitan con precisión.

5.5 TÉCNICA E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICA	INSTRUMENTO
• Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Escala de estimación

5.5.1 Lista de cotejo:

Permite verificar la presencia o ausencia de un hecho, característica o secuencia de acciones, conductas y actitudes. Se emplea cuando se necesite información precisa sobre el desempeño de los estudiantes en determinadas capacidades. Se construye sobre la base de acciones de proceso que se desean evaluar a través de indicadores, de la siguiente forma.

En la lista de cotejos de juegos motores distingue los siguientes aspectos

Juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> • Derecha- izquierda • Dentro - fuera • Grande – pequeño • Largo- corto • Rápido- despacio • Principio- fin • Grueso- delgado • Liviano- pesado
Juegos reglamentados	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta los ejercicios adecuadamente. • Respeta las reglas del deporte. • Se ubica en el espacio • Escucha con atención a las indicaciones
Juegos no reglamentados	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte los materiales con sus compañeros. • Ayuda a sus compañeros durante el juego. • Respeta su turno durante el juego.
Interacción social	
Participación grupal	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte y colabora. • Presta atención a las indicaciones. • Se relaciona con otros niño • Participa activamente en los juegos.
Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Es amigable con sus compañeros • Cooperación en la ubicación de los materiales
Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con facilidad • Trabaja mejor en equipo
Lista de cotejo de habilidades sociales	
Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Posee hábitos de higiene • Respeta las normas. • Motiva a sus compañeros durante el juego
Personalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta con palabras su sentir • Es alegre y animoso durante los juegos • Se muestra seguro durante la ejecución de los juegos.

5.5.2 Escala de estimación:

Llamado también Escalas Likert, desarrollada en 1932 por el sociólogo Rensis Likert denominada también método de evaluaciones sumarias, y como tal mide cuanto es más favorable o desfavorable una actitud, la prueba no debe durar más de 35 – 40 minutos, es un conjunto de ítems que se presenta en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías.

Medición de actitudes establece la clasificación de los ítems (siempre, casi siempre, pocas veces, nunca) este instrumento permite verificar la presencia o ausencia de un hecho, característica o acción, además su grado de frecuencia. Es muy útil para evaluar con precisión el avance de los niños y niñas. Se construyen a partir de indicadores cualitativos que expresen la calidad de los aprendizajes, actitudes y conductas. Mediante este instrumento, el docente deberá observar como mínimo seis situaciones distintas de aprendizaje. Así, si el educando de



seis observaciones evidencian 6 conductas (Por ejemplo: Evidencia un comportamiento autónomo...) será SIEMPRE; 4, CASI SIEMPRE; 3 y POCAS VECES; 2 si no hay ninguna evidencia, será NUNCA; 1.

5.6 ETAPAS DE LA OBSERVACION

La Investigación tendrá como estructura principal las siguientes etapas de acuerdo a la naturaleza de la investigación en sus distintos componentes.

- **PRIMERA ETAPA.** Se elabora y valida los instrumentos de recolección de datos.
- **SEGUNDA ETAPA.** Contacto y coordinación con el personal docente y directivo de la Institución Educativa Inicial N° 150 La Victoria, esta fase se caracteriza por el contacto inicial que se realiza con la directora y la profesora del área de Psicomotricidad, con la finalidad de solicitar su colaboración y apoyo de dicho anteproyecto de investigación.
- **TERCERA ETAPA.** Ejecución, en esta etapa se lleva a cabo la observación de los juegos en el proceso de socialización, permitiendo aplicar los instrumentos de observación, según los siguientes procedimientos:
 - Identificación de los sujetos de la muestra; los niños y niñas con quienes se trabajaran aplicando los instrumentos.
- **CUARTA ETAPA.** se realizara el análisis, la organización y tabulación de la información recolectada.
- **QUINTA ETAPA.** Se realizara el reporte de la investigación y su correspondiente sustentación.

5.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Se utilizará la estadística descriptiva porque se visualizará cuadros y gráficas estadísticas, así como su respectiva interpretación. A su vez se efectuará a través del programa SPS.

Los datos obtenidos, se procederá a interpretar, analizar y discutir la variable teniendo en cuenta el comportamiento de los mismos las representaciones graficas (histogramas, barras) utilizadas, atendiendo así a la hipótesis y objetivos planteados; de manera tal que se pudo contrastar la hipótesis con los resultados y así demostrar la validez de estas.



Al final se procederá a realizar las conclusiones y sugerencias del caso para dar relevancia al estudio.

- **Seriación:** Consistentes en la recolección de datos el cual nos permitirá tener un mejor tratamiento y control de los mismos (observación).
- **Codificación:** Se realizara la elaboración de instrumentos de evaluación donde se asigna un código a cada ítem y su respectivo valor cualitativo con ello se logrará un mayor control de datos durante la recopilación de información.
- **Tratamiento estadístico:** permite obtener los porcentajes de los datos generales de los niños observados.
- **Graficación:** Una vez tabulada los resultados de la observación directa no participante, se procederá a graficar los resultados en gráficas de barra, con la representación gráfica de ambas variables, tal como se plantea en la hipótesis del presente anteproyecto.

5.8 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Las hipótesis planteadas en esta investigación se someten a prueba en la realidad mediante la descripción de la investigación, recolectando datos a través de los instrumentos (guías de observación) de medición considerados, analizados e interpretados dichos datos en la estadística descriptiva. Y como señala Kerlinger (1979, p. 35) "Las hipótesis constituyen instrumentos muy poderoso para el avance del conocimiento, puesto que aunque sean formuladas por el hombre, pueden ser sometidas a prueba y demostrarse como correctas o incorrectas sin que interfieran los valores y las creencias del individuo".

5.9 CONDICIONES PARA RECHAZAR O ACEPTAR LAS HIPÓTESIS

Se rechaza la hipótesis:

- Si el problema no expresa claramente lo que se quiere saber.
- Si los objetivos no indican los resultados que se quieren lograr.
- Si la hipótesis no se refiere a una situación real.
- Si no se contrasta la hipótesis

Se acepta la hipótesis:

- Si las variables son comprensibles, precisos y lo mas concreto posible
- Si las variables de la hipótesis son observables y medibles
- Si las hipótesis están relacionadas con técnicas disponibles para probarlas.

CAPITULO VI

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

6.1 Etapas de la experimentación

- I. Etapa de la selección de la muestra
- II. Observación de las sesiones y evaluación inicial
- III. Desarrollo de las sesiones y evaluación constante
- IV. Observación de la sesión y evaluación final

6.2 Procesamiento y análisis de los datos.

Toda investigación tiene como finalidad obtener información relevante sobre el comportamiento de las variables estudiadas, después de haber aplicado los instrumentos de medición correspondientes.

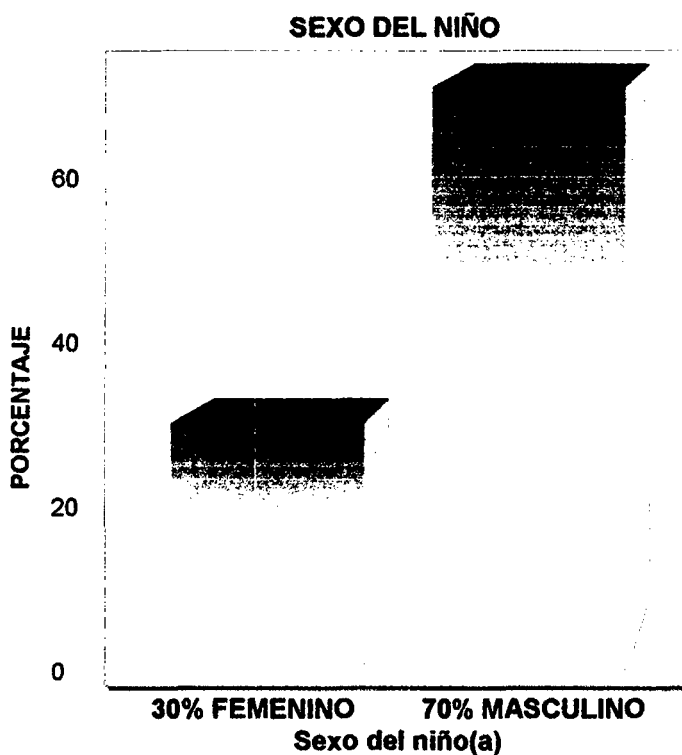
Para conocer si la actividad lúdica incide en el proceso de socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Victoria Abancay- 2010. Se ha realizado un estudio de variables en forma separada, es decir se ha obtenido la frecuencia y luego se ha utilizado la estadística descriptiva conjuntamente con la aplicación de paquete estadístico spss 18 para encontrar si la actividad lúdica incide positivamente el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial la Victoria Abancay- 2010. Obteniendo los siguientes cuadros, que se detallan a continuación.



CUADRO N° 01

PORCENTAJE DE NIÑOS Y NIÑAS OBSERVADOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FEMENINO	9	30,0	30,0	30,0
	MASCULINO	21	70,0	70,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Análisis e Interpretación

Según el cuadro y gráfico estadístico la población de esta investigación tiene como mayoría al sexo masculino, observándose que el 70% de la muestra corresponde al sexo masculino mientras que el 30% de del total de niños observados son de sexo femenino.

La frecuencia de participación en su mayoría fue en el sexo masculino lo cual indica, que los niños tuvieron participación activa en los juegos, los mismos que se involucraron más con sus compañeros de aula.



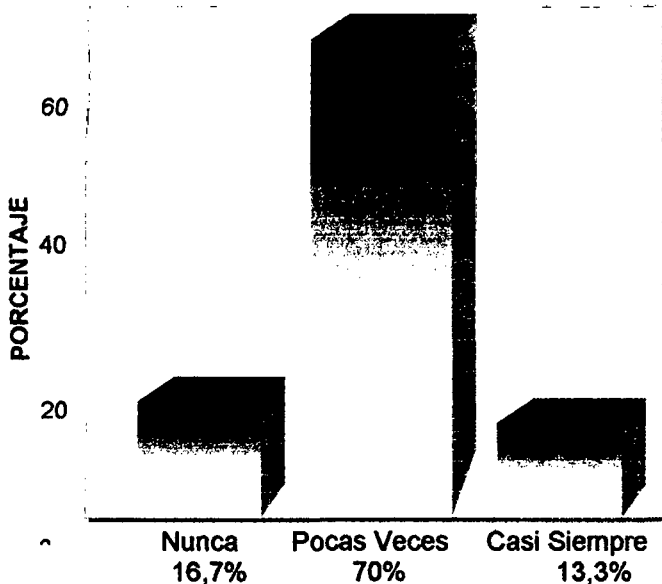
CUADRO N° 02

EJECUCION DE LOS JUEGOS MOTORES EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

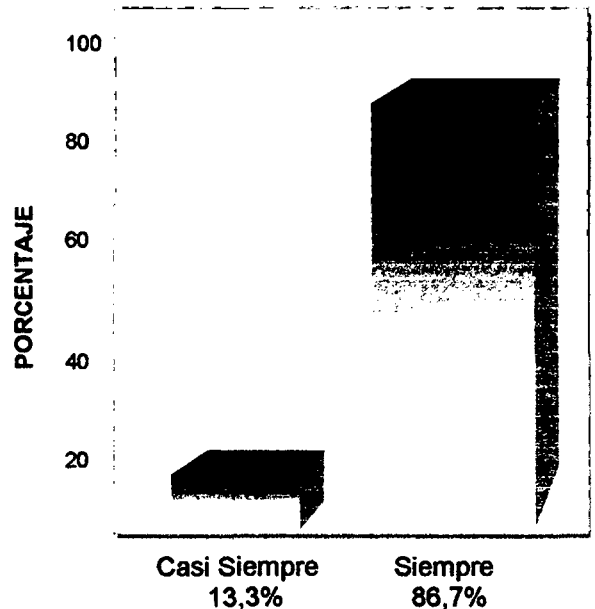
		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	5	16,7
	POCAS VECES	21	70,0
	CASI SIEMPRE	4	13,3
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	CASI SIEMPRE	4	13,3
	SIEMPRE	26	86,7
	Total	30	100,0

**EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES
INICIO DE OBSERVACIÓN**



**EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS MOTORES
OBSERVACIÓN FINAL**



Análisis y Discusión

En el cuadro y Gráfico estadístico sobre la Ejecución de los juegos motores con niños y niñas en las observaciones iniciales, refleja que un 70% corresponde a POCAS VECES, y un 16,7% corresponde a Nunca, este hecho significa que los juegos motores se ejecutaban pocas veces y no estaban dirigidas por un docente de especialidad, y los niños jugaban solos en un juego libre, además en las primeras observaciones los niños y niñas mostraban desorden en sus actitudes al realizar trabajos en equipo, Mientras que en las observaciones finales la ejecución de los juegos motores obtuvo el resultado porcentual de 86,7% corresponde a SIEMPRE, analizando los resultados existe un cambio total ya que la ejecución de los juegos motores al finalizar la investigación es permanente y la participación de los niños y niñas es activa permitiéndoles desarrollar integración grupal, participación y cooperación con sus compañeros.

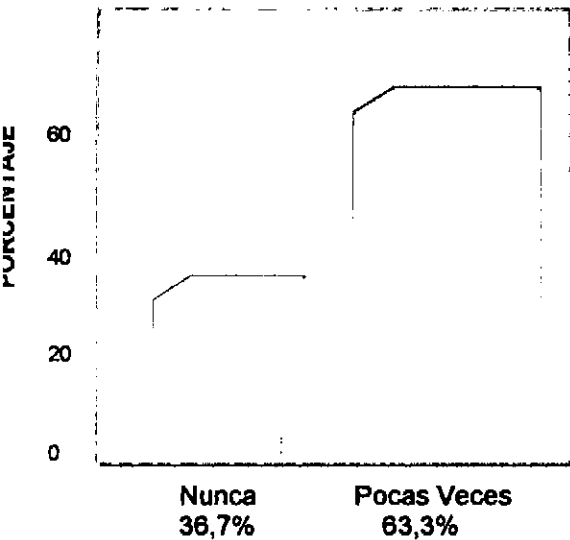


CUADRO N° 03

EJECUCION DE LOS JUEGOS REGLAMENTADOS EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

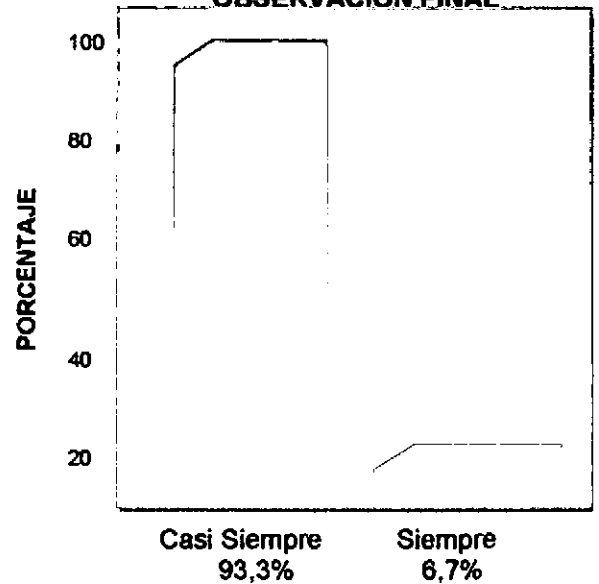
	Frequency	Percent
Valid NUNCA	11	36,7
POCAS VECES	19	63,3
Total	30	100,0

EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS REGLAMENTADOS INICIO DE OBSERVACIÓN



	Frequency	Percent
Valid CASI SIEMPRE	28	93,3
SIEMPRE	2	6,7
Total	30	100,0

EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS REGLAMENTADOS OBSERVACIÓN FINAL



Análisis y Discusión

Como se establece en el cuadro N° 03, de Ejecución de los juegos reglamentarios en el proceso de socialización en las observaciones iniciales el 87% corresponde a POCAS VECES lo cuál significa que los niños y niñas no tenían costumbre de trabajar en el patio, no obedecían las reglas de juego, los niños realizaban juegos libres no dirigidos. Mientras que en las observaciones finales se observa un cambio total al reflejar en el cuadro y gráfico estadístico que en un porcentaje de 99,3% se Ejecuta CASI SIEMPRE los juegos reglamentarios en el proceso de socialización, Lo cual muestra que esta actividad ayuda a los niños y niñas a respetar las reglas de juego, el respeto a sus compañeros en un proceso de socialización por lo tanto define su personalidad y autonomía.

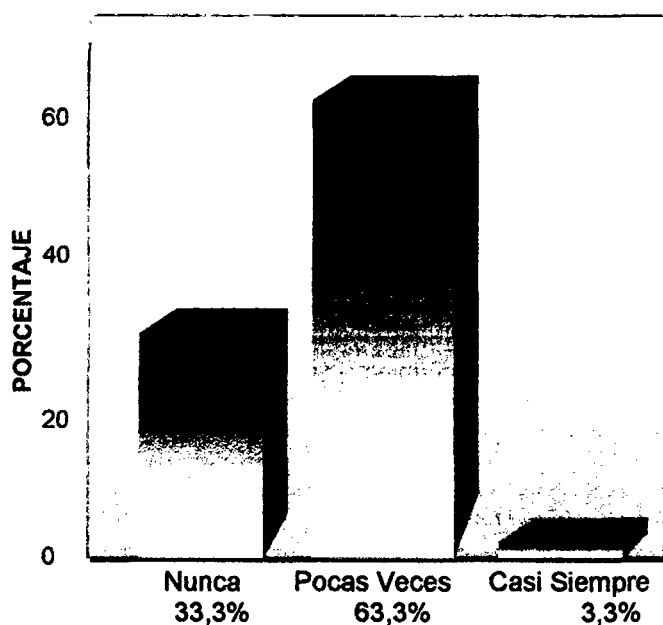


CUADRO N° 04

EJECUCION DE LOS JUEGOS NO RAGLAMENTADOS EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

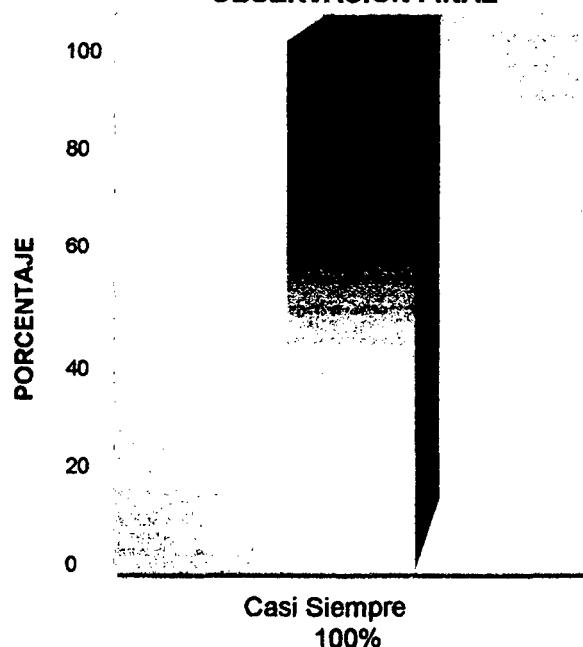
		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	10	33,3
	POCAS VECES	19	63,3
	CASI SIEMPRE	1	3,3
	Total	30	100,0

**EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS NO
REGLAMENTADOS
INICIO DE OBSERVACIÓN**



		Frequency	Percent
Valid	CASI SIEMPRE	30	100,0

**EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS NO
REGLAMENTADOS
OBSERVACIÓN FINAL**



Análisis y Discusión

El cuadro y gráfico estadístico de la Ejecución de los juegos no reglamentados en el proceso de socialización reflejan que el 63,3 % de ejecución de esta actividad corresponde a POCAS VECES, ello significa que sólo en algunas oportunidades se realizaron los juegos que corresponden a la parte motivacional del proceso de Enseñanza Aprendizaje donde se observó poco tiempo parametrado que a pesar de involucrar al niño en el juego divertido no es programado permanentemente. En las observaciones finales según el cuadro y gráfico estadístico se tiene que el 100% de los juegos no reglamentados se ejecutan CASI SIEMPRE, los niños se divierten mas y están más predispuestos a la interacción social, además es fácil de ejecutar.

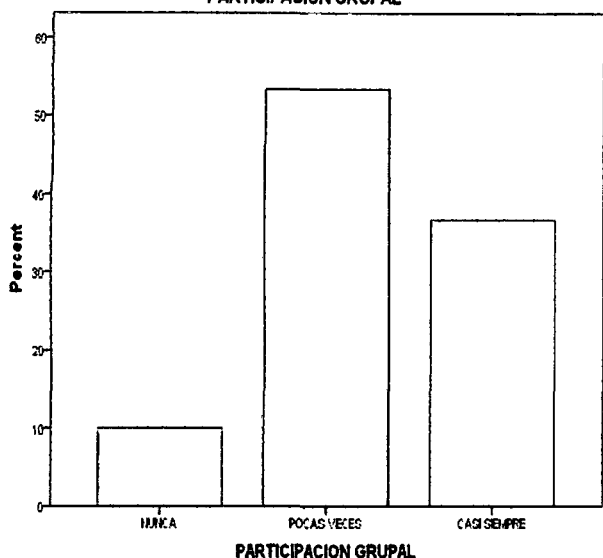
CUADRO N° 05

PARTICIPACION GRUPAL EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

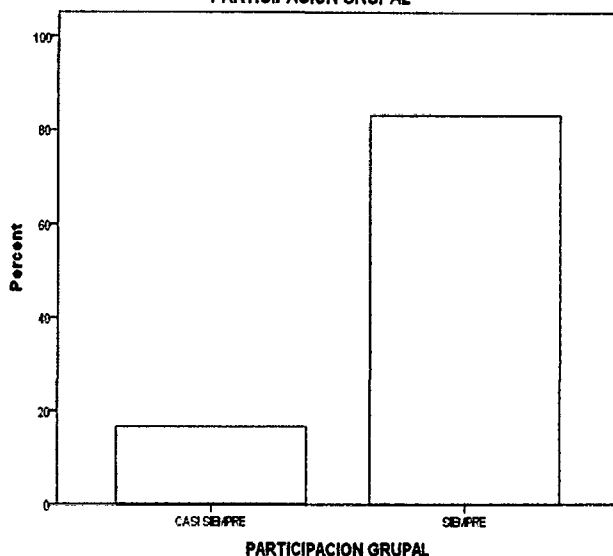
		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	3	10,0
	POCAS VECES	16	53,3
	CASI SIEMPRE	11	36,7
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	CASI SIEMPRE	5	16,7
	SIEMPRE	25	83,3
	Total	30	100,0

PARTICIPACION GRUPAL



PARTICIPACION GRUPAL



Análisis y Discusión

La frecuencia participación grupal de los niños y niñas en el proceso de socialización en las observaciones iniciales según el cuadro y gráfico estadístico el 53,3 % corresponde a POCAS VECES, significa que los niños trabajaban mejor de manera individual, ya que no querían compartir los materiales y no colaboraban en el grupo, es decir eran poco sociables. Mientras que en las observaciones finales de participación grupal en el proceso de socialización refleja un cambio total ya que el 83,3 % corresponde a SIEMPRE demostrando con ello que los niños cambian sus actitudes de manera positiva en el proceso de socialización teniendo así niños colaboradores, participativos, solidarios y comunicativos: por ello se deduce que las actividades lúdicas son el medio más adecuado, para que los niños se integren socialmente siendo un medio natural para ellos.

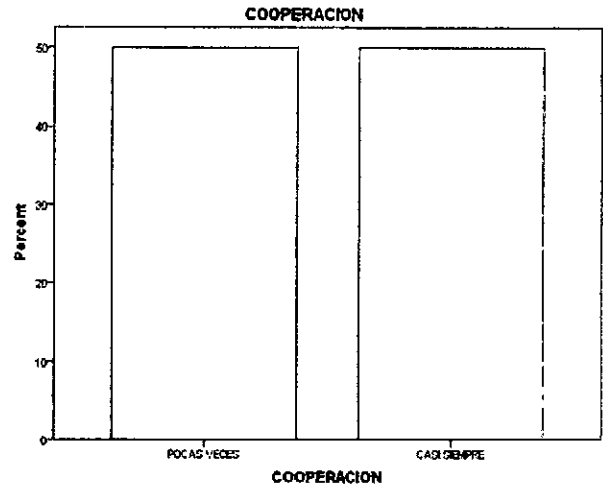
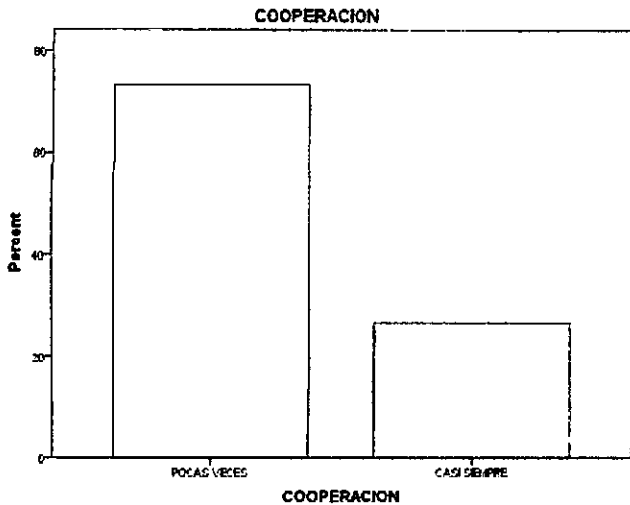


CUADRO N° 06

COOPERACION EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

		Frequency	Percent
Valid	POCAS VECES	22	73,3
	CASI SIEMPRE	8	26,7
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	POCAS VECES	15	50,0
	CASI SIEMPRE	15	50,0
	Total	30	100,0



Análisis y Discusión.

En el cuadro y gráfico estadístico del sistema SPS de cooperación en las actividades lúdicas en las observaciones iniciales, refleja que esta actividad se desarrollo POCAS VECES, con un porcentaje de 73,3% quiere decir que los niños demostraron una actitud de no cooperación con los demás niños en las acciones desarrolladas por ellos dentro y fuera del aula, en el patio. Mientras que en las observaciones finales refleja un cambio sustancial ya que el el 50% de ellos cooperan con los demás CASI SIEMPRE y POCAS VECES ambas alternativas tienen el mismo porcentaje ya que algunos juegos si ameritaban la cooperación de los niños y otros no, con este hecho se demuestra que la práctica de los juegos ayuda a que los niños se muestren mas dispuestos a colaborar e involucrarse con sus compañeros adquiriendo habilidades sociales buenas para el mismo.

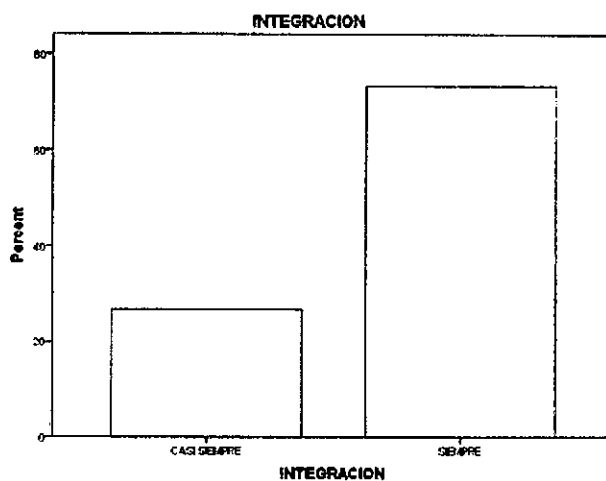
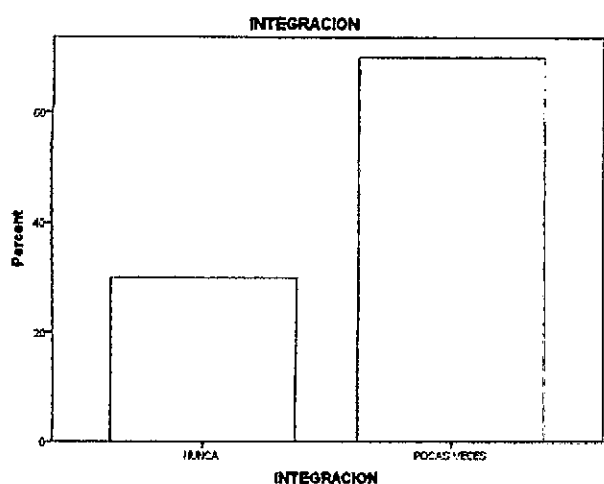


CUADRO N° 07

LA INTEGRACION DE LOS NIÑOS DURANTE LA PRÁCTICAS LÚDICAS.

		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	9	30,0
	POCAS VECES	21	70,0
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	CASI SIEMPRE	8	26,7
	SIEMPRE	22	73,3
	Total	30	100,0



Análisis y Discusión.

La integración de los niños durante las prácticas lúdicas según el cuadro y gráfico estadístico en las observaciones iniciales muestran que en un 70% se demostró POCAS VECES la integración de los niños en las actividades lúdicas desarrolladas, este hecho nos lleva a pensar que los docentes pocas veces incentivaban el trabajo en grupo o equipo. Sin embargo este resultado cambia para las observaciones finales donde los niños se integran al grupo en un 73,3 % SIEMPRE, significa que los niños se integran con más frecuencia sobre todo durante los juegos ejecutados en el patio ello nos conlleva a manifestar que la interacción se torna más productiva cuando los niños tienen la oportunidad de compartir, mirar a los demás y simultáneamente ofrece la oportunidad de desarrollar de mejor manera la comunicación..

CUADRO N° 08

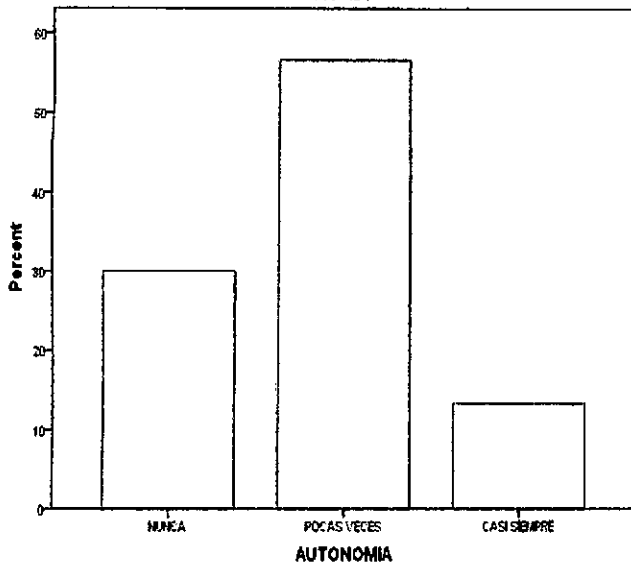
LA AUTONOMIA COMO HABILIDAD SOCIAL

(Observado en los juegos colectivos)

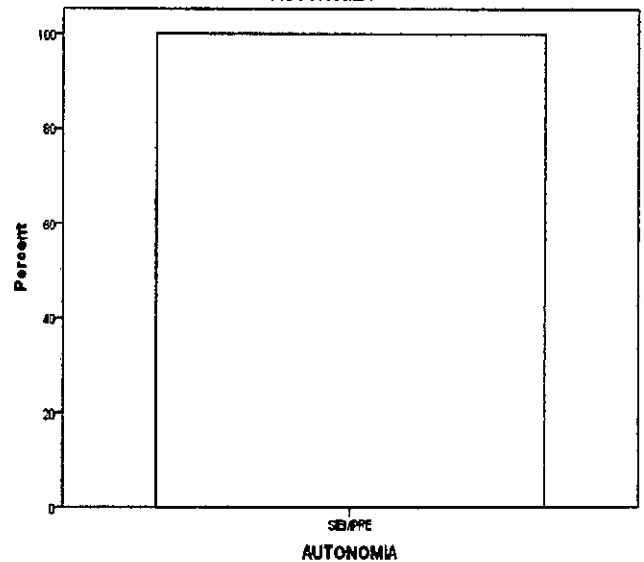
		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	9	30,0
	POCAS VECES	17	56,7
	CASI SIEMPRE	4	13,3
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	SIEMPRE	30	100,0

AUTONOMIA



AUTONOMIA



Análisis y Discusión.

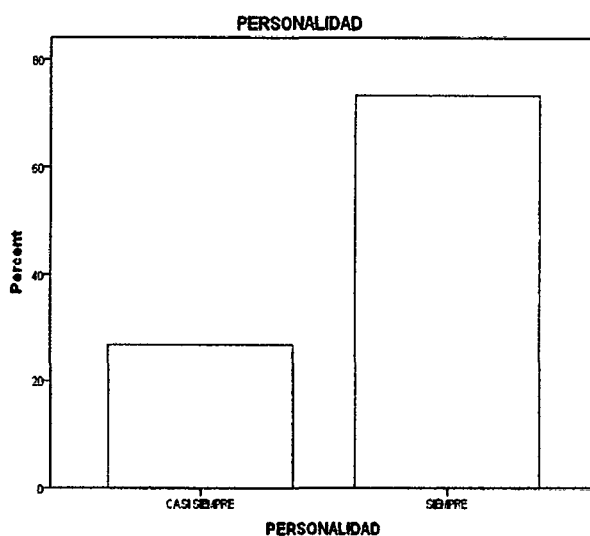
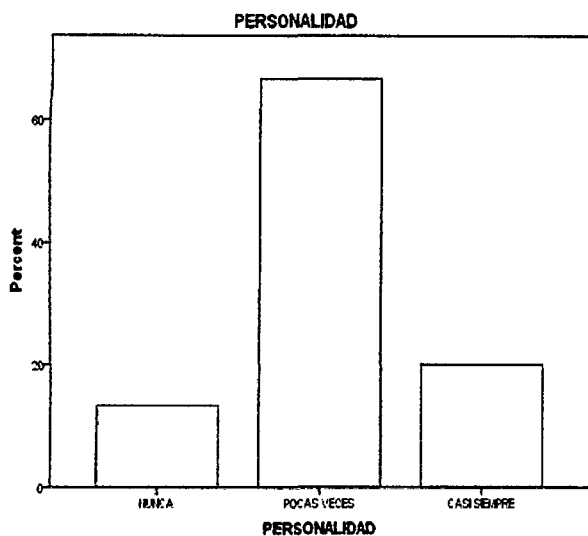
En el cuadro y gráfico estadístico referido a la Autonomía como habilidad social en las observaciones iniciales reflejan que el 56,7 % POCAS VECES los niños muestra de la investigación no tuvieron iniciativa propia o autonomía para relacionarse con los otros niños, es así que el comportamiento de estos niños en el patio estaban dirigidos mas a los juegos individuales, y en las sesiones dirigidas por el docente los niños trabajaban individualmente, ya que no participaban u opinaban; Mientras que en los resultados producto de las observaciones finales se tiene un cambio significativo ya que los niños demuestran autonomía en un 100% SIEMPRE, durante las actividades lúdicas desarrolladas a través de sus actitudes de disposición, participación y socialización se pudo observar además que algunos niños ya podían dirigir algunos juegos conocidos en la misma que respetaban la organización del juego, lo disfrutaban y se mostraron amistoso con los demás.



CUADRO N° 09
DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD A
TRAVÉS DE LA ACTIVIDAD LLUDICA

		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	4	13,3
	POCAS VECES	20	66,7
	CASI SIEMPRE	6	20,0
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	CASI SIEMPRE	8	26,7
	SIEMPRE	22	73,3
	Total	30	100,0



Análisis y Discusión

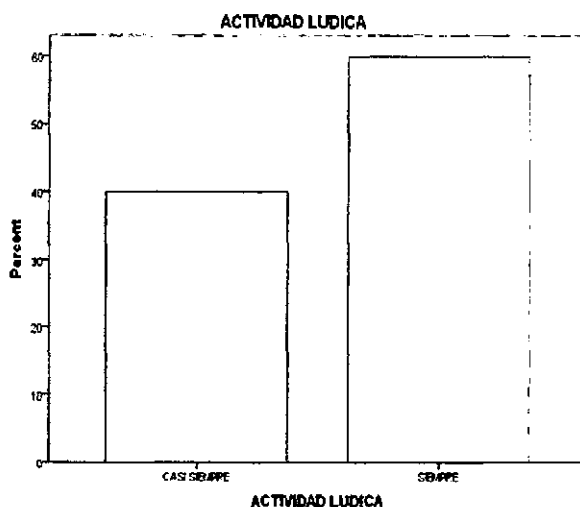
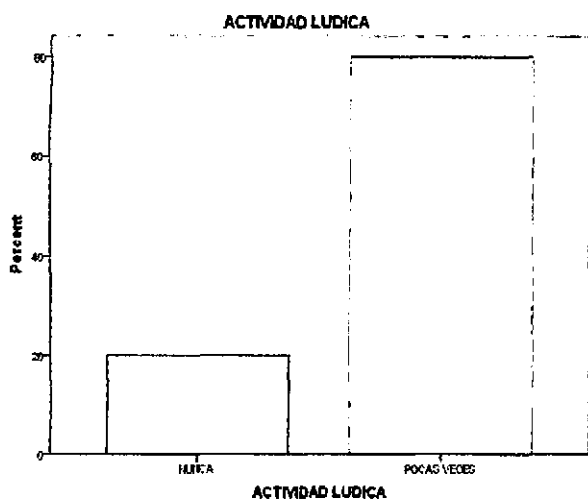
Según el cuadro y gráfico estadístico del sistema SPS se muestra que el 66,7 % POCAS VECES, se buscó el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas a través de la actividad lúdica, los niños y niñas demostraron actitudes pasivas e inseguridad, carecían de iniciativa y curiosidad ya que obedecían el mandato de la profesora a pesar de que algunos niños disfrutaban de algunas actividades lúdicas, este resultado en las observaciones finales cambia ya que según el cuadro y gráfico estadístico se muestra que en un 73,3 % se busca SIEMPRE el desarrollo la personalidad de los niños y niñas a través de la actividad lúdica, las docentes en el tiempo de la investigación desarrollaron paulatinamente las actividades lúdicas orientadas a brindar a los niños oportunidades de socialización, de tomar decisiones por si mismos durante los juegos, a relacionarse respetando no sólo las reglas del juego sino también los derechos y deberes de los otros niños y niñas, es así que se remarca el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas.



UADRO N° 10
LA ACTIVIDAD LUDICA EN EL PROCESO
DE SOCIALIZACIÓN

		Frequency	Percent
Valid	NUNCA	6	20,0
	POCAS VECES	24	80,0
	Total	30	100,0

		Frequency	Percent
Valid	CASI SIEMPRE	12	40,0
	SIEMPRE	18	60,0
	Total	30	100,0



Análisis y Discusión

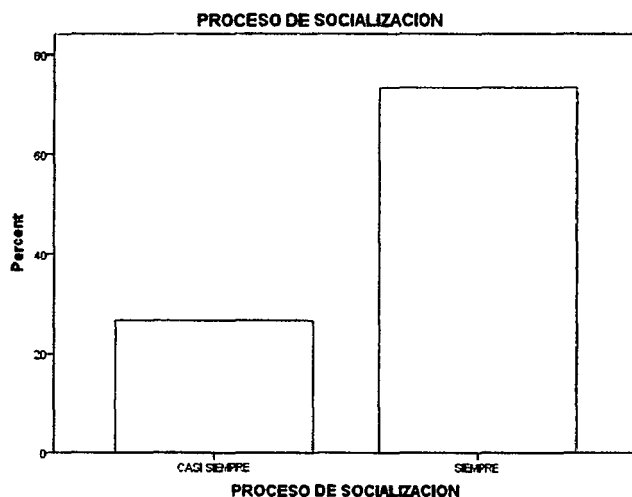
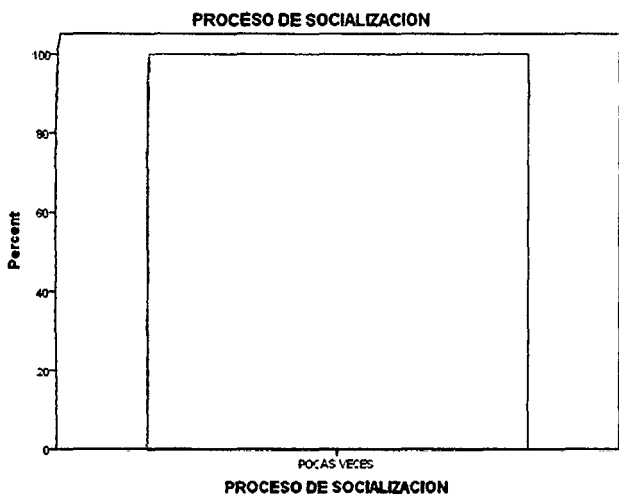
La actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños y niñas en las observaciones iniciales según el cuadro y gráfico estadístico muestra que el 80 % corresponde a POCAS VECES el juego lúdico tiene incidencia en la socialización si no se tiene el objetivo claro, si no se utiliza los juegos adecuados, este hecho los niños y niñas en su gran mayoría demuestran al tener preferencia por los juegos individualizados, mecánicos, no reglamentados donde se puede o no dar la socialización. Los resultados cambian en las observaciones finales de acuerdo al cuadro y gráfico estadístico que muestra que las actividades lúdicas se desarrollan en un proceso de socialización en un 60% SIEMPRE, los que significa que las docentes al reconocer la importancia de la utilización de la actividad lúdica como medio para el desarrollo de la socialización han utilizado de manera adecuada las los juegos motores, juegos colectivos que ayudan al niño en su interacción social ya que los niños y niñas participan, cooperan y se integran con sus compañeros demostrando habilidades sociales con autonomía y manifestando su personalidad de manera positiva, entonces si podemos afirmar que la actividad lúdica inside positivamente en el proceso de socialización de los niños de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 de Abancay – 2010.



CUADRO N° 11
PROCESO DE SOCIALIZACION COMO
PARTE DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

	Frequency	Percent
Valid POCAS VECES	30	100,0

	Frequency	Percent
Valid CASI SIEMPRE	8	26,7
SIEMPRE	22	73,3
Total	30	100,0



Análisis y Discusión

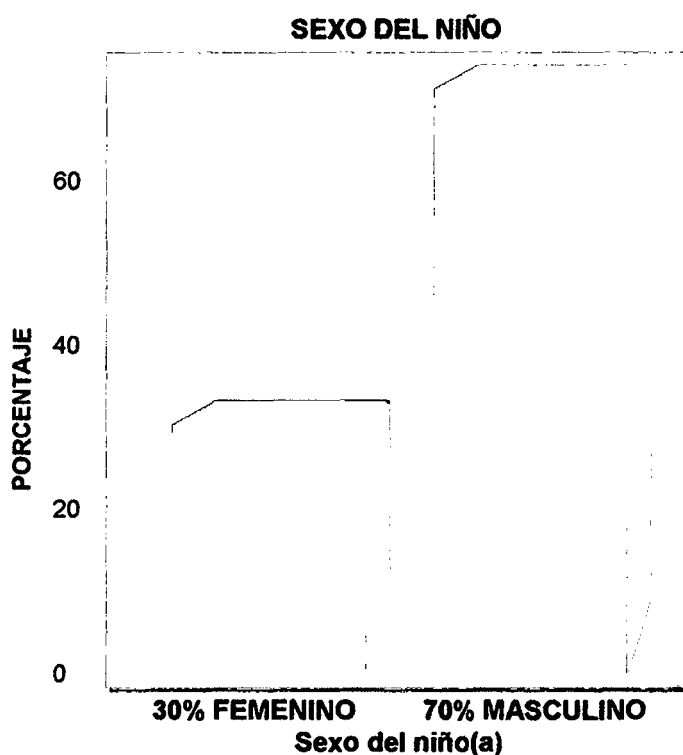
Este análisis guarda mucha relación con el análisis del cuadro N° 10 ya que se trata de demostrar a través del cuadro y gráfico estadístico en el Sistema SPS los resultados de la incidencia del proceso de socialización de los niños y niñas como parte de la actividad lúdica, **este hecho en las observaciones iniciales** muestran en un 100% se da POCAS VECES, debido a que los niños no demuestran principios de colaboración, no se relacionan con facilidad con otros niños por el proceso de adaptación que se da paulatinamente en la escolaridad, Los resultados de las observaciones finales muestran un cambio positivo ya que el proceso de socialización de los niños y niñas como parte de la actividad lúdica se da según el cuadro y gráfico estadístico en un 73,3% SIEMPRE, por que los niños y niñas participan con más frecuencia en los juegos o actividades lúdicas desarrolladas demostrando disfrute, comunicación – diálogo entre ellos y los adultos que les rodean, este hecho se da también por la incorporación de las actividades lúdicas en las programaciones educativas de las docentes que permite la constancia y las prácticas de actitudes positivas durante la realización de las mismas..



CUADRO N° 01

PORCENTAJE DE NIÑOS Y NIÑAS OBSERVADOS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FEMENINO	9	30,0	30,0	30,0
	MASCULINO	21	70,0	70,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	



Análisis e Interpretación

Según el cuadro y gráfico estadístico la población de esta investigación tiene como mayoría al sexo masculino, observándose que el 70% de la muestra corresponde al sexo masculino mientras que el 30% de del total de niños observados son de sexo femenino.

La frecuencia de participación en su mayoría fue en el sexo masculino lo cual indica, que los niños tuvieron participación activa en los juegos, los mismos que se involucraron más con sus compañeros de aula.



ANEXOS

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODO CUANTITATIVO TIPO DE INVESTIGACION BASICA NIVEL Descriptivo - Longitudinal POBLACIÓN Niños y niñas de la IEI La Victoria N° 150 que corresponde a un total de 70 alumnos. MUESTRA No probabilístico Fue de de un 33.3% del 100% de la población general, aula "Los Ositos" Que cuenta con un total de 30 niños todos de 5 años de edad entre varones y mujeres.
¿Cómo se observa la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 150 La Victoria Abancay-2010?	<ul style="list-style-type: none"> • caracterizar la actividad lúdica en el proceso de socialización de los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010. 	<ul style="list-style-type: none"> • la actividad lúdica incide positivamente en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 de Abancay-2010 	
PROBLEMA ESPECIFICO	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS ESPECIFICO	
¿Qué función específica cumple los juegos motores en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010?	<ul style="list-style-type: none"> • Describir la función que cumple los juegos motores en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos motores ayudan en la participación grupal, la cooperación y la integración entonces incide en la interacción social de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010. 	
¿Cuál es el rol que cumple los juegos colectivos en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 Abancay-2010?	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar el rol que cumple los juegos colectivos en el proceso de socialización de los niños de 5 años de la institución educativa inicial La Victoria N° 150 de Abancay-2010. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos colectivos ayudan a su personalidad y autonomía lo cual incide en sus habilidades sociales, de los niños de 5 años de la institución educativa inicial la Victoria N° 150 Abancay-2010. 	

LISTA DE ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 150 LA VICTORIA

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SEXO	PADRE VIVE	MADRE VIVE	NIVEL DE EDUCACION
1	BALDARRAGO CONTRERAS, Nayrlinda	F	SI	SI	Secundaria
2	BECERRA PILLCO, Jhon Elvis	M	SI	NO	Primaria
3	BECERRA SALDIVAR, Luis Mario	M	SI	SI	Secundaria
4	CARTAGENA SANTANDER, Antonio Cesar	M	SI	SI	Secundaria
5	CHIPANA TELLO, Julio Cesar	M	SI	SI	Secundaria
6	CHUCHULLO PUCHO, Roy Shaidier	M	SI	SI	Secundaria
7	CRUZ FORES, Bepsi Maria	F	SI	SI	Secundaria
8	ESPINOZA HUAMAN, Elizabeth Katuska	F	SI	SI	Superior
9	ESTRADA RIVERA, Liset Melani	F	SI	SI	Primaria
10	GARFIAS TAMBRAICO, Luis Daniel	M	SI	SI	Secundaria
11	GUILLEN VARGAS, Paul Andre	M	SI	SI	Secundaria
12	HUAMANI ELGUERA, Mijael Vidal	M	SI	SI	Secundaria
13	MALLQUI OSCCO, Joel	M	SI	SI	Primaria
14	MEDINA VALENZUELA, Luciano	M	SI	SI	Superior
15	PUMA HURTADO, Landy Paul	M	SI	SI	Secundaria
16	QUISPE TAPIA, Roger	M	SI	SI	Superior
17	RAMOS ESPINOZA, Julio Cesar	M	SI	SI	Secundaria
18	SOLIS HUACHACA, Abraham Moises	M	SI	SI	Secundaria
19	VALVERDE SALAZAR, Yersi Francisco	M	SI	SI	Primaria
20	VELASQUE CONTRERAS, Wilfredo	M	SI	SI	Primaria
21	VILLAFUERTE AYHUA, Angel Adriano	M	SI	SI	Superior
22	CABALLERO RODRIGUEZ, Koko	M	SI	SI	Secundaria
23	GUTIERRES FARFAN, Genaro	M	SI	SI	Superior
24	MOLINA MAGO, Yair	M	SI	SI	Secundaria
25	PACHECO ORTIZ, Andrea	F	SI	SI	Superior
26	PALOMINO BECERRA, Keisy Nicol	F	SI	SI	Secundaria
27	CHAUCA QUISPE, Alexandra	F	SI	SI	Primaria
28	GUTIERRES MONTESINO, Brian Augusto	M	SI	SI	Secundaria
29	BERROCAL ARREDONDO, Yelson Alcides	M	SI	SI	Secundaria
30	MENDOZA HUAMANÑAHUI, David Gustavo	M	SI	SI	Secundaria

LISTA COTEJO DE JUEGOS MOTORES

Nº	DISTINGUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS	SIEMPRE(4)	CASI SIEMPRE (3)	POCAS VECES (2)	NUNCA (1)
1	CERCA-LEJOS				
2	DELANTE- DETRÁS				
3	DERECHA- IZQUIERA				
4	DENTO FUERA				
5	GRANDE – PEQUEÑO				
6	LARGO- CORTO				
7	RAPIDO- DESPACIO				
8	PRINCIPIO- FIN				
9	GRUESO- DELGADO				
10	LIVANO- PESADO				

JUEGOS REGLAMENTDOS

Nº	DISTINGUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS	SIEMPRE(4)	CASI SIEMPRE (3)	POCAS VECES (2)	NUNCA (1)
I	EJECUTA LOS EJERCICIOS ADECUADAMENTE				
II	RESPETA LAS REGLAS DEL DEPORTE				
III	SE UBICA EN EL ESPACIO				
IV	ESCUCHA CON ATENCION A LAS INDICACIONES				

COD

JUEGOS REGLAMENTADOS

COD	I				II				III				IV			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
01																
02																
03																
04																
05																
06																
07																
08																
19																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																
28																
29																
30																

JUEGOS NO REGLAMENTADOS

Nº	DISTINGUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS	SIEMPRE(4)	CASI SIEMPRE (3)	POCAS VECES (2)	NUNCA (1)
I	SE DISTRAE DURANTE LOS JUEGOS				
II	COMPARTE LOS MATERIALES CON SUS COMPAÑEROS.				
III	AYUDA A SUS COMPAÑEROS DURANTE EL JUEGO.				
IV	SE APARTA DEL GRUPO DURANTE EL JUEGO.				
V	RESPETA SU TURNO DURANTE EL JUEGO.				

LISTA DE COTEJO DE INTERACCION SOCIAL.

N°	DISTINGUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS	SIEMPRE 4	CASI SIEMPRE 3	POCAS VECES 2	NUNCA 1
PARTICIPACIÓN GRUPAL.					
1	COMPARTE Y COLABORA.				
2	PRESTA ATENCIÓN A LAS INDICACIONES				
3	SE RELACIONA CON OTROS NIÑO				
4	PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS JUEGOS				
COOPERACIÓN.					
1	ES AGRESIVO CON SUS COMPAÑEROS				
2	COOPERA EN LA UBICACIÓN DE LOS MATERIALES				
INTEGRACIÓN.					
1	SE RELACIONA CON FACILIDAD				
2	TRABAJA MEJOR EN EQUIPO				
3	TRABAJA MEJOR SOLO				

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES.

Nº	DISTINGUE LOS SIGUIENTES ASPECTOS	SIEMPRE 4	CASI SIEMPRE 3	POCAS VECES 2	NUNCA 1
AUTONOMÍA.					
1	IGNORA A SUS COMPAÑEROS EN LA REALIZACIÓN DE LOS JUEGOS.				
2	POSEE HÁBITOS DE HIGIENE				
3	RESPETA LAS NORMAS.				
4	MOTIVA A SUS COMPAÑEROS DURANTE EL JUEGO				
PERSONALIDAD					
1	MANIFIESTA CON PALABRAS SU SENTIR				
2	ES ALEGRE Y ANIMOSO DURANTE LOS JUEGOS				
3	SE MUESTRA TÍMIDO DURANTE LA EJECUCIÓN DE LOS JUEGOS.				
4	ES RESPONSABLE CON EL CUIDADO DE LOS MATERIALES.				

SESION N°	TEMA	TIPO DE JUEGO	LOGROS
01	Jugando con la pelota conozco mis segmentos corporales	“la casa del lobo”	Demuestra coordinación oculo podal y oculo manual Muestra autonomía durante las actividades motoras
02	Reconozco mis segmentos corporales utilizando las pelotas	“me convierto en ...”	Ejecuta movimientos coordinados Muestra autonomía durante las actividades motoras
03	Me divierto conociendo mi lateralidad	“La estatua”	Identifica su lateralidad Muestra respeto a sus compañeros durante las clases
04	Reconozco mis segmentos corporales	“El toro”	Reconoce su esquema corporal adelante – atrás. Muestra respeto a sus compañeros durante las clases
05	Jugando con la pelota desarrollo mi coordinación	“Ángeles y diablos”	Reconoce su lateralidad . Respeta su cuerpo y

	oculo -podal		la de sus compañeros.
06	Jugando a las carreras desarrollo mi coordinación ocupo - podal	“Pelota zig -zag”	Coordina sus movimientos oculo podal. Muestra interés ante el área.
07	Me divierto practicando fútbol	“Pepes y pepitas”	Ubica su espacio temporal. Muestra interés ante el área.
08	Metiendo goles al equipo contrario	“Cámbiate de ropa”	Coordina sus movimientos oculo podal. Muestra interés ante el área.
09	Jugando ejercito mis segmentos corporales	“La granja de animales”	Reconoce su lateralidad Muestra interés ante el área.
10	Aprendo con mis compañeros la posición de salida en el atletismo	“Reloj, reloj a las 1 y a las 2”	Demuestra su coordinación. Muestra interés ante el área.
11	Me divierto practicando atletismo con mis compañeros	“El reto”	Demuestra su agilidad. Muestra interés ante

			el área.
12	Me divierto pintando los testimonios	“L a serpiente”	Demuestra su participación. Muestra interés ante el área.
13	Me divierto lanzando las pelotitas de trapo	“pase la pelota”	Demuestra su fuerza y destreza. Muestra interés ante el área.
14	Me divierto haciendo pelotitas con aserrín.	“vuela globito vuela”	Demuestra su interés por el deporte. Muestra interés ante el área.
15	Me divierto realizando el lanzamiento de bala con mis amigos.	“Convoca a los indios”	Demuestra su interés por el deporte. Muestra interés ante el área.
16	Me divierto con mis amigos en la colchoneta.	“Las croquetas”	Desarrolla su flexibilidad. Muestra interés ante el área.
17	Me divierto realizando el rodamiento en la colchoneta.	“El gato y el ratón”	Desarrolla su flexibilidad. Respeto la decisión de sus compañeros.

18	Me divierto en la colchoneta realizando vertical invertida con tres apoyos.	“El toro”	Desarrolla su flexibilidad. Respeto la decisión de sus compañeros
19	Jugando en la colchoneta demuestro mi flexibilidad.	“El lobo”	Desarrolla su flexibilidad. Respeto su turno.
20	me gusta la gimnasia	“Protégete de la lluvia”	Desarrolla su flexibilidad. Respeto su turno.

PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

II. **TEMA DEL DIA:** Jugando con la pelota conozco mis segmentos corporales

III. **CAPACIDADES:** Reconoce sus segmentos corporales adecuadamente

IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Lógico Matemático

V. **VALORES:** Respeto

VI. **ACTITUDES:** Participa y respeta a sus semejantes durante los juegos






VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental

VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo


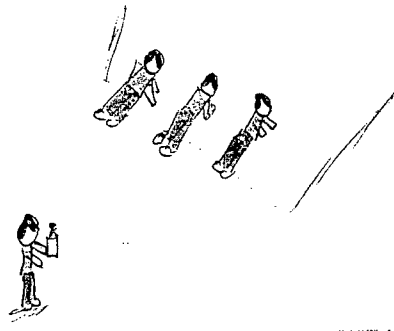
IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo

X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, pelota

XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación fisiológica: Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas • Juego "la casa del lobo" • Motivación con la canción la gallina comelona. 	  	5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios lanzando las pelotas hacia arriba para cogerlos en la caída. • En parejas a una distancia media se lanzan las pelotas unos a otros. 	 	35 min



<ul style="list-style-type: none"> • En parejas nos pasamos las pelotas de espalda. • Dividimos las clases en dos grupos y realizamos un partido de futbol. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Nos ponemos todos en la pared y apoyamos nuestro cuerpo sobre ella. • Hacemos una reflexión sobre el consumo de agua durante el deporte. 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra coordinación oculo podal y oculo manual 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra autonomía durante las actividades motoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

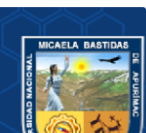
XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL





PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

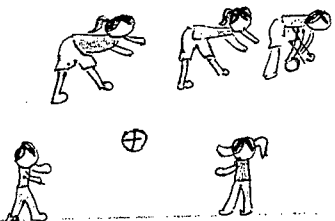
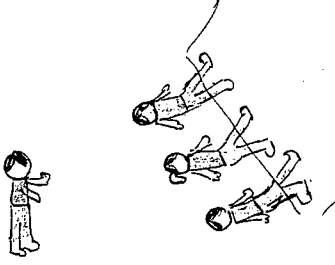
I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. García Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Reconozco mis segmentos corporales utilizando las pelotas
- III. **CAPACIDADES:** Demuestra coordinación de brazos y piernas al ejecutar movimientos corporales
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Lógico Matemático
- V. **VALORES:** Respeto
- VI. **ACTITUDES:** Participa y respeta a sus semejantes durante los juegos
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, pelota, tizas.
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "me convierto en ..." 	  	5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios lanzando las pelotas hacia arriba para cogerlos en la caída. • En columnas nos pasamos las pelotas por encima de la cabeza y 		35 min



<p>la hacemos regresar por debajo de las piernas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas se lanzan las pelotas frente a frente. • Dividimos las clases en dos equipos y practicamos fútbol. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Nos echamos en el piso y apoyamos nuestras piernas en la pared. • Hacemos una reflexión sobre el consumo de agua durante el deporte. 		<p>5 min</p>

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta movimientos coordinados 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra autonomía durante las actividades motoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

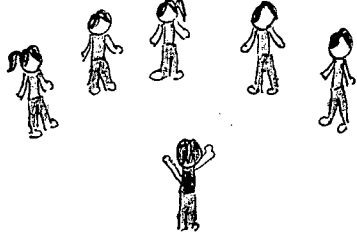
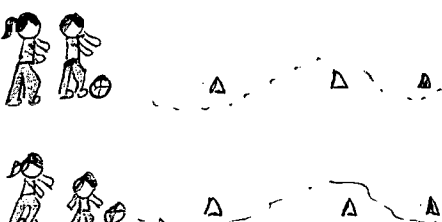
PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

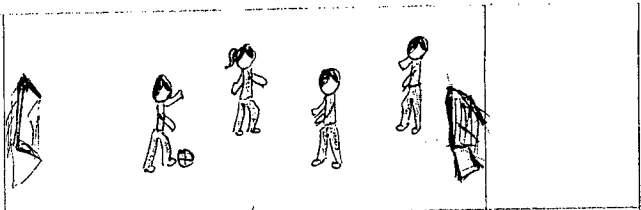
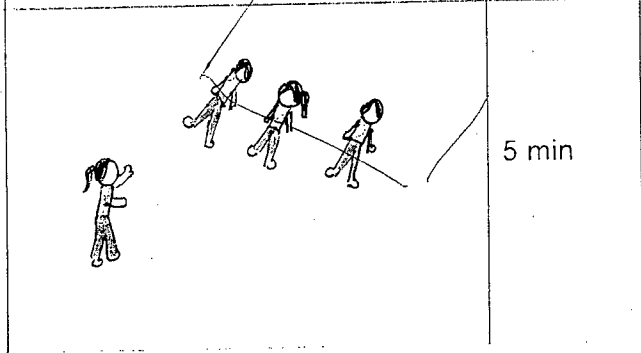
- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto conociendo mi lateralidad
- III. **CAPACIDADES:** Descubre e identifica su lateralidad
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Lógico Matemático
- V. **VALORES:** Respeto
- VI. **ACTITUDES:** Participa y respeta a sus semejantes durante los juegos
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, pelota
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "La estatua" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formados en columna conducen la pelota en zig – zag. • Formados en columna manejan la pelota en curvas. • Formados en parejas a los extremos de la losa deportiva 		35 min





<p>llevan la pelota con el pie derecho y regresan pateando la pelota con el pie izquierdo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividimos las clases en dos grupos y realizamos un partido de fútbol. 	
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Nos ponemos todos en la pared y apoyamos nuestro cuerpo sobre ella. • Hacemos una reflexión sobre el consumo de agua durante el deporte. 	 <p>5 min</p>

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica su lateralidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra respeto a sus compañeros durante las clases 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

II. TEMA DEL DIA: Reconozco mis segmentos corporales

III. CAPACIDADES: Reconoce sus segmentos corporales

IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Lógico Matemático

V. VALORES: Responsabilidad

VI. ACTITUDES: Cuida y valora los objetos de trabajo

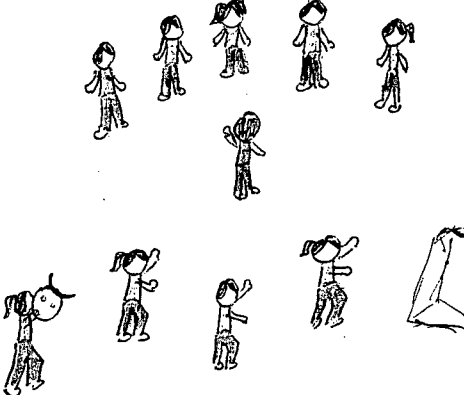

VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental

VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo


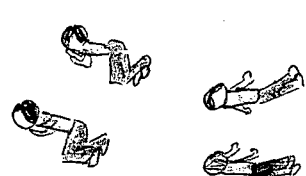
IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo

X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, pon – pon, tiza

XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "El toro" 		<p align="center">5 min</p>
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos formamos en 3 columnas y realizamos diferentes movimientos con los pompones en las manos. • Realizamos polichinelas. • Salto con un pie adelante. • Salto con dos pies atrás. 		<p align="center">35 min</p>



<ul style="list-style-type: none"> Realizamos marchas con pompones en mano. Practica deportiva. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recuperación fisiológica: Ejercicios de relajación. Nos ponemos todos en el piso e imitamos como duerme un gatito. Hacemos una reflexión sobre el consumo de agua durante el deporte. 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce su esquema corporal adelante – atrás. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> Muestra respeto a sus compañeros durante las clases 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximiun de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. García Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Jugando con la pelota desarrollo mi coordinación oculo -podal
- III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su coordinación
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Ciencia y Ambiente
- V. **VALORES:** Respeto
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, tiza, cronometro
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas • Juego "Ángeles y diablos" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formados en dos columnas trasladamos el balón con los pies hasta la ubicación del cono al otro lado de la losa. • En columnas traslado el balón en zig - zag. • Jugamos futbol en grupos. 		35 min



SALIDA:

- Recuperación fisiológica:
- Ejercicios de relajación.
- Nos ponemos todos en el piso e imitamos como duerme un gatito.
- Hacemos una reflexión sobre el consumo de agua durante el deporte.



5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce su lateralidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta su cuerpo y la de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

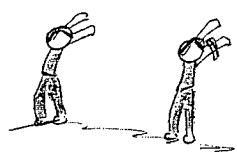

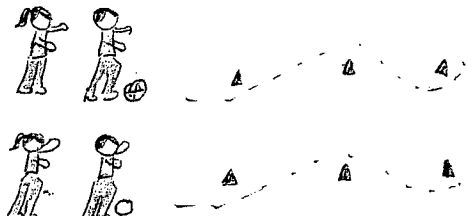
PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. TEMA DEL DIA: Jugando a las carreras desarrollo mi coordinación ocupo - podal
- III. CAPACIDADES: Coordina sus movimientos
- IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Ciencia y Ambiente
- V. VALORES: Respeto
- VI. ACTITUDES: Valora a sus compañeros
- VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental
- VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo
- IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo
- X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "Pelota zig -zag" 	 	5 min
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En línea recta corremos al sonido del silbato de cono en cono. • En cuatro columnas corremos en zig – zag entre conos. • Jugamos futbol en grupos. 		35 min





SALIDA:

- Recuperación fisiológica:
- Ejercicios de relajación.
- Todos de pie practicas la respiracion.
- Hacemos una reflexión sobre el consumo de agua durante el deporte.



5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos oculo podal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL:

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

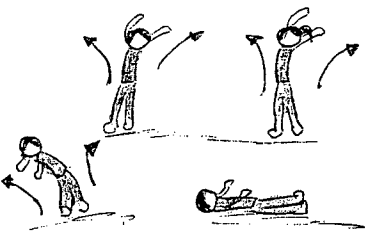
- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA: Lic. Margaret Camacho
- 1.3 AREA: Relacion consigo mismo () Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA: Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA: Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE: Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO: I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS: 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION: 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA: Losa deportiva

- II. TEMA DEL DIA: Me divierto practicando futbol
- III. CAPACIDADES: Reconoce el área de trabajo y se ubica en el.
- IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Ciencia y Ambiente
- V. VALORES: Respeto
- VI. ACTITUDES: Reconoce y respeta a su compañeros
- VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental
- VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo
- IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo
- X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas • Juego "Pepes y pepitas" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos pasamos pateando la pelota entre compañeros. • Dividimos la clase en dos grupos y los ubicamos en cada arco haciendo relevos con el balón. • Formamos un círculo en medio de la losa y todos pateamos el balón sin dejar salir del círculo. • Practica deportiva 		35 min





<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie imaginamos como cae la pluma. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		<p>5 min</p>
--	--	--------------

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica su espacio temporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

II. **TEMA DEL DIA:** Metiendo goles al equipo contrario

III. **CAPACIDADES:** Coordina sus movimientos

IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Ciencia y Ambiente

V. **VALORES:** Respeto

VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros

VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental

VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo

IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo


X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro

XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "Cámbiate de ropa" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividimos la clase en dos grupos y realizamos carreras de un arco a otro en competencia. • Llevamos la pelota en zig-zag hasta el otro arco con relevos. • Jugamos futbol en grupos. 		35 min





<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		<p>5 min</p>
--	--	--------------

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos oculo podal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL




PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

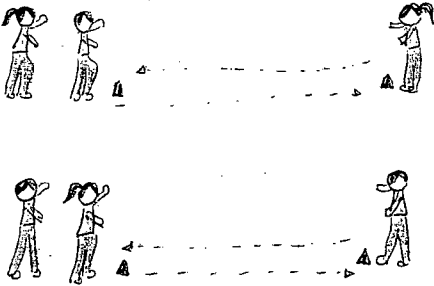

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. TEMA DEL DIA: Jugando ejercito mis segmentos corporales
- III. CAPACIDADES: Reconoce sus segmentos corporales
- IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Lógico matemático
- V. VALORES: Respeto
- VI. ACTITUDES: Valora a sus compañeros
- VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental
- VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo
- IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo
- X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "La granja de animales" 	 	5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos salimos corriendo al sonido del silbato al otro lado del patio y al segundo sonido volvemos. • En filas al sonido del silbato salimos corriendo uno por uno hasta tocar la pared y volvemos rápidamente. 		35 min





<ul style="list-style-type: none"> • En las mimas filas los primeros salen y se ubican al otro lado del patio y los primeros que quedan al sonido del silbato llevan el testimonio y le entrega a su compañero y vuelven en relevos. • En los mismos grupos saltamos con el pie derecho al otro lado de la losa y volvemos con el pie izquierdo. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce su lateralidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

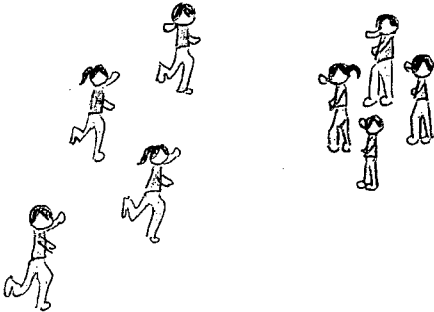
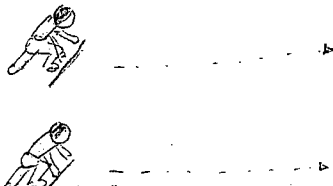
PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

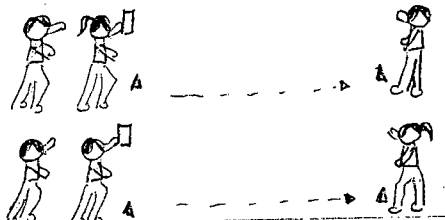
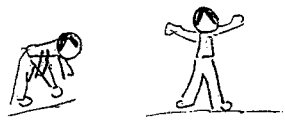
- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Luis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juares Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Aprendo con mis compañeros la posición de salida en el atletismo
- III. **CAPACIDADES:** Demuestra su coordinación
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Lógico matemático
- V. **VALORES:** Respeto
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "Reloj, reloj a las 1 y a las 2" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En columnas al mando del profesor nos ponemos en cuclillas un pie delante y otro atrás. • Reconoce las señales en sus marcas listos ya con movimientos. 		35 min





<ul style="list-style-type: none"> Nos ubicamos en dos columnas detrás de la línea trazada por el docente y salimos en carreras hasta el otro extremo de la losa deportiva. En filas realizamos concurso de carreras. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recuperación fisiológica: Ejercicios de relajación. Todos de pie practicas la respiración. Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra su coordinación. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 1501 A VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

II. TEMA DEL DIA: Me divierto practicando atletismo con mis compañeros

III. CAPACIDADES: Demuestra su agilidad

IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Lógico matemático

V. VALORES: Respeto

VI. ACTITUDES: Valora a sus compañeros

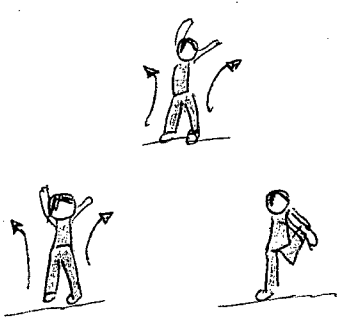

VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental

VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo

IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo

X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro

XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo al alumno.• Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego• Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none">• Juego "El reto"		5 min
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none">• En filas todos realizamos la posición inicial del atletismo y al mando del docente parimos.• En columnas los primeros se ubican al otro lado de la losa deportiva y los primeros que		35 min





quedan salen al mando del docente llevando el testimonio entregan a su compañero y trabajan en relevos.

- En grupos de cuatro cada uno se ubica a un extremos de la losa deportiva a la orden del docente salen los primeros entregan el testimonio a los segundos y así sucesivamente hasta finalizar con los grupos.
- En columnas nos ponemos de un pie y cojemos el otro pie para realizar las elongaciones.

SALIDA:

- Recuperación fisiológica:
- Ejercicios de relajación.
- Todos de pie practicas la respiración.
- Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal

5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su agilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa, traer material para la siguiente clase.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

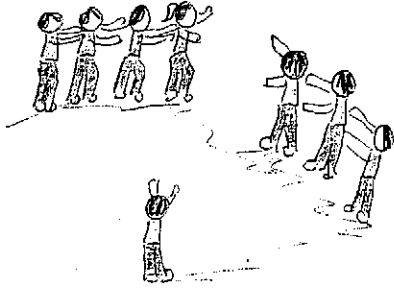

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. TEMA DEL DIA: Me divierto pintando los testimonios
- III. CAPACIDADES: Demuestra interés en clase
- IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Lógico matemático
- V. VALORES: Respeto
- VI. ACTITUDES: Valora a sus compañeros
- VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental
- VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo
- IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo
- X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "L a serpiente" 		<p style="text-align: center;">5 min</p>
<p style="text-align: center;">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupos de cuatro todos cogen sus testimonios y pintan de color que mas les guste. • Todos dejamos nuestro testimonio en el muro para que se seque. 		<p style="text-align: center;">35 min</p>





<ul style="list-style-type: none"> • En círculo jugamos a los colores con un balón. • Realizamos un concurso de carreras. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal • Recogen sus testimonios y lo guardan en su salón. 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su participación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva


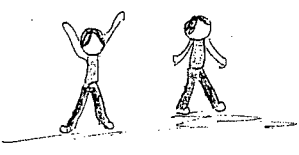
- II. TEMA DEL DIA: Me divierto lanzando las pelotitas de trapo
- III. CAPACIDADES: Demuestra su fuerza y destreza
- IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: Lógico matemático
- V. VALORES: Respeto
- VI. ACTITUDES: Valora a sus compañeros
- VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental
- VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo
- IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo
- X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "pase la pelota" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividimos la clase en dos grupos y nos ubicamos a los extremos de la losa deportiva y se lanzan las pelotitas de trapo con toda su fuerza. 		35 min

CENTRO DE COORDINACION
PRACTICA PREPROFESIONAL





<ul style="list-style-type: none"> • En medio de la losa dibujamos una circunferencia y reconocemos el área de lanzamiento de bala. • Nos ubicamos de uno en uno en la circunferencia y lanzamos la pelotita de trapo lo más lejos que puedan. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica. • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practican la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		<p>5 min</p>

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su fuerza y destreza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa, traer material para la siguiente clase.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

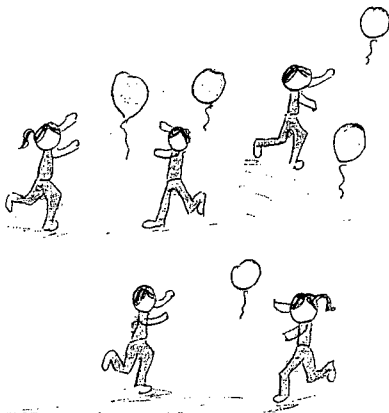

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 13

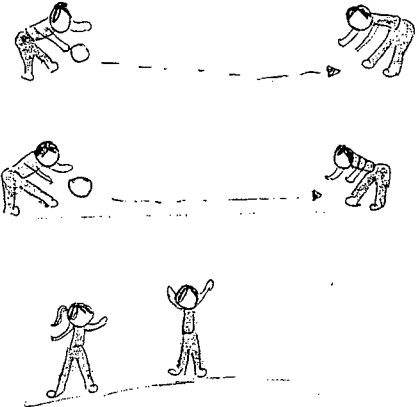
I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto haciendo pelotitas con aserrín.
- III. **CAPACIDADES:** Demuestra su interés y trabajo en equipo.
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Lógico matemático
- V. **VALORES:** Respeto
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "vuela globito vuela" 		5 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupos de cuatro llenamos el aserrín en la media de panty hasta formar una pelotita. • Con la ayuda del docente amarramos la media panty. 		35 min



<ul style="list-style-type: none"> • En parejas hacemos rodar las pelotitas en el piso al mismo tiempo. • En parejas lanzamos una pelotita con la mano derecha y recibimos con ambas manos. • Practicamos el lanzamiento de bala. <p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica. • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		<p>5 min</p>
---	--	--------------

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su interés por el deporte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto realizando el lanzamiento de bala con mis amigos.
- III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su coordinación oculo - manual.
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** Lógico matemático
- V. **VALORES:** Respeto
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p align="center">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "Convoca a los indios" 		35 min
<p align="center">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujamos el área de lanzamiento en un lado de la losa deportiva. • Todos en fila cogen su pelotita con la mano derecha y ubicamos al costado de la cabeza y realizamos el balanceo. 		5 min





<ul style="list-style-type: none"> • Después del balanceo realizamos los saltos. • Realizamos el giro y posteriormente el lanzamiento y practican cada uno con su pelotita. • En columna realizamos un concurso de quien lanza mas lejos la pelotita y marcamos con una tiza. • Practicamos el lanzamiento de bala. 		
<p style="text-align: center;">SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		35 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su interés por el deporte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

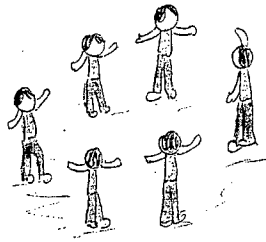

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 15

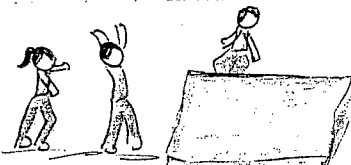

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto con mis amigos en la colchoneta.
- III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su flexibilidad.
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** ciencia y ambiente
- V. **VALORES:** Responsabilidad
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro, colchoneta
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "Las croquetas" 		<p>5 min</p>
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corremos alrededor de la losa cuatro vueltas. • En filas realizamos elongaciones. • En columna realizamos rodamientos con la ayuda del Docente. 		<p>35 min</p>



<ul style="list-style-type: none"> • Aprendemos el saludo y la posición de salida en el rodamiento. • Practicamos el rodamiento. • En círculo jugamos a la pelota caliente. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica. • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practican la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su flexibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés ante el área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL


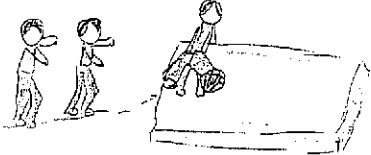
PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS:

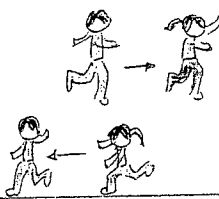
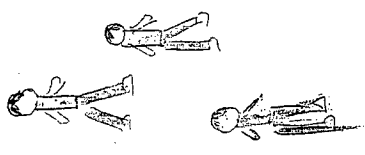
- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto realizando el rodamiento en la colchoneta.
- III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su flexibilidad.
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** ciencia y ambiente
- V. **VALORES:** Responsabilidad
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro, colchoneta
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "El gato y el ratón" 		<p style="text-align: center;">5 min</p>
<p style="text-align: center;">PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos en columnas con la ayuda del Docente realizamos el rodamiento. • Realizamos el saludo, la posición inicial y el rodamiento. 		<p style="text-align: center;">35 min</p>





<ul style="list-style-type: none"> • Aprendemos la salida del rodamiento. • Realizamos el rodamiento con todos sus pasos. • Practicamos el rodamiento. • Juego: pepes y pepitos. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica. • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su flexibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta la decisión de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 17

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto en la colchoneta realizando vertical invertida con tres apoyos.

III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su flexibilidad.

IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** ciencia y ambiente

V. **VALORES:** Responsabilidad

VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros

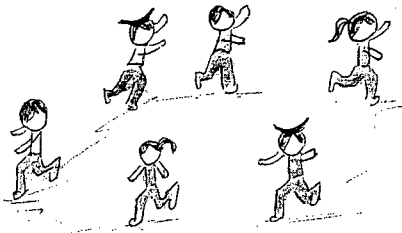
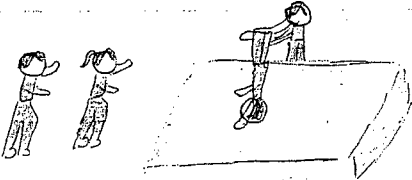
VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental

VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo

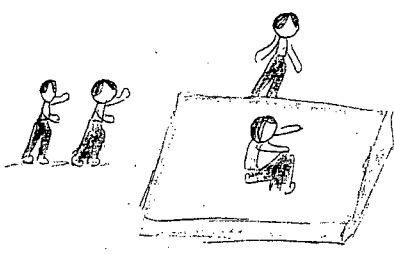

IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo

X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro, colchoneta

XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo al alumno.• Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego• Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none">• Juego "El toro"		5 min
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Con la ayuda del Docente realizamos vertical invertida con tres apoyos.		35 min



<ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda del Docente realizamos el saludo. • Realizamos la vertical invertida con tres apoyos, el Docente nos ayuda a mantenernos en la posición. • Aprendemos como caer y levantarnos. • Practicamos la vertical invertida con tres apoyos. • Juego: pepes y pepitos. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su flexibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta la decisión de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL


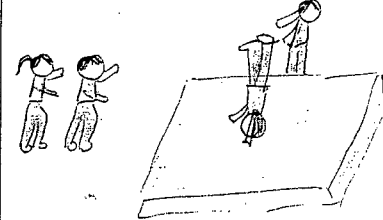
PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 18


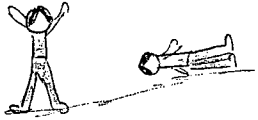
I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juares Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Jugando en la colchoneta demuestro mi flexibilidad
- III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su flexibilidad.
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** ciencia y ambiente
- V. **VALORES:** Responsabilidad
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro, colchoneta
- XI. **SECUENCIA DIDACTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "El lobo" 		5 min
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicamos los rodamientos. • Practicamos la vertical invertida con tres apoyos. • Todos formados en columnas con la ayuda del docente practicamos la posición de araña. 		35 min



<ul style="list-style-type: none"> • Practicamos rodamiento, vertical invertida, arañita. • Juego: la serpiente. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practican la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su flexibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta su turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relación consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juarez Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

II. TEMA DEL DIA: me gusta la gimnasia

III. CAPACIDADES: Desarrolla su flexibilidad.

IV. INTEGRACION A OTRAS AREAS: ciencia y ambiente

V. VALORES: Responsabilidad

VI. ACTITUDES: Valora a sus compañeros

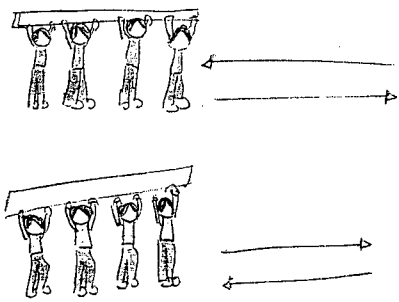
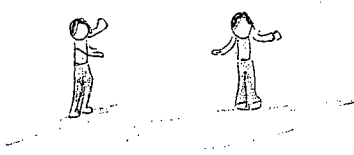
VII. TEMA TRANSVERSAL: Educación Ambiental

VIII. METODOS DE ENSEÑANZA: Mando directo



IX. ESTILOS DE ENSEÑANZA: Participativo

X. MEDIOS Y MATERIALES: Losa deportiva, silbato, conos, cronometro, colchoneta

XI. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo al alumno.• Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego• Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none">• Juego "Protégete de la lluvia"		5 min
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Todos nos ponemos en columnas y caminamos alrededor de la losa por las líneas.• En la colchoneta realizamos el rodamiento.		35 min



<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la vertical invertida. • Realizamos la posición de araña. • Caminamos por la línea trazada con tiza por el docente, luego hacemos el rodamiento con todos sus fundamentos. • Juego: las chapadas. 		
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica. • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		<p>5 min</p>

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su flexibilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta su turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRACTICANTE



PRACTICA INICIAL

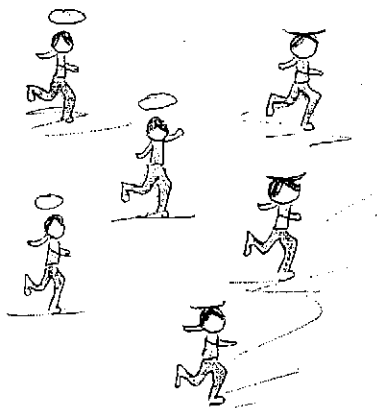

PSICOMOTRICIDAD

SESION DE APRENDIZAJE N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS:




- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 150 LA VICTORIA
- 1.2 DOCENTE DE AULA : Lis Margaret Camacho
- 1.3 AREA : Relacion consigo mismo() Personal Social (x)
- 1.4 DOCENTE DE PRÁCTICA : Lic. Vivian C. Garcia Herrera
- 1.5 JEFE DE PRÁCTICA : Bach: Mirko Juares Velasque
- 1.6 PRACTICANTE : Luis Ericson Huamani Aragon
- 1.7 CICLO : I () II (x)
- 1.8 TOTAL DE NIÑOS : 30 niños
- 1.9 TIEMPO DE DURACION : 45 min Inicio: (11: 00 am) Final: (11: 45 am)
- 1.10 LUGAR Y FECHA : Losa deportiva

- II. **TEMA DEL DIA:** Me divierto jugando balonmano
- III. **CAPACIDADES:** Desarrolla su coordinación.
- IV. **INTEGRACION A OTRAS AREAS:** ciencia y ambiente
- V. **VALORES:** Responsabilidad
- VI. **ACTITUDES:** Valora a sus compañeros
- VII. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación Ambiental
- VIII. **METODOS DE ENSEÑANZA:** Mando directo
- IX. **ESTILOS DE ENSEÑANZA:** Participativo
- X. **MEDIOS Y MATERIALES:** Losa deportiva, silbato, conos, cronometro.
- XI. **SECUENCIA DIDADTICA**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	GRAFICO	TIEMPO
<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo al alumno. • Recomendaciones de respeto, cuidado durante el juego • Activación fisiológica: <p>Realiza diferentes tipos de movimientos coordinados de cuello, brazos, tronco, piernas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego "Ángeles y diablos" 		5 min
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos nos ponemos en columnas con las pelotitas tratamos de derribar los conos. • En grupos de cuatro lanzamos las pelotitas en los aros. 		35 min





<ul style="list-style-type: none"> • En parejas nos pasamos las pelotitas. • En columnas llevamos la pelotita corriendo hasta el cono ubicado al otro extremo de la losa y volvemos. • Trabajamos con los mismos grupos en relevos. • Dividimos la clase en dos grupos y jugamos el deporte balonmano. • Juego: El lobo. 	 	
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación fisiológica: • Ejercicios de relajación. • Todos de pie practicas la respiración. • Hacemos una reflexión sobre la importancia del aseo personal 		5 min

XII. EVALUACION

ORGANIZADORES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su coordinación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta su turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

XIII. BIBLIOGRAFIA:

- Maximium de los Deportes, 2003- Regesa
- Educación Física y desarrollo pre escolar. PEÑA. C Clara

XIV. OBSERVACIONES: El tiempo que lleva las sesiones es muy extensa.

DOCENTE DE PRÁCTICA

JEFE DE PRÁCTICA

DOCENTE DE AREA

ALUMNO PRÁCTICANTE



TIPOS DE JUEGOS

1. Nombre de juego: "Estatua"

Tipo de juego: de equilibrio

Número de participantes: toda la clase

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general

Desarrollo: los alumnos se desplazan por todo el gimnasio (bosque) imitando a un animal (serpiente, canguro, león...), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (bancos suecos, ladrillos de colores, bancos suecos apoyados al revés, colchonetas...), cuando el profesor diga "estatua se deben subir" de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo....

Material: ladrillos de colores.

Normas: no puedo agarrarme a ningún compañero.

2. Nombre de juego: "Me convierto en...."

Tipo de juego: desplazamientos

Número de participantes: toda la clase

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio dinámico, coordinación, fuerza, conocimiento del cuerpo, conceptos de rápido- lento, grande- pequeño

Desarrollo: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque.

Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico,(que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.

Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, el un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento- rápido....

Normas: no tirarme encima de ningún compañero en el "bosque mágico"

3. Nombre de juego: "El toro"

Tipo de juego: desplazamientos

Número de participantes: varios

Edad: 5 años.



Duración: 10 minutos.

Espacio: patio de la I.E.I.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio dinámico, coordinación, fuerza, conocimiento del cuerpo, conceptos de rápido- lento, grande- pequeño

Desarrollo: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque.

Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico,(que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.

Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, el un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento- rápido....

Normas: no tirarme encima de ningún compañero en el “bosque mágico”

4. Nombre de juego: “Cámbiate la ropa”

Tipo de juego: desplazamientos, velocidad

Número de participantes: varios

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chaqueta del chándal, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.

Normas: no empezar a correr hasta que no tenga bien puesta la chaqueta

Variantes: cambiar la consigna y desplazarse de diferentes formas.

5. Nombre de juego: “protégete de la lluvia”

Tipo de juego: desplazamientos, velocidad

Número de participantes: toda la clase

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse

Material: colchonetas.

Normas: Si la colchoneta se cae se tiene que parar el equipo.

6. Nombre de juego: “Convoco a los Indios”

Tipo de juego: de presentación.

Número de participantes: varios.

Edad: 5 años.

Duración: entre 3 y 5 minutos (depende del número de participantes).

Espacio: interior.

Objetivos: Conocerse, crear buen clima, trabajar la desinhibición, el espacio, direccionalidad, atención...

Desarrollo: para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de los participantes que se han levantado.

Normas: el que está en el centro es el que va dando la consigna.

7. Nombre de juego: “Pelota Zig-Zag”

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: ilimitado.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: exterior.

Objetivos: rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual.

Desarrollo: formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.

Material: dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Normas: Si la pelota de cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.

Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

Observaciones: fuerza, coordinación, velocidad de acción.

8. Nombre de juego: “Ángeles y diablos”

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: toda la clase.

Edad: 5 años.

Duración: según lo que tarde la elección.



Espacio: exterior.

Objetivos: trabajar la atención, fomentar las relaciones con los demás, desarrollar la rapidez.

Desarrollo: hay un ángel, un diablo y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya asignado. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante. Retahíla: (ángel): pom pom, soy el ángel que viene cruz a cuestras, quiero uno color,... (Diablo): soy el demonio que viene a pincharos con el tenedor... Una vez elegidos todos los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.

Normas: La madre asigna los colores a los compañeros del ángel y del diablo.

Ángel y diablo irán eligiendo, alternativamente, un jugador para que se una a su equipo, diciendo colores. Si repiten o el color no está pierden la oportunidad.

Observaciones: Atención, rapidez.

9. Nombre de juego: “Pepes y Pepitas”

Tipo de juego: persecuciones.

Número de participantes: toda la clase.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos aproximadamente.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.

Desarrollo: existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.

Material: se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

Normas: Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas.

Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo captor.

Ganará el equipo que antes llegue a “X” puntos.

Observaciones: velocidad, emoción.

10. Nombre de juego: “El Reto”

Tipo de juego: psicomotricidad.

Número de participantes: varios.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto.

Material: pañuelos de dos colores.

Normas: No se pueden atar los pañuelos, deben estar enganchados.

Cada pañuelo es un punto.

Observaciones: Se favorece la picardía, hay q estar atento a que los retos sean individuales, 1 a 1 y no 2 contra 1. En el caso de la variación los equipos no se podrán deshacer en ningún momento, deberán ir siempre unidos.

11. Nombre de juego: “Las croquetas”

Tipo de juego: psicomotor

Número de participantes: varios.

Edad: 5 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad y la orientación espacial.

Desarrollo: Se forman dos grupos. La mitad serán “las croquetas”, que se situarán tumbadas en el suelo, y el resto “los tenedores”, que estarán de cuclillas tras ellas.

Cuando comience el juego, “las croquetas” comenzarán a rodar a la mayor velocidad posible para que no las pillen “los tenedores”, que vienen dando saltos para “pincharlas”.

Al final se hará recuento y se verá que grupo ha ganado.

Observaciones: puede darse el caso de que algún niño que haga de “croqueta” se maree, por eso conviene que las distancias sean cortas.

12. Nombre de juego: “Pase la Pelota”

Tipo de juego: psicomotor.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: Desarrollo velocidad, coordinación óculo manual

Desarrollo: colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa

delante, la fila que llegue antes a un punto establecido.

Material: dos balones o más según el número de equipos

Normas: sentarse juntos cuando el último pasa a primero.

Si se cae el balón se vuelve a empezar.

Observaciones: desarrollan la cooperación de unos con otros (se socializan), la competitividad con el equipo contrario y saber que no siempre se puede ganar.

13. Nombre de juego: “Vuela Globito”

Tipo de juego: cooperación.

Número de participantes: varios

Edad: 5 años.

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: exterior.

Objetivos: fomentar un buen ritmo respiratorio.

Desarrollo: Los jugadores se reparten a suerte formando dos o tres equipos con el mismo número de integrantes. Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire más tiempo será el ganador.

Material: globos.

Normas: No se puede tocar el globo.

Variantes: darle con la cabeza en vez de soplarle.

14. Nombre de juego: La serpiente.

Tipo de juego: Motor

Número de participantes: Dos grupos.

Edad: 5 años.

Duración: Dependiendo de la habilidad de los grupos y del número de jugadores.

Espacio: exterior.

Objetivos: Tener experiencias para el control progresivo del cuerpo y coordinar los movimientos dependiendo de las situaciones. Potenciar la capacidad de descentración para conseguir nuestro objetivo intentando frustrar los intentos del equipo contrario.

Desarrollo: Nos colocamos en dos filas con igual cantidad de jugadores e intentaremos alcanzar la cola del equipo contrario frustrando mediante cambios de ritmo y movimientos del cuerpo no ser tocados por la cabeza del grupo adversario.

Normas: Hay que respetar la continuidad de nuestro grupo como “serpiente” no pudiendo desmembrarla a causa de los cambios de ritmo que nos veremos obligados a hacer para coger y

no ser cogidos.

Observaciones: Los equipos deben estar mas o menos equilibrados para que las oportunidades de ganar sean parejas y la duración del juego sea la precisa para que tiempo a disfrutar y que no se haga pesado, tarea algo complicada.

Adaptaciones para NEE: sólo tendría dificultad para un motórico.

15. Nombre de juego: “reloj, reloj a las 1 y a las 2”

Tipo de juego: Psicomotriz

Número de participantes: toda la clase

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: percepción espacial

Desarrollo: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La abuelita se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntara “abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3.” Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de(hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita.

Normas: Gana el primero en llegar hasta la abuelita.

Se pregunta en orden de la fila.

La abuela decide el tipo de pasos que debe dar cada uno.

Observaciones: juego donde la abuelita va a decidir casi siempre quien gana.

16. Nombre de juego: “Futbolín Ciego”

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se hacen varios equipos con sus respectivas hinchadas. Se hacen dos porterías y se colocan como quieran los jugadores por el campo, siempre en grupos de 2 o 3. Jugarán con los ojos cerrados. Serán las hinchadas las que digan hacia donde hay que moverse. Ganará el equipo que consiga marcar más goles.

Material: un balón y algo que haga las veces de portería.

Normas: No se pueden abrir los ojos.

Observaciones: buen juego para la orientación espacial y confianza en los compañeros

(hinchada).

17. Nombre de juego: “Ceviche”

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior, delimitado.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se forman en círculo, donde uno se colocara al medio con un balón en la mano y al sonido del silbato asignara un nombre (ingrediente del ceviche) y este tendrá que atrapar el balón antes que caiga al suelo y los demás trataran de alejarse hasta que el niño que recepcionó el balón indique que se detengan, para así poderlos atraparlos lanzándoles el balón el cualquier parte del cuerpo, así el ocupara su lugar , si no le cogiese a algunos de sus compañeros el continuara el juego.

Observaciones: buen juego para la orientación espacial y desarrollo de la coordinación la velocidad.

19. Nombre de juego: “La granja de los animales”

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Juego en equipo, competitividad.

Desarrollo: Se forman en círculo, donde se les asignara una tarjeta indicando el animal que imitaran y al sonido del silbato tendrán que dirigirse al lugar donde indique su docente, siendo los mas rápidos y estar atentos, pues mientras mas avanza el juego se le asignara varios lugares, inmediatamente después de dirigirse al lugar indicado.

Observaciones: buen juego para la confianza en los compañeros.

18. Nombre de juego: “Pelota caliente”

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad.

Desarrollo: Se forman en círculo, donde se les entregara una pelotita de trapo que luego ira aumentando la cantidad, donde el docente teniendo los ojos vendados o de espaldas al grupo mencionar una frase que indique una pausa e inmediatamente el que sea el ultimo en tener pelotita en sus manos continuara el juego.

Normas: No dejar que la pelotita se caiga.

Material: cinco pelotitas de trapo.

Observaciones: buen juego para el desarrollo de la coordinación.

19. **Nombre de juego:** “El gato y el ratón”

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se forman en círculo, donde uno de ellos tendrá que imitar al gato y otro al ratón, los demás en ronda tendrán que protegerlo al ratón evitando que el gato se lo como, es ahí donde 2 niños tendrán que se una puerta falsa y la otra nueva para de esta manera confundirlo al gato y evitar que atrapen al ratón.

Observaciones: buen juego para la orientación espacial y confianza en los compañeros

20. **Nombre de juego:** “El lobo”

Tipo de juego: psicomotriz.

Número de participantes: varios grupos.

Edad: 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: patio de la I.E.I.

Objetivos: desarrollo de la velocidad, juego en equipo, competitividad, escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se forman en círculo, donde uno de ellos tendrá que imitar al lobo y los demás en ronda tendrán que llamarlo mediante una canción “juguemos en el bosque mientras que el lobo esta, lobo que estas haciendo” y el niño que imite al lobo responderá estoy alistándome, etc.

Normas: no se pueden alejar de la zona delimitada.

Observaciones: buen juego para identificación del grupo y confianza en los compañeros