

UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA

Diana Milagros Isidro Salazar

ASESORA

Milagritos Del Pilar Córdova López

Lima, Perú

2023

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos del autor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

Datos del asesor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (obligatorio)	

Datos del Jurado

Datos del presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos del tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

Datos de la obra

Materia	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma (Normal ISO 639-3)	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTA N° 232

Siendo las 09:00 a.m. del día 17 de febrero de 2022, la bachiller ISIDRO SALAZAR, DIANA MILAGROS, rindió la sustentación virtual del Trabajo de Suficiencia Profesional titulado “Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021”, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria.

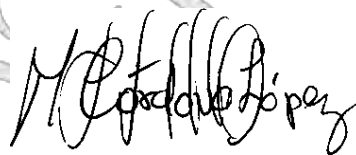
Habiendo concluido los pasos establecidos según el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae para la modalidad de Trabajo de Suficiencia Profesional, el Jurado Calificador a horas 10:00 a.m. le dio el calificativo de:

APROBADO

Es todo cuanto se tiene que informar.



Cesar Cortez Mondragon



Milagritos Córdova López



Elizabeth Ayudante Relaiza

Los Olivos, 17 de febrero de 2022

UNIVERSIDAD LICENCIADA POR SUNEDU - RES. N° 117 - 2018 - SUNEDU/ CD

ÍNDICE	Pág.
Carátula.....	01
Índice.....	02
Presentación.....	03
CAPÍTULO I	
1. INFORME DE LA EXPERIENCIA Y FORMACIÓN PROFESIONAL.....	04
1.1. Experiencia profesional.....	04
1.2. Desempeño profesional.....	20
CAPÍTULO II	
2. PROPUESTA DE TRABAJO EDUCATIVO.....	21
Introducción.....	21
Justificación.....	22
Objetivo general.....	22
Objetivo específico.....	23
Plan de trabajo.....	23
Bases teóricas.....	23
Las actividades de aprendizaje.....	37
Conclusiones.....	62
Recomendaciones.....	62
Referencias bibliográficas.....	64

PRESENTACIÓN

Mi nombre es Diana Isidro Salazar, profesora de la especialidad de educación inicial, egresada del IESPP “Hermilio Valdizán” de Huánuco, con cinco años de experiencia laboral. Trabajé dos años en la Institución Educativa N° 32224 del distrito de Chuquis y tres años en las Instituciones Educativas del distrito de Pachas, provincia de Dos de Mayo, Huánuco. Nuestra propuesta es: “Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 Nunash – Pachas – Huánuco -2021” para optar el título profesional de profesora en la especialidad de educación primaria.

La autora

CAPÍTULO I

1. INFORME DE LA EXPERIENCIA Y FORMACIÓN PROFESIONAL:

1.1. Experiencia profesional

Título profesional de profesora en Educación Inicial. Expedido por el IESPP “Hermilio Valdizán” de Ropán – Huánuco.



Diploma expedido por la universidad Inca Garcilaso de la Vega-Lima.



Revés del diploma expedido por la universidad Inca Garcilaso de la Vega-Lima



Certificado de la escritura y gramática quechua



**Imagen de la Resolución Directoral de La UGEL. Dos de Mayo-Huánuco
- 2021. Para laborar como docente en la I.E.I .**

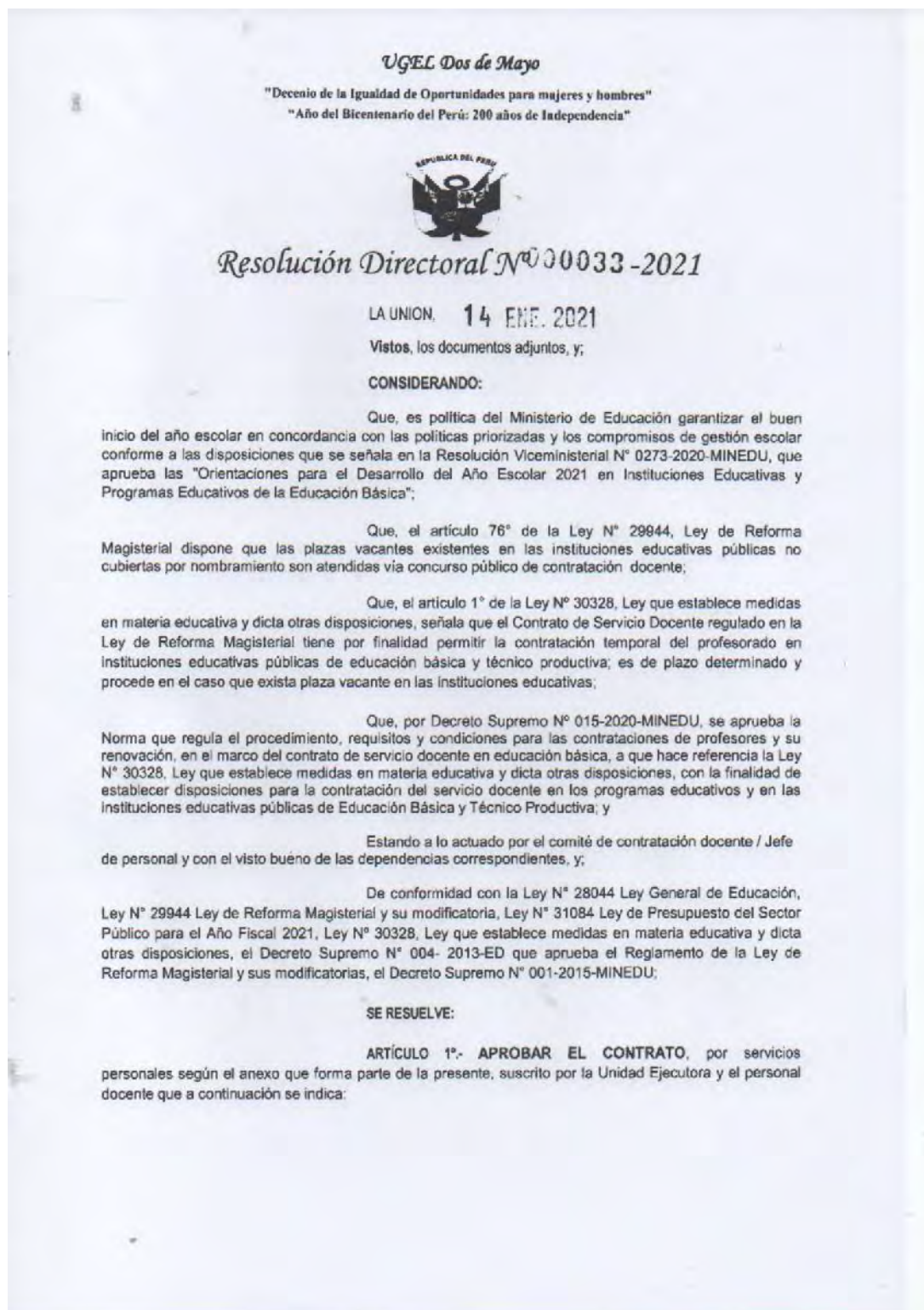



Imagen de la Resolución Directoral de Huánuco - 2020. Para laborar como docente en la I.E.I Expedido por la UGEL- Dos de Mayo Huánuco

"Año de la Universalización de la Salud"



00565

Resolución Directoral N° - 2020

LA UNION, **04 FEB. 2020**

Vistos, los documentos adjuntos, y;

CONSIDERANDO:

Que, es política del Ministerio de Educación garantizar el buen inicio del año escolar en concordancia con las políticas priorizadas y los compromisos de gestión escolar conforme a las disposiciones que se señala en la Resolución Viceministerial N° 0220-2019-MINEDU, que aprueba las "Orientaciones para el Desarrollo del Año Escolar 2020 en Instituciones Educativas y Programas Educativos de la Educación Básica";

Que, el artículo 76° de la Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial dispone que las plazas vacantes existentes en las instituciones educativas públicas no cubiertas por nombramiento son atendidas vía concurso público de contratación docente;

Que, el artículo 1° de la Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, señala que el Contrato de Servicio Docente regulado en la Ley de Reforma Magisterial tiene por finalidad permitir la contratación temporal del profesorado en instituciones educativas públicas de educación básica y técnico productiva; es de plazo determinado y procede en el caso que exista plaza vacante en las instituciones educativas;

Que, por Decreto Supremo N° 017-2019-MINEDU, se aprueba la Norma que regula el procedimiento, requisitos y condiciones para las contrataciones de profesores y las características para su renovación, en el marco del Contrato del Servicio Docente en educación básica, a que hace referencia la Ley N° 30328 Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, con la finalidad de establecer disposiciones para la contratación del servicio docente en los programas educativos y en las instituciones educativas públicas de Educación Básica y Técnico Productiva; y

Estando a lo actuado por el comité de contratación docente 2020 / Jefe de personal y con el visto bueno de las dependencias correspondientes, y;

De conformidad con la Ley N° 28044 Ley General de Educación, Ley N° 29944 Ley de Reforma Magisterial y su modificatoria, Decreto de Urgencia N° 014-2019 que aprueba el Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2020, Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, el Decreto Supremo N° 004- 2013-ED que aprueba el Reglamento de la Ley de Reforma Magisterial y sus modificatorias, el Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU, que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación y estando de acuerdo al Reglamento de Organización y Funciones Aprobado;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- APROBAR EL CONTRATO, por servicios personales según el anexo que forma parte de la presente, suscrito por la Unidad Ejecutora y el personal docente que a continuación se indica:

1.1. DATOS PERSONALES:

APELLIDOS Y NOMBRES : ISIDRO SALAZAR, DIANA MILAGROS
 DOC. DE IDENTIDAD : D.N.I. N° 73344621
 SEXO : FEMENINO
 FECHA DE NACIMIENTO : 28/10/1993
 REGIMEN PENSIONARIO : D.L. N° 19990
 TÍTULO Y/O GRADO : PROF. DE EDUCACION INICIAL N° 06999-P-DRE-HCO
 ESPECIALIDAD : EDUCACION INICIAL

1.2. DATOS DE LA PLAZA:

NIVEL Y/O MODALIDAD : Inicial - Jardín
 INSTITUCION EDUCATIVA : 694
 CÓDIGO DE PLAZA : 10EV01401289
 CARGO : PROFESOR
 MOTIVO DE LA VACANTE : OFICIO N° 816-2016/SPE-OPEP-UPP (28/12/2016)

1.3. DATOS DEL CONTRATO:

N° DE EXPEDIENTE : . N° DE FOLIOS: 16
 REFERENCIA : INF. N° 023-2020-DGP-EE.II.LU
 VIGENCIA DEL CONTRATO : Desde el 01/03/2021 hasta el 31/12/2021
 JORNADA LABORAL : 30 Horas Pedagógicas
 FASE DE ADJUDICACION : RENOVACION DE CONTRATO

ARTICULO 2°.- ESTABLECER, conforme al Anexo 1 del Decreto Supremo N° 015-2020-MINEDU, que contiene el documento "Contrato de Servicio Docente", es causal de resolución del contrato cualquiera de los motivos señalados en la Cláusula Sexta.

ARTICULO 3°.- AFÉCTESE a la cadena presupuestal correspondiente de acuerdo al Texto Único Ordenado del Clasificador de Gastos, tal como lo dispone La Ley N° 31084 que aprueba el Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2021.

ARTÍCULO 4°.- NOTIFICAR, la presente resolución a la parte interesada e instancias administrativas pertinentes para su conocimiento y acciones de Ley.

Regístrese y comuníquese.

ORIGINAL FIRMADO

PROF. MENESES JAVIER OLAZA ALBORNOZ
 DIRECTOR DEL PROGRAMA SECTORIAL III
 UGEL Dos de Mayo

MJOA/D.UGEL-DM
 PFST/DGA
 PCC/DGI
 CJZG/OAJ
 /ESP.ADM.I
 LME/Proy.

Imagen de la Resolución Directoral de Huánuco - 2018. Para laborar como docente en la I.E.I Expedido por la UGEL– Dos de Mayo Huánuco



1.2. DATOS DE LA PLAZA:

NIVEL Y/O MODALIDAD	E.B.R. INICIAL
INSTITUCION EDUCATIVA	490 - UNIDOCENTE
CODIGO DE PLAZA	527891215/14
CARGO	PROFESOR
MOTIVO DE LA VACANTE	NONAGESIMA SEGUNDA DISPOSICION COMPLEMENTARIA FINAL DE LA LEY N° 29951 (MEMORANDUM N° 4299-2012-MINEDU/SPE-UP)

ESPECIALIDAD(ES) A DICTAR

1.3. DATOS DEL CONTRATO:

N° DE EXPEDIENTE	ACTA DE ADJUDICACION	N° DE FOLIOS : 24
REFERENCIA	Desde el 01/03/2018 hasta el 31/12/2018	
AGENCIA DEL CONTRATO	CON TITULO PEDAGOGICO	
NIVEL/GRUPO REMUNERATIVO:	30 Hrs. Pedagógicas	
JORNADA LABORAL	1 ETAPA	
ADJUDICACION		

ARTICULO 2º ENCARGAR, las funciones de Director de la Institución Educativa 490 a don(ña) DIANA MILAGROS ISIDRO SALAZAR a partir del 01/03/2018 hasta el 31/12/2018.

ARTICULO 3º, ESTABLECER, conforme al Anexo 1 del Decreto Supremo N° 001-2017-MINEDU, que contiene el documento "Contrato de Trabajo para Profesores en Instituciones Educativas Públicas de Educación Básica y Educación Técnico Productiva", es causal de resolución del contrato cualquiera de los motivos señalados en la Cláusula Sexta.

ARTICULO 4º, AFECTESE a la cadena presupuestal correspondiente de acuerdo al Texto Único Ordenario del Clasificador de Gastos, tal como lo dispone la Ley N° 30693 Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2018.

ARTICULO 4º, TRANSCRIBIR la presente resolución a la parte interesada e instancias administrativas pertinentes para su conocimiento y acciones de Ley.

Regístrese y comuníquese

ORIGINAL FIRMADO

PROF. JAQUELINE TEREZA OBREGON EVANGELISTA
DIRECTORA DEL PROGRAMA SECTORIAL III
UGEL Dos de Mayo

JTC/ED UGEL DM
WOLHOGA
WALMDDI
CJ/PD/GAJ
WDMWSP/ADM &
LME/Proy

24 FEB. 2018

Imagen de la Resolución Directoral de Huánuco - 2017. Para laborar como docente en la I.E.I Expedido por la UGEL- Dos de Mayo Huánuco

Unidad de Gestión Educativa Local de Huánuco
"Año del Buen Servicio al Ciudadano"



Resolución Directoral N° 000689 - 2017

Lima, **03 MAR. 2017**
Visto los documentos adjuntos, y:

CONSIDERANDO:

Que, en política del Ministerio de Educación garantizar el funcionamiento del aula escolar en concordancia con las políticas previstas y los compromisos de gestión en el aula, conforme a las disposiciones que se señala en la Resolución Ministerial N° 0627-2016-MINEDU y sus modificaciones, que aprueba Normas y Orientaciones para el Desarrollo del Año Escolar 2017 en Instituciones Educativas "Programas de la Educación Básica";

Que, el artículo 76 de la Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisteral dispone que las plazas vacantes existentes en las instituciones educativas públicas no autorizadas por el organismo son atendidas vía concurso público de contratación docente;

Que, el artículo 1° de la Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, señala que el Contrato de Servicio Docente regulado en la Ley de Reforma Magisteral tiene por finalidad permitir la contratación temporal del profesor en las instituciones educativas públicas de educación básica y técnico productiva, es de plazo determinado y por ende en el caso que exista plaza vacante en las instituciones educativas;

Que, el citado artículo, establece además que mediante Decreto Supremo, ratificado por el Ministerio de Educación, se regule el procedimiento, requisitos y condiciones, para las contrataciones en el marco del Contrato de Servicio Docente;

Que, por Decreto Supremo N° 001-2017-MINEDU, se regula el procedimiento, requisitos y condiciones para las contrataciones en el marco del Contrato del Servicio Docente a que hace referencia la Ley N° 30328;

De conformidad con la Ley N° 28044, Ley General de Educación, Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisteral, Ley N° 30598, Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2017, Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, el Decreto Supremo N° 004-2013-ED, Reglamento de la Ley de Reforma Magisteral y sus modificaciones, el Decreto Supremo N° 001-2017-MINEDU, Reglamento de Organización y Funciones aprobado;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1° - APROBAR EL CONTRATO, por servicios personales suscritos por la unidad ejecutora y el personal que a continuación se indica

1.1 DATOS PERSONALES:	
APellidos y Nombres	SILDO SALA, AL, DIANA MILAUCROS
D.O.C. DE IDENTIDAD	D.N.I. N° 7314621
SEXO	FEMENINO
FECHA DE NACIMIENTO	28/10/1997
CÓDIGO MODULAR	107334461
REQUIMEN PENSIONARIO	D.L. N° 19530
TÍTULO Y/O GRADO DE INSTRUCCIÓN	PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL REG. N° 0099-K-09E-REG-001
ESPECIALIDAD	INICIAL

1.2. DATOS DE LA PLAZA:

NIVEL Y/O MODALIDAD : E.B.R. INICIAL
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 062-JACAS GRANDE
 CÓDIGO DE PLAZA : 524811219115
 CARGO : PROFESORA
 MOTIVO DE VACANCIA : REASIGNACIÓN INTER UGEL DE: BERROSPI DE LA CRUZ, LEONOR ITALIA, RESOLUCIÓN N° 297-09-UGEL-HCO.



1.3. DATOS DEL CONTRATADO

N° DE EXPEDIENTE : 339418 N° DE FOLIOS : 20
 REFERENCIA : SOLICITUD
 VIGENCIA DEL CONTRATO : Desde el 01/03/2017 hasta el 31/12/2017
 GRUPO REMUNERATIVO : CON TITULO PEDAGÓGICO
 JORNADA LABORAL : 30 Hrs. Pedagógicas.



ARTÍCULO 2°.- ESTABLECER, conforme al Anexo 1 del Decreto Supremo N° 001-2017-MINEDU, que contiene el documento "Contrato de Trabajo para Profesores en Instituciones Educativas Públicas de Educación Básica y Educación Técnico Productiva", es causal de resolución del contrato cualquiera de los motivos señalados en la Cláusula Sexto.



ARTÍCULO 3°, AFECTASE a la cadena presupuestal correspondiente de acuerdo al Texto Único Ordenando del Clasificador de Gastos, tal como lo dispone la Ley N° 30518 Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año fiscal 2017.

ARTÍCULO 4°, TRANSCRIBIR la presente resolución a la parte interesada e instancias administrativas pertinentes para su conocimiento y acciones de Ley.



Regístrese y Comuníquese.

[Handwritten Signature]

Lic. Eden LAGUNA APONTE
 DIRECTOR DEL PROGRAMA SECTORIAL III
 Unidad de Gestión Educativa Local Huamantla

SIADPS 18 U.E. 125
 WPK/NINDA
 ORCT/EP/RLHH
 SPME/SP/ADM
 TVSP/ROJ

ENTREGADO
 Lic. Eden Laguna Aponte
 27 MAR. 2017

UNIDAD EJECUTORA DEL PROGRAMA SECTORIAL III
 UGEL HUAMANTLA
 La presente transcribe a Ud. para su conocimiento y demás fines pertinentes.

[Handwritten Signature]
 Lic. Geny Elio N. Paredes Alvarez
 RESPONSABLE DE ARCHIVO
 27 MAR. 2017

Imagen de la Resolución Directoral de Huánuco - 2016. Para laborar como docente en la I.E.I Expedido por la UGEL- Dos de Mayo Huánuco

Resolución Directoral N° 0017. I.E. N° 32334-N.

Nunash, 22 de diciembre del 2016.

VISTOS:

La solicitud presentada por la recurrente que obra en dos folios útiles,

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Mejora de la Calidad de los Aprendizajes es prioridad elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en sus diversas formas; y es política de la Institución Educativa N° 32334 – del caserío de Nunash, distrito de Pachas, provincia de Dos de mayo. Comprensión de la UGEL Dos de Mayo, promover y fomentar eventos educativos y culturales que contribuyan a la mejora de la calidad educativa a través de concursos, jornadas, seminarios, foros, congresos, talleres, entre otros, para el fortalecimiento de las habilidades, capacidades y las competencias de nuestros estudiantes.

Que, mediante el inciso d) del numeral 76° del Decreto Supremo N° 004-2013 ED, señala que el profesor tiene derecho a percibir premios y estímulos cuando realiza acciones sobresalientes en beneficio de la Institución Educativa o de la Comunidad Educativa a la que pertenece y dichas acciones sean respaldadas por el CONEI correspondiente o el que haga sus veces.

Que, con el expediente N° 02 de fecha 09-12-2016, la profesora de aula, solicita reconocimiento y felicitación mediante resolución emanado por el cumplimiento de LABOR PRESTADO A FAVOR DE LA I.E. 32334 EN FORMA ADHONOREN A PARTIR DEL 01-07-16 AL 31-07-16, **prestado por la profesora de aula Diana Milagros Isidro Salazar en la I.E. N° 32334 del Caserío de Nunash, distrito de Pachas, provincia de Dos de Mayo, región Huánuco.** El servicio prestado ha sido por el término de un mes a favor de los estudiantes del 1° y 2° grado de educación primaria por necesidad de servicios;

Estando, de conformidad con la Ley de la Reforma Magisterial N° 29944 y Reglamentada con D.S. N° 004-2013, el D.S. N° 011-2012; la R.M. N° 572-2015-MINEDU; la Resolución Viceministerial N° 092-2016-MINEDU, y en uso de las facultades conferidas por el D.S. N° 015-2002, la Resolución Ejecutiva Regional N° 0012-2014. GRH/PR.;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1.-FELICITAR por los fundamentos expuestos en los considerandos de la presente Resolución al personal Docente **Diana Milagros Isidro Salazar** de la I.E. N° 32334 del Caserío de Nunash, distrito de Pachas, provincia de Dos de Mayo, región Huánuco.

1.3. DATOS DEL CONTRATO:

N° DE EXPEDIENTES : 13936; N° DE FOLIOS : 03
 REFERENCIA : OF.N°059-2016-DIEP-N°32224-CH
 VIGENCIA DEL CONTRATO : Desde el 01/11/2016 hasta el 30/11/2016
 NIVEL/GRUPO REMUNERATIVO : CON TITULO PEDAGOGICO
 JORNADA LABORAL : 30 Hrs. Pedagógicas

Artículo 3°.- TRANSCRIBIR, la presente resolución a los interesados (as) y a los Órganos Estructurados de la Sede de la UGEL Dos de Mayo.

Regístrese y comuníquese.

ORIGINAL FIRMADO

PROF. JAQUELINE TEREZA OBREGÓN EVANGELISTA
 DIRECTORA DEL PROGRAMA SECTORIAL III
 UGEL DOS DE MAYO.



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION HUMANO
 U.E. 309 ED. DM. UGEL DOS DE MAYO
 Lo que transcribo a Ud. para su conocimiento y demás fines.


[Signature]
Obdulio Villanueva Carrillo
 SECRETARIO GENERAL

JTOE/D UGEL-DM
 AJR/D GA
 WALM/DGI
 MEF/OAJ
 WLMM/ESP. ADM.I
 MNS/Prq.

01 DIC. 2016

Imagen de la Resolución Directoral de Huánuco - 2016. Para laborar como docente en la I.E.I Expedido por la UGEL- Dos de Mayo Huánuco

UGEL Dos de Mayo
"Decenio de las Personas con Discapacidad en el Perú 2007 - 2016"
"Año de la consolidación del Mar de Grau"


Resolución Directoral N° 01669 -2016

LA UNION, **15 NOV. 2016**

Vistos los documentos adjuntos, y;

CONSIDERANDO:

Que, es política del Ministerio de Educación garantizar el buen inicio del año escolar en concordancia con las políticas priorizadas y los compromisos de gestión escolar conforme a las disposiciones que se señala en la Resolución Ministerial N°572-2015-MINEDU, que aprueba "Normas y Orientaciones para el Desarrollo del Año Escolar 2015 en Instituciones Educativas y Programas de la Educación Básica";

Que, el artículo 76 de la Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial dispone que las plazas vacantes existentes en las instituciones educativas públicas no cubiertas por nombramiento son atendidas vía concurso público de contratación docente;

Que, el artículo 1 de la ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, señala que el Contrato de Servicio Docente regulado en la Ley de Reforma Magisterial tiene por finalidad permitir la contratación temporal del profesorado en instituciones educativas públicas de educación básica y técnico productiva; es de plazo determinado y procede en el caso que exista plaza vacante en las instituciones educativas;

Que, el citado artículo, establece además que mediante Decreto Supremo, refrendado por el Ministerio de Educación, se regula el procedimiento, requisitos y condiciones, para las contrataciones en el marco del Contrato de Servicio Docente;

Que, por Decreto Supremo N° 002-2016-MINEDU, se regula el procedimiento, requisitos y condiciones para las contrataciones en el marco del Contrato del Servicio Docente a que hace referencia la Ley N° 30328;

De conformidad con la Ley N° 28044, Ley General de Educación, Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial, Ley N° 30372, Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2016, Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, el Decreto Supremo N° 004-2013-ED, Reglamento de la Ley de Reforma Magisterial y sus modificatorias, el Decreto Supremo N° 002-2016-MINEDU, Reglamento de Organización y Funciones aprobado por el Gobierno Regional;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- APROBAR EL CONTRATO, por servicios personales suscritos por la unidad ejecutora y el personal que a continuación se indica:

1.1. DATOS PERSONALES:

APellidos y Nombres	:	DIANA MILAGROS ISIDRO SALAZAR
DOC. DE IDENTIDAD	:	D.N.I. N° 73344621
SEXO	:	FEMENINO
FECHA DE NACIMIENTO	:	28/10/1993
CODIGO MODULAR	:	1073344621
REGIMEN PENSIONARIO	:	D.L. 19990
TÍTULO Y/O GRADO DE INST.	:	PROF. DE EDUCACION PRIMARIA N°06999-P-DRE-HCO
ESPECIALIDAD	:	EDUCACION PRIMARIA

1.2. DATOS DE LA PLAZA:

NIVEL Y/O MODALIDAD	:	E.B.R. PRIMARIA
INSTITUCION EDUCATIVA	:	I.E.P. N°32224 - Chuquis
CÓDIGO DE PLAZA	:	528861210811
CARGO	:	PROFESOR
MOTIVO DE LA VACANTE	:	LICENCIA SIN GOCE DEL PROF. ISAIAS LAVADO IGLESIAS. SEGÚN RD. N° 1538 -16

Otra Imagen de la Resolución Directoral de Huánuco - 2016. Para laborar como docente en la I.E.I Expedido por la UGEL– Dos de Mayo Huánuco

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL HUÁNUCO
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
U.E. 303 EDUCACIÓN DOS DE MAYO

REPÚBLICA DEL PERÚ

ÁREA DE EJECUCIÓN - DOS DE MAYO

"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU"

Resolución Directoral UGEL-DM N° 01538 2016

La Unión, **14 OCT. 2016**

VISTO: El Expediente N°11381-2016 (UGEL -DM) y demás recaudos que se acompañan en dieciséis (16) folios útiles,

CONSIDERANDO:

Que, don **Isaias LAVADO IGLESIAS**, Docente de Aula nombrado de la Institución Educativa Pública N° 32224 (Nivel de Educación Primaria) del distrito de Chuquis, provincia de Dos de Mayo, región Huánuco, solicita licencia sin goce de remuneraciones por motivos particulares, petición que es procedente atender de acuerdo a Ley;

Que, el art. 71° de la Ley N°29944 – Ley de la Reforma Magisterial, precisa que la licencia es el derecho que tiene el profesor para suspender temporalmente el ejercicio de sus funciones, por un (01) o más días;

Que según el Decreto Supremo N°004-2013-ED, Reglamento de la Ley de la Reforma Magisterial, prescribe: Art. 180° que la licencia se formaliza mediante resolución administrativa por la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada. Su tramitación se inicia en su centro laboral y culmina en la instancia superior correspondiente. Puede ser con goce o sin goce de remuneraciones. Art. 181° establece las Disposiciones comunes a la licencia con goce o sin goce de remuneraciones: a) Se inicia con la petición de la parte interesada dirigida al Titular de la entidad; b) La sola presentación de la solicitud no da derecho al goce de la licencia, **c) Para el cómputo del período de la licencia por cada cinco (05) días, consecutivos o no dentro del año fiscal, acumulará los días sábado y domingos; igual procedimiento se seguirá cuando involucre días feriados no laborables.** d) Se otorga de manera temporal, sin exceder el período máximo establecido para cada uno de los tipos de licencia, previo cumplimiento de los requisitos y condiciones;

Que, como consecuencia de la licencia concedida a don **Isaias LAVADO IGLESIAS**, es necesario coberturar dicha plaza a propuesta del Director(a) de la Institución Educativa, con doña **Diana Milagros ISIDRO SALAZAR**, con vigencia del 19/09/2016 hasta el 31/12/2016; siendo necesario expedir la presente resolución.

Estando a lo autorizado por el Despacho Directoral, visado por la Unidad de Personal, Asesora Jurídica y las Áreas de Gestión Administrativa e Institucional;

De conformidad con la Ley N° 28044 -Ley General de Educación, Reglamento aprobado por D.S. 0011-2012-ED, Ley N° 29944 - Ley de Reforma Magisterial, Reglamento aprobado por D.S. 004-2013-ED; Ley N°28411 - Ley de General de Sistema Nacional de Presupuesto; Ley N° 30372 - Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2016; Ley N° 27444 - Ley de Procedimiento Administrativo General; Ley N° 28175- Ley Marco del Empleo Público; Ley N°26790 - Ley de Modernización de la Salud y su Reglamento aprobado por D.S. N°009-97-SA; y en uso de las facultades conferidas por el D.S. N° 015-2002-ED; Reglamento de Organizaciones y Funciones de la Dirección Regional de Educación y Unidades de Gestión Educativa Local y la RDR N°01774-2016 (DRE HCO);

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- CONCEDER LICENCIA, a don **Isaias LAVADO IGLESIAS**, C.M. N° 1022715124, Docente de Aula nombrado de la Institución Educativa Pública N° 32224 (Nivel de Educación Primaria) del distrito de Chuquis, provincia de Dos de Mayo, región Huánuco, por espacio de ciento cuatro (104) días, del 19/09/2016 hasta el 31/12/2016, **SIN GOCE DE**

REMUNERACIONES por motivos particulares según el Informe N°0659-2016-GRH-DRE-U.E.303-EDM/DGA/BS, emitido por la Responsable de Bienestar Social del Área Gestión Administrativa.

Artículo 2°.- APROBAR CONTRATO: por servicios personales suscritos con la Unidad de Gestión Educativa Local de Dos de Mayo, al personal que a continuación se indica:

1.1. DATOS PERSONALES:

APÉLIDOS Y NOMBRES : ISIDRO SALAZAR, DIANA MILAGROS
 DOC. DE IDENTIDAD : D.N.I. N° 73344621
 SEXO : FEMENINO
 FECHA DE NACIMIENTO : 28/10/1993
 CÓDIGO MODULAR : 1073344621
 REGIMEN PENSIONARIO : D.L. 19990
 TÍTULO Y/O GRADO DE INST. : PROF. DE EDUCACION PRIMARIA N°06999-P-DRE-HCO
 ESPECIALIDAD : EDUCACION PRIMARIA

1.2. DATOS DE LA PLAZA:

NIVEL Y/O MODALIDAD : E.B.R. PRIMARIA
 INSTITUCION EDUCATIVA : I.E.P. N°32224 - Chuquis
 CÓDIGO DE PLAZA : 526861210811
 CARGO : PROFESOR
 MOTIVO DE LA VACANTE : LICENCIA SIN GOCE DEL PROF. ISAIAS LAVADO IGLESIAS.

1.3. DATOS DEL CONTRATO:

N° DE EXPEDIENTES : 11831; N° DE FOLIOS : 16
 REFERENCIA : OF.N°048-2016-DIEP-N°32224-CH-U.E.303-E-DM-UGEL-DM
 VIGENCIA DEL CONTRATO : Desde el 19/09/2016 hasta el 31/10/2016
 NIVEL/GRUPO REMUNERATIVO : CON TITULO PEDAGOGICO
 JORNADA LABORAL : 30 Hrs. Pedagógicas

Artículo 3°.- TRANSCRIBIR, la presente resolución a los interesados (as) y a los Órganos Estructurados de la Sede de la UGEL Dos de Mayo.

Regístrese y comuníquese.

ORIGINAL FIRMADO

PROF. JAQUELINE TEREZA OBREGÓN EVANGELISTA
 DIRECTORA DEL PROGRAMA SECTORIAL III
 UGEL DOS DE MAYO.

JTOE/D.UGEL-DM
 AJRV/DGA
 WALM/DGI
 WLMW/ESP. ADM. I
 MESE/IESC.
 LME/Proy



Obdulio Vilanueva Carrillo
 SECRETARIO GENERAL

28 OCT. 2016

1.2. Desempeño profesional

DESEMPEÑO	DESCRIPCIÓN
Involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	En el desarrollo de las actividades de aprendizaje, se presentan temas de acuerdo a las realidades de los niños y niñas. Tenemos en cuenta el aspecto sociocultural y geográfico y sus problemáticas e intereses, según la zona.
Promueve el razonamiento, la creatividad y/o el pensamiento crítico.	Promovemos en todo momento el razonamiento con la capacidad de resolver problemas de su contexto y nivel de los niños y niñas. Asimismo, incentivamos la creatividad y el pensamiento crítico demostrando lo cierto y lo falso, lo importante y lo superficial, con evidencias y opiniones.
Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.	Siempre se tiene en cuenta los procesos de evaluación, iniciando con la evaluación inicial o diagnóstica luego la formativa y finalmente la sumativa. Siempre damos retroalimentación a los estudiantes que no alcanzaron los estándares de aprendizajes de sus niveles.
Propicia un ambiente de respeto y proximidad.	Hemos propiciado en todo momento un ambiente de respeto y proximidad, enseñándoles valores y el cariño, el amor, respeto, puntualidad y solidaridad hacia las personas de su universo social donde vive.
Regula positivamente el comportamiento de los estudiantes.	Para un buen comportamiento de los niños y niñas, siempre enseñamos normas de comportamiento, para que de esa manera sean buenos ciudadanos en el futuro.

CAPÍTULO II

2. PROPUESTA DE TRABAJO EDUCATIVO

2.1. Introducción

Entendiendo que la psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve (Berruezo, 2000).

Se decidió investigar el tema “juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021”, debido a que observamos de forma directa que los niños y niñas adolecen de prácticas de psicomotricidad gruesa.

Cabe mencionar, que el tema abordado reviste importancia en la sociedad actual, porque a través de estas prácticas de la psicomotricidad gruesa se podrá evitar que en el futuro los estudiantes posean torpezas motoras en las distintas disciplinas deportivas (football, voleyball, basketball, entre otros). Nuestro tema tiene una estrecha relación con el área de educación física.

Mediante la aplicación directa de los ejercicios de psicomotricidad gruesa y evaluado con una lista de cotejo, obtuvimos los siguientes resultados.

Se observó que la gran mayoría de los niños y niñas tienen muy poca práctica de psicomotricidad gruesa, el cual se demostró en los diversos juegos infantiles.

En esta investigación se han considerado dos capítulos:

CAPÍTULO I: Informe de la experiencia y formación profesional, diversas experiencias profesionales y desempeño profesional.

CAPÍTULO II: Propuesta del trabajo educativo, introducción, justificación, objetivo general, objetivo específico, plan de trabajo, marco teórico, actividades de aprendizaje, conclusiones y recomendaciones, y finalmente referencias bibliográficas.

2.2.Justificación

El juego temprano y variado contribuye positivamente a los aspectos del crecimiento y está vinculado al desarrollo de la psicomotricidad.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a enfrentar situaciones diversas las cuales se presentarán a lo largo de su vida.

Asimismo, nos enteraremos, como actúan los docentes que laboran en esta institución y el papel que juegan los padres de familia. Los resultados beneficiaran a la población de estudio y se llegará a plantear alternativas de solución, en base a las realidades y deficiencias encontradas en el proceso de la investigación.

2.3.Objetivo general

Describir la aplicación de los juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021.

2.4. Objetivos específicos

- Conocer la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco - 2021.

- Identificar los efectos de los juegos simbólicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021.

- Conocer cuáles son los efectos de los juegos de regla en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021.

2.5. Plan de trabajo

Bases teóricas

Juegos infantiles

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste sea el protagonista. La importancia del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, al querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego.

El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo (García, 2008, p. 44).

Tipos de juegos

a. Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. No conocemos el origen de la mayoría de ellos: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad, incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

b. Juegos infantiles

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial.
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

c. Juegos infantiles exteriores

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría.

Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera, así como los colores que este pudiera contener.

Una de las ventajas más notables de estos juegos se encuentra:

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques

d. El juego simbólico

Entre los 2-7 años. Estadio preoperacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.

- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad. (Rafael, 2010, p.66).

Psicomotricidad

Es una disciplina que se basa en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. (Berruezo, 2000).

Objetivos de la psicomotricidad

La psicomotricidad se propone, como objetivo general, llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades del sujeto en todos sus aspectos: motor, afectivo-social, comunicativo- lingüístico, intelectual y cognitivo, a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto. (Jesús, 1990).

La motricidad gruesa

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo.

Algunos ejercicios de motricidad gruesa

- En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.

- Otro ejercicio para trabajar la psicomotricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.

- Saltar laso es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.

- Una actividad que trabaja la psicomotricidad y a la manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen (Ajuriaguerra, 1990).

Los juegos son de gran trascendencia durante las etapas de infantil. Ayudan al niño a socializarse y aprender normas claves de comportamiento. Todos los padres quieren lo mejor para sus hijos, aunque a veces no sepan, exactamente, que es lo mejor para lograr en ellos un desarrollo máximo de sus potencialidades y una obtención de experiencias exitosas en su propio desarrollo integro.

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

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

En edad preescolar, es decir, entre los 3 y los 5 años, los niños necesitan oportunidades para la actividad física. El juego activo, también a esta edad, es importante para una buena salud y para el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa. Porque el desarrollo de las habilidades motoras gruesas es fundamental para el aprendizaje motor y para el uso de los músculos grandes de sus piernas, brazos y tronco. Las habilidades propias de la motricidad gruesa son:

- Saltar, andar y correr.
- Gatear, arrastrarse.
- Escalar, estar de pie
- Hacer muecas, señas y reírse.
- Balancearse, montar en bicicleta
- Nadar, jugar al fútbol, etc.

Al realizar observaciones sensoriales se pudo detectar en forma directa, todas estas dificultades psicomotrices no solo en las instituciones educativas del medio, sino en muchas instituciones educativas periféricas de la provincia de Dos de Mayo.

Por tanto, para emprender la investigación, se tomará como población de estudio a los niños y niñas de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco, que cuenta con una población estudiantil infantil de 15.

Reiterando, en este universo social educativo, muchos niños no llevan en práctica la psicomotricidad, los mismos docentes restan importancia a estos movimientos y por ello encontramos índices preocupantes de deficiencias psicomotoras básicas como son: esquema corporal, la coordinación motora, equilibrio,

el ritmo, y la organización espacial, repercutiendo en muy poca velocidad, resistencia, flexibilidad, fuerza, etc.

Por otra parte, conversando amigablemente con las docentes que enseñan en esta institución, nos dijeron que para llevar a la práctica estos movimientos motrices se requieren diversos materiales específicos, y la institución no cuenta con ello, por ende, es limitada la enseñanza de dichos movimientos. Por último, conversando ocasionalmente con algunas madres de familia, nos dijeron que desconocen por completo los movimientos de psicomotricidad, y de niño jamás nunca nos enseñaron movimientos de psicomotricidad, más por el contrario fuimos hasta prohibidos de jugar por nuestros padres, considerando como una pérdida de tiempo.

Por todas estas razones descritas, se proyecta realizar en práctica los diversos juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Definición de juego.

Es la actividad innata del ser humano, no hay edad ni condición social para entablar un juego, los niños juegan y se socializan desarrollando habilidades motoras de su desarrollo. Según Cotrina (2008), considera que el juego es “la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral”.

Vigostsky (1896) “el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera un cabeza más alto de lo que en realidad es”. Froebel (1840) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”. Según Soto (2011) “el juego puede utilizarse como una herramienta didáctica que puede desarrollar el pensamiento y la habilidad”.

Para Piaget (1964), los infantes mediante el juego desarrollan su pensamiento, por lo que el juego es una gran oportunidad para estimular el desarrollo cabal de la inteligencia infantil, el juego da un abanico de posibilidades de desarrollo en todas las áreas del niño. Afirma “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”. Corbalan (1998), “Define el juego como una acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en sí misma y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

Según Cagigal (1996), “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” Todos coinciden en que el juego es espontáneo y desarrolla habilidades en el ser humano. Importancia del juego. El juego es importante en el desarrollo de los niños porque influye en aspectos del desarrollo humano.

Según Arango (2000), “El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle”.

Según Moreno (2002), “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006). Como se citó en “Sarlé 2006, el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas.

La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego. Igualmente, es importante en los niños y en las niñas de la educación inicial, considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea. Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están

jugando. Según Pérez (2012), Establecer rutinas y reglas es importante para que el niño adquiera disciplina y vaya obteniendo límites en su comportamiento.

Pero los adultos deben entender que el tiempo de juego también debe ser sagrado. La psicóloga Marilex Pérez detalla 5 ventajas del juego.

Fortalece la autoestima. A través del juego, el niño comienza a hacer amigos y socializar. Cuando el niño comienza a jugar a ser enfermero, médico, doctor, papá o policía, va entendiendo de roles y aprendiendo a relacionarse con otros, lo cual va armando su experiencia de lo que hará como adulto.

El juego también permite propiciar el encuentro con otros. El juego le va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades y contribuir en la construcción de su autoestima (Soto, 2011). Mejora condiciones corporales y disciplina. "No soy contraria a los videojuegos, pero hay que lograr equilibrio. Los muchachos deben ver naturaleza, conocer cómo son los árboles, que sepan lo que es una pelota o que puedan tocar la tierra porque eso les permite estimular sus sentidos, experimentar, oler, ver. Además, al practicar un juego o deporte los niños aprenden disciplina, trabajo en equipo, colaboración y reglas, valores que son importantes para el desarrollo de la personalidad"(Cotrina, 2008). Desarrolla habilidades cognitivas y motrices. Los juegos de rol suelen ayudar a construir la autoestima del niño, mientras otros contribuyen con sus capacidades cognitivas, como por ejemplo los que estimulan su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones (Pérez, 2012). Permite detectar trastornos. A través del juego, los psicólogos infantiles podemos identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo o problemas

de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza o de si juega o no. (Pérez, 2012) Vincula a la familia. “Muchos padres acuden a consulta porque sus niños no les hacen caso. Y uno de los factores más comunes detrás de esta situación es el poco tiempo que papás y mamás dedican a jugar con ellos. Es muy difícil poner disciplina o negociar reglas con tu hijo si no lo conoces. Y el juego entre padre e hijo es fundamental porque es el ejercicio mediante el cual ambos se conocen. Cuando un papá se sienta a jugar y se pone a su mismo nivel establece vínculos, cercanía y eso facilita muchísimas cosas”(Cotrina, 2008). Clasificación de los juegos. Se halló como primera referencia sobre la clasificación del juego a la Unesco1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.

- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.

- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso.

Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es (Calero 2003), distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos).

En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos” Como dice “Calero 2003, la base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:

- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos).

- Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños).
Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de

razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual”. “Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas. - Juego de práctica y ejercicio - Juego constructivo - Juegos de transformación - finalmente está el juego con reglas”

Motricidad gruesa. Conde (2007) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies”. “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, una habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz” Dimensiones de la variable psicomotricidad gruesa. Esquema corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. (Jacques, 2004) Conde (2007) define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo. Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. PIAGET, J. 1969 “El desarrollo de esta área permite

que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo”.

Lateralidad. Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. (Calero, 2003) Para Vargas (2008) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”, “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro” Equilibrio. Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. “Nuestro equilibrio y su mantenimiento queda asegurado por la actividad permanente de los distintos receptores sensoriales, los centros nerviosos y los músculos cuando la prolongación de los puntos de apoyo al suelo” (Rigal 2013).

LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Título: Nos conocemos y nos divertimos jugando.

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Interactúa y se relaciona a través de sus habilidades sociomotrices.	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas disfrutando de la compañía de sus pares. Rúbrica.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.	
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.	

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<p>Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto).</p> <p>Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.</p> <p>Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños.</p> <p>Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes.</p>	<p>Aros</p> <p>Conos</p> <p>·Pelotas</p> <p>.</p> <p>Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista siempre y cuando cumpla la misma función.</p>

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 25 min
---------------	----------------------------------

En grupo clase

- 3.1. Reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula. Dales la bienvenida y preséntate.
- 3.2. Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse.
- 3.3. Pregúntales sobre las características de este espacio. Por ejemplo: Si es una losa multideportiva, quizá tenga demarcadas las líneas de los deportes más populares. Puedes hacer preguntas como: ¿De qué color son esas líneas?, ¿para qué creen que les servirá ese espacio?, ¿han usado espacios similares antes? Después de realizar el diálogo con los estudiantes, puedes hacer un recorrido exploratorio con ellos por todo el campo.
- 3.4. Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios.
- 3.5. Pregúntales qué les ha parecido la escuela y a cuántos de los niños y de las niñas ahí presentes ya conocían. Escucha sus comentarios y refuerza alguno de ellos.
- 3.6. Presenta, a continuación, el propósito de la Unidad, que los motive a interactuar entre compañeros. Utiliza la siguiente reflexión:

Nos encontramos en la escuela primaria, en un aula distinta y con nuevos compañeros, pensamos que es necesario conocernos entre nosotros para llevarnos bien y trabajar juntos durante el año, además de conocer los lugares donde vamos a aprender educación física.

¿Qué podemos hacer para conocernos y jugar juntos? ¿Cómo nos ubicaremos en estos espacios para jugar?

- 3.7. Escucha atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunícales que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a llamarnos por nuestro nombre, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos Educación Física.
- 3.8. Pídeles que mencionen el nombre de las y los amiguitos que ya conocían.

- 3.9. Invítalos a jugar “La pelota de los conocidos” y explícales que esta actividad les permitirá saber cómo se llama cada uno de sus compañeros nuevos y qué es lo que les gusta.

Actividad de inicio

- 3.10. Pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo. Explícales que lanzarás el balón al aire y dirás un nombre (al azar), y el niño o niña que es mencionado deberá correr a atrapar la pelota lo más rápido que pueda.
- 3.11. Una vez que el niño o la niña en mención tenga la pelota en las manos, deberá decir en voz alta la fruta que más le gusta. Acto seguido, repetirá la acción y dirá otro nombre.
- 3.11.1. Practicar la primera acción algunas veces para calentar y luego explicar y continuar con la siguiente acción,
- 3.11.2. Si mencionase un nombre que no hay en el aula, deberás iniciar tú el juego nuevamente. o Si dos niños, niñas o más tienen el mismo nombre, igualmente se tienen que acercar a mencionar su fruta favorita.



Ten en cuenta que los y las niños mencionarán nombres al azar, considerando que quizá no se conozcan entre ellos. Por ello, la intención de esta actividad es que los niños y las niñas vayan interactuando con todos los compañeros, mencionando la mayor cantidad de nombres que se les ocurra y luego lo relacionen con sus compañeros para conocerse un poco más.

Pregúntales: “¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?”.

Coméntales que ya han escuchado los nombres de todos sus compañeros.

Pregunta a los estudiantes a modo de recordatorio: “¿A quiénes les gusta...?” (menciona una fruta e invita a un estudiante a decir en voz alta los nombres de los niños que hayan levantado la mano indicando que les gusta la fruta mencionada).

Comúnicales el propósito de la sesión: “En esta sesión vamos a conocer a nuevos compañeros y nuevas compañeras, realizando diversos juegos y cambiando las tareas que les toca hacer”.

¿Por qué es importante conocernos?

Al empezar un nuevo grupo de trabajo, como es el caso de los estudiantes de primer grado, debemos conocer con quiénes nos vamos a interrelacionar diariamente. Ello permitirá que las relaciones se establezcan más fácilmente entre nosotros. Las actividades lúdicas son una gran herramienta para que inicie esta interacción.

Desarrollo	Tiempo aproximado: 50 min.
-------------------	-----------------------------------

En grupo clase

- Explícales a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.

Importante: debes considerar los momentos de hidratación para los estudiantes, de tal forma que no genere desorden. Además, haz un alto cuando las actividades son de corta duración, pero de alta intensidad y/o cuando son actividades de larga duración y baja intensidad.

“La cacería de liebres”

- Para esta actividad ubica en el patio, indistintamente, un aro por cada dos estudiantes. Solicítales que te ayuden a colocar el material.
- Explícales cómo van a realizar el juego: “La cacería de liebres”. Pregunta: “¿De qué creen puede tratar este juego?”.
- Indica a los estudiantes que se ubiquen en parejas dentro de cada aro. Ahí deberán preguntar a su compañero o compañera como se llama. Luego, los y las estudiantes se deben poner de acuerdo con la pareja para escoger el rol que le toca. Uno será la “liebre” y el otro el “cazador”.
- Una vez decidido esperan la voz del profesor, quien mencionará: “¡Liebre!”. Todos los estudiantes que son liebres saldrán corriendo de su aro e intercambiarán con otro, tratando de confundir al “cazador” quien se queda en su sitio observando. Cuando menciones: “Cacería”, los cazadores se desplazan por todo el patio buscando a su liebre. Cuando la encuentren, se colocan dentro del aro junto a ella. Luego, cambian de roles.
- Cuando ya han hecho cambio de roles, menciona: “¡A escapar!” y todos deberán correr libremente por el espacio. A tu señal (puede ser una palmada o un “¡Alto!”) deben buscar otro aro. Esta vez, evitarán ubicarse con el compañero o compañera que ya trabajaron. Dentro del aro, la nueva pareja se pone de acuerdo para saber quién empieza.
- Luego de algunos minutos de práctica, pregunta a los estudiantes si es que recuerdan el nombre de los compañeros y las compañeras con los que compartieron el aro. Además, puedes preguntar: “¿A quiénes les tocó representar primero a la liebre? ¿Qué tenía que hacer la liebre? ¿Qué tenían que hacer los cazadores?”.

Las respuestas a estas preguntas son de vital importancia para que les puedas explicar a los estudiantes qué es un “rol” y qué es una “función”. Utiliza un lenguaje claro y sencillo. Puedes utilizar este ejemplo: *“Cuando preguntamos a quién le toca ser liebre es por qué ese es un rol y en ese rol de liebre tenían algo que hacer: salir y escaparse de los cazadores, esa era su función. De igual manera, los cazadores era un rol y según ello su función era atrapar a la liebre”*.

- Teniendo en cuenta las respuestas de tus estudiantes, señala que deben estar atentos a las funciones que le corresponde a cada uno según el rol que deban cumplir.
- Si los ves muy cansados, dirige algunos ejercicios de inspiración profunda y dales unos minutos para que se rehidraten.

“El comandante”

- Para la siguiente actividad llamada “El comandante” coméntales que traten de no olvidar el nombre de sus compañeros(as).
- Delimita con un cono la línea de inicio y, a cuatro metros de distancia aproximadamente la línea de llegada.
- Organiza a los y las estudiantes en columnas que no sean menores de cuatro personas ni mayores de seis.
- Ubícalos en la línea de inicio y entrega un aro a cada columna.
- Solicita a los y las estudiantes que en su grupo deben elegir quién será su “comandante”. Asegurar que sean tanto niños como niñas. El niño o la niña que sea elegido comandante deberá llevar el aro en la mano, rodándolo, hasta la línea de llegada. Una vez ahí, dirá el nombre del compañero o compañera de su equipo a quien le impulsa el aro para que este lo reciba.
- El niño o la niña que recibe el aro repite la acción del comandante y al llegar, este le ordena quién será el siguiente niño o niña que reciba el aro, hasta finalizar con todos los de la columna.
- Luego pregunta a los que fueron comandantes: “¿Recordabas el nombre del compañero(a) a quien debían pasarle el aro?”. Luego a los demás: “¿Cómo se han sentido en esta actividad? ¿Qué tenía que hacer el comandante? (por medio de esa pregunta inducir al concepto de “función”) ¿Cómo era el comandante de tu equipo?”.
- Pide a los estudiantes que propongan de qué otra manera pueden hacer este juego, ¿Qué más podría hacer el comandante?



“En el círculo de los datos”

En esta parte corresponde que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido. Para ello, invítalos a participar en el juego “*En el círculo de los datos*” en el que deben estar muy atentos, porque deberán utilizar los datos que escuchan para seguir jugando.

- Ayuda a los y las estudiantes que se ubiquen en equipos de seis, explicando que cada equipo debe tener niños y niñas. Pedir que nombren a un encargado o encargada de recoger una pelota.
- Explicar que cada equipo contará con una pelota y sentados formando un círculo irán pasándosela entre ellos. Deja que puedan pasar el balón de manera creativa.
- El niño o la niña que tenga la pelota debe decir cuántos años tiene, su fruta favorita y el juego o deporte que más le gusta practicar. Luego, le pasará la pelota al compañero(a) que sigue. Una vez que todos los niños y las niñas de cada equipo hayan intervenido pasarás a la segunda etapa de la actividad.

Mientras cada niño o niña se está presentando, debes ir pasando de grupo en grupo para ver cómo se realiza el juego; además, así podrás escuchar información de algunos niños y niñas, para tenerlo en cuenta en la segunda parte de esta actividad.

- En esta segunda parte, todos cuentan con información de los compañeros y compañeras de su equipo.
- Diles que vas a mencionar algunas de sus características y deben estar atentos porque si coincide con alguna de las características propias, tendrán que correr una vuelta alrededor del círculo llevando la pelota consigo.
- Por ejemplo, menciona: “¡Le gusta jugar al fútbol!”. Los niños y/o las niñas que les gusta lo mencionado cogen la pelota y dan una vuelta alrededor de su círculo.
- Solo puede correr un estudiante a la vez por cada círculo y, al terminar la vuelta, deberán entregar la pelota a otro niño o niña (si lo hubiera) que también le guste el mismo deporte.
- Los demás compañeros(as) ayudan en hacer recordar quienes más le corresponde esa característica.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min.
---------------	-----------------------------------

Reúne a los y las estudiantes en círculo para realizar la siguiente actividad:

Actividad de cierre

- Explica que todos deben sentarse haciendo un círculo grande para pasarse el balón.

- Inicia el juego diciendo: “¡Yo le paso la pelota a.....!”. Acto seguido debes decir un nombre y la característica de uno de los niños o de las niñas que escuchaste en la actividad anterior. Por ejemplo: “¡Yo le paso la pelota a Briana que le gusta comer manzanas!”.
- El niño o la niña mencionado recibe la pelota y continuará con la acción ¡Yo le paso la pelota a José que tiene 6 años!.
así sucesivamente.....

Título: Aplicamos diversas habilidades motrices al realizar juegos lúdicos

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <p>Comprende su cuerpo.</p>	<p>Explora y regula su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices en contextos lúdicos, poniendo en práctica las habilidades motrices relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos.</p> <p>Aplica la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad, anticipando las acciones motrices a realizar en un espacio y tiempo, para mejorar las posibilidades de respuesta en una actividad física.</p>	<p>Aplica la alternancia de sus lados corporales y regula su cuerpo al utilizar sus habilidades motrices en los juegos presentados.</p>
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
<p>Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad.</p>	<p>Docentes y estudiantes toman en cuenta las características y/o necesidades diferenciadas de cada uno de los integrantes del grupo.</p> <p>Docentes y estudiantes adaptan los juegos lúdicos y predeportivos para atender las diferencias de los estudiantes con necesidades especiales.</p>	
<p>Enfoque igualdad de género</p>	<p>Docentes y estudiantes promueven la participación de niños y niñas, en igualdad de oportunidades y condiciones, durante los juegos propuestos.</p>	

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<p>Organiza el espacio que van a necesitar para realizar todas las actividades.</p> <p>Prepara los materiales que vas a utilizar.</p> <p>Verifica que la cantidad de materiales es suficiente para la cantidad de estudiantes.</p>	<p>Balones.</p> <p>Sogas.</p> <p>Pelotas de trapo.</p> <p>Tiza.</p> <p>Canasta de básquet o cestas.</p>

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 20 min.
---------------	-----------------------------------

En grupo clase

Dales la bienvenida y menciónales que hoy seguiremos trabajando en equipos para realizar diversos juegos lúdicos (previamente divide el campo de juego en dos, dibujando una línea central).

- Organízalos en dos equipos, considerando conformar los equipos con estudiantes de diferente sexo y diferentes características físicas o motrices, de tal manera que todos los grupos tengan las mismas oportunidades de éxito.
- Ubica a cada equipo en una parte del campo y entrégales la misma cantidad de pelotas de trapo para cada equipo. Preséntales la actividad “*Quemados*”.
- Menciónales que jugarán dos tiempos: el primer tiempo deberán lanzar la pelota con el brazo derecho, hacia los compañeros del equipo contrario a quienes intentarán tocar con la pelota; el segundo tiempo lo realizarán con el brazo izquierdo. En ambos casos los estudiantes que son tocados por la pelota de trapo deberán sentarse o agacharse y solo podrán lanzar las pelotas en esa posición, desde su sitio (sin trasladarse). Termina el juego cuando todo un equipo quede sentado o agachado.
- Dales la señal de inicio del juego y pídeles que cumplan con las reglas, caso contrario no se logrará el objetivo.
- Al finalizar pregúntales: “¿Cómo se sintieron al lanzar la pelota con el brazo menos dominante? ¿Qué favorecería si pudiéramos dominar ambos lados al jugar? ¿Qué deberíamos hacer para adquirir habilidad en ambos lados?”.
- A continuación, comunícales el propósito de aprendizaje: Utilizamos ambos lados de nuestro cuerpo al jugar con nuestros compañeros y regulamos nuestros movimientos.

¿Qué es la regulación de movimiento?

Es aquella facultad que tenemos de controlar nuestros movimientos para que se lleven a cabo con la calidad que es requerida.

La regulación está estrechamente vinculada con la dirección que debe desempeñar el movimiento, teniendo en cuenta, que la complejidad coordinativa depende de:

- la cantidad de elementos que de forma simultánea o sucesiva tenga que realizar,
- del grado de libertad de movimiento de las articulaciones.
- así como de la participación del equilibrio estático o dinámico.

Desarrollo	Tiempo aproximado: 60 min.
-------------------	-----------------------------------

En grupo clase

Coméntales a los estudiantes que se les plantearán durante los juegos diversos retos que deberán ser realizados en equipo. Además, se pondrán de acuerdo entre los compañeros de su mismo equipo para turnarse en anotar los resultados de su desempeño.

- Organiza 4 equipos, con un número equitativo de estudiantes en cada equipo.
- Cada equipo se ubicará en columna, mirando hacia el centro del campo y formando una cruz entre los cuatro equipos. Tal como se muestra en la figura 1.
- Designa un número a cada estudiante del equipo, empezando por el 1.
- Considera en la elección de los equipos sus diferentes características (físicas, motrices, sexo, etc.), de tal manera que todos tengan las mismas oportunidades de éxito.
- Invítalos a participar en el juego “*Corre y llega a casa*” en el cual deberán salir corriendo, pasando detrás de cada equipo hasta llegar a su sitio (correr alrededor), la salida es según el número que menciones. Gana el estudiante que llegue primero a su sitio e irá acumulando puntos para su equipo.
- Mencionales que para la salida se plantearán los siguientes retos en su traslado:

Saltando con el pie derecho.

Saltando con el pie izquierdo.

Dando bote al balón con la mano derecha.

Dando bote al balón con la mano izquierda.

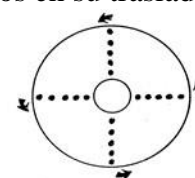


Figura 1 □ Conduciendo

el balón con el pie derecho.

Conduciendo el balón con el pie izquierdo.

- Al finalizar los retos del juego, plantéales las siguientes preguntas: “¿Cómo se sintieron al trasladarse utilizando diversos lados de su cuerpo? ¿A quiénes les resultó algunos retos complicado?, ¿cuáles?, ¿por qué? ¿Qué deberían hacer para tener mejor dominio y control de su cuerpo la próxima vez?”.

A continuación, reúnelos y menciónales que realizarán el juego de *saltar una soga en equipo*, para ello pídeles que formen grupos de cuatro.



- Bríndale dos sogas de 3 a 4 metros de largo a cada equipo.
- Menciónales que un estudiante de cada equipo realizará saltos consecutivos, y dos cumplirán el rol de mover la soga sin parar, hasta que el estudiante que se encuentra saltando falle o se detenga; el cuarto estudiante contabilizará los saltos realizados por su compañero, luego cambian de roles.
- Bríndales un tiempo para que todos realicen el rol de saltar y cumplan los retos de: saltar con los dos pies juntos, solo con el pie derecho y luego con el izquierdo.

Luego, manteniendo los mismos equipos, invítalos a participar y rétalos a *saltar con dos sogas*.

- Menciónales que un estudiante saltará con dos sogas intercalando los pies, dos estudiantes deberán mover con ambos brazos las sogas de afuera hacia adentro, y el cuarto estudiante contará los saltos de su compañero. Luego cambian de roles.
- Acompaña a los grupos de estudiantes que tengan dificultades para realizar el juego, brindándoles orientaciones técnicas, para realizarlo de la mejor manera. Por ejemplo: si un niño tiene dificultades para ingresar a la soga en movimiento, pídele a los estudiantes que giren la soga cuando el estudiante que va a saltar se encuentre ubicado en el medio.

Continuando con la sesión realizarán un *juego relacionado con el lanzamiento*, utilizando la habilidad de ambos lados en la precisión.

- Al igual que en el juego “Corre a tu casa”, organiza a los estudiantes en grupo de 3 o 4, buscando que exista la misma cantidad de estudiantes en todos los equipos y que tengan las mismas oportunidades de éxito.
- Invítalos a participar en el juego “*Encesta primero*”, el cual consiste en que cada equipo se ubica en columnas y van saliendo dando bote uno por uno, hasta aproximarse a la cesta para luego lanzar.
- Menciónales que, para darle la posta al siguiente compañero de su equipo, debe encestar, si no lo hace debe seguir intentándolo hasta lograrlo; así sucesivamente continúan hasta que todos los estudiantes del equipo logren realizarlo.
- Indícale que realizarán diversas variantes al botar y lanzar:

Con las dos manos.
Con el brazo derecho.
Con el brazo izquierdo.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min.
---------------	-----------------------------------

En grupo clase

Indícales a los estudiantes que de manera libre se dispersen por el campo y realicen ejercicios de respiración y soltura muscular, incidiendo en las zonas donde le pusieron más exigencia. Luego reúnelos en un círculo e invítalos a realizar la siguiente reflexión:

- “¿Cómo hicieron para poder realizar los juegos cuando no utilizaban su lado dominante? ¿Cuánto sienten que lograron mejorar el control de su cuerpo? ¿Qué hicieron para poder controlar sus movimientos al realizar los juegos y evitar lastimarse entre ustedes? ¿En qué les ha servido realizar esta sesión? ¿En qué otro momento pueden aplicar lo que han aprendido hoy?”.
- Durante el proceso de reflexión debes guiar asertivamente las respuestas, retroalimentando de manera pertinente cuando corresponda.
- Diles a los estudiantes que soliciten a sus compañeros los resultados que fueron anotando del desempeño de cada lado de su cuerpo (brazos y piernas). También diles que registren cómo regularon su cuerpo durante las actividades desarrolladas en esta sesión. Esta información les servirá al finalizar la unidad.

Título: Conociendo mi cuerpo a través de los juegos.

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su Motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante. Explora nuevos movimientos y gestos para representar estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes.	Reconoce las partes de su cuerpo y sus habilidades motrices básicas cuando explora nuevos movimientos y los utiliza en los juegos y canciones. Rúbrica.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes expresan, espontáneamente, sus emociones y afectos al jugar juntos, siendo responsables de no afectar a los demás.	

2 PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Reflexiona sobre los aprendizajes alcanzados en la unidad anterior y aquellos en los que necesitas ahondar y/o retomar. Revisa y practica la canción: “Ven que te voy a enseñar” https://www.youtube.com/watch?v=N6OAsHu2uA0 Selecciona y acondiciona el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (espacio amplio y con protección del sol). Prepara y verifica la calidad y cantidad de los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.	Pandereta. Conos. Globos N.º 7. Tizas blancas o de colores. Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista, siempre y cuando cumpla la misma función.

Utiliza la rúbrica de evaluación para hacer seguimiento al proceso de construcción de los aprendizajes en los estudiantes.	
--	--

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Inicio	Tiempo aproximado: 25 min
---------------	----------------------------------

En grupo clase

- 3.1. Invita a todos los niños y las niñas a desplazarse en forma ordenada desde el aula al espacio donde desarrollarán las actividades de educación física.
- 3.2. Dales la bienvenida e invítalos a sentarse en un lugar cómodo y de preferencia bajo sombra.
- 3.3. Conversa con ellos sobre algunos aspectos de la Unidad anterior. Pídeles que cuenten qué aprendieron (por ejemplo, a conocerse con los compañeros, a organizarse y trabajar en equipos).

Actividad de inicio

Invítalos a cantar: “*Ven que te voy a enseñar*”

Mano derecha adelante, mano derecha atrás, mano derecha adelante y la muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Mano derecha adelante, mano izquierda atrás, mano izquierda adelante y la muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Hombro derecho adelante, hombro derecho atrás, hombro derecho adelante y lo muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Hombro izquierdo adelante, hombro izquierdo atrás, hombro izquierdo adelante y lo muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Con la barriga adelante, con la barriga atrás, con la barriga adelante y la muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Pie derecho adelante, pie derecho atrás, pie derecho adelante y lo muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Pie izquierdo adelante, pie izquierdo atrás, pie izquierdo adelante y lo muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

Con la cabeza adelante, con la cabeza atrás, con la cabeza adelante y la muevo sin parar, Gira, gira, gira sin salirte del lugar, ven que te voy a enseñar.

- Pregúntales qué les pareció la canción y si les fue fácil identificar las partes del cuerpo que ahí mencionaban. Escucha sus comentarios y anímalos a que propongan otras partes del cuerpo que ellos conozcan. Repite la canción con las partes que los estudiantes propongan; puede ser que los estudiantes mencionen partes finas, por ejemplo: con las orejas..., con las rodillas..., la nariz... Anímalos a que hagan un nuevo movimiento para esa parte del cuerpo que están mencionando.
- Pídeles que mencionen otras cosas que sepan sobre su cuerpo.
- Presenta, a continuación, el propósito de la Unidad, busca que este les motive a aprender de ellos mismos y de sus potencialidades. Puedes utilizar la siguiente reflexión:

¿Por qué es importante conocer nuestro cuerpo?

Porque nuestro cuerpo nos sirve para expresarnos, movernos, sentir e interactuar con los demás. El conocer las partes que lo componen, características y cualidades con las que contamos, nos permite formar una identidad y reconocer lo valioso que cada uno es.

¿Recuerdan que, en la unidad anterior, conocimos los nombres de nuestros compañeros y algunos de sus gustos? Pues ahora queremos conocer cómo somos cada uno de nosotros, si somos veloces, fuertes, alegres, así como las cosas que podemos hacer y aquellas que nos demandan mayor esfuerzo.

¿Cómo soy? ¿Qué emociones reconozco en mí y cómo las expreso? ¿Qué habilidades tengo y cómo las demuestro?

- Escucha con atención las respuestas de los estudiantes, y comunícales que la evaluación consistirá en demostrar que conocen su cuerpo y sus habilidades motrices, sus lados derecho e izquierdo y sus emociones en las actividades que realizan según sus intereses y necesidades.

- Comunícales el propósito de la primera sesión: “En esta sesión vamos a conocer nuestro cuerpo, realizando diversos juegos y explorando nuevos movimientos”.

Desarrollo	Tiempo aproximado: 50 min.
-------------------	-----------------------------------

En grupo clase

- Explícales a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase.

Invítalos a participar de la actividad: *Al ritmo de la pandereta.*

- Delimita el espacio de juego, que sea lo suficientemente amplio para que los niños y niñas se puedan desplazar, pero nunca lejos de tu vista.
- Explícales que se desplazarán dentro del espacio delimitado, siguiendo el ritmo de la pandereta, eligiendo el caminar, saltar, ir hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro, lateralmente, etc.
- Luego de un tiempo de desplazamiento, indica que al cambio del ritmo de la pandereta deben: saltar en un pie,... con el otro,... dando giros,... corriendo,... etc. Rétales a presentar otras formas de movimiento sin perder el ritmo. Cuando la pandereta deje de sonar, todos vuelven a la calma y se detienen respirando profundamente.
- Regula el tiempo a realizar la actividad en función del cansancio que observes en tus estudiantes.
- Finalizada esta parte pregunta: “¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para desplazarse? ¿Qué hacían para ir de un lugar a otro?”.
- Teniendo en cuenta las respuestas de los niños y niñas, señala que los movimientos con los que se pueden desplazar de un lado a otro como el correr, caminar, saltar son habilidades motrices de desplazamiento.
- Diles que en la siguiente actividad seguiremos utilizándolas y reconociéndolas.

Jugando con globos me divierto

- Para esta actividad utiliza el mismo espacio delimitado de la actividad anterior.
- Indica a los niños y niñas que se ubiquen indistintamente en el patio, cuidando una distancia aproximada de dos metros entre estudiantes. Una vez ahí, entrégales un globo N.º 7 a cada uno e indica que lo inflen.

- Explica que el juego consiste en mantener el globo en el aire, el mayor tiempo posible.
- Esta actividad tendrá tres partes:
 - la primera, dejando que los estudiantes decidan libremente las partes del cuerpo con la que tocarán el globo.
 - la segunda, pidiéndoles que imiten como lo hace un compañero. Por ejemplo, si observas a un estudiante que lo hace con los hombros puedes indicar: “Ahora todos lo hacemos como... (mencionas el nombre del estudiante que sirve de ejemplo)”.
 - la tercera, retándolos a no usar más de una vez la parte del cuerpo con la que tocan el globo. Por ejemplo, si inicia con la mano, lo podrá hacer luego con la otra mano, luego con la cabeza,... etc.

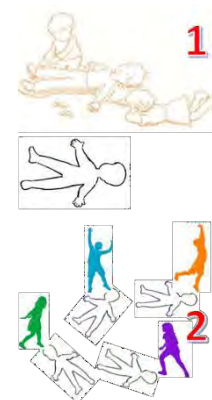


Es probable que los niños y niñas, al no tener buen dominio y control del globo se vayan desplazando de su lugar. Por ello, se hace necesario que establezcas ciertas reglas que nazcan de ellos mismos. Por ejemplo: estar atento si es que algún compañero se acerca, no golpear el globo de otros, buscar los espacios libres.

- Al terminar, invítalos a enumerar las partes del cuerpo que usaron para tocar el globo. Pregúntales: “¿Con cuál les pareció más fácil? ¿Qué parte del cuerpo no habían usado antes para tocar algo? ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?”.
- Mientras los estudiantes van contando cómo lo han hecho, mantente atento para reforzar alguna parte del cuerpo que ellos no sepan nombrar.

En esta parte de la sesión, corresponde que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido. Para ello invítalos a participar del juego “*La silueta*”

- Ayuda a los estudiantes a que se ubiquen en pareja y de forma dispersa en el patio.
- Entrega una tiza a cada pareja.
- **1.** Explícales que uno dibujará la silueta del otro y que ellos se pondrán de acuerdo quien inicia acostado en el suelo y quien dibuja; luego, cambian de rol.
- **2.** Una vez que todos tienen su silueta dibujada, menciona que ahora se tendrán que desplazar pisando todas las siluetas que dibujaron. La forma de desplazamiento la eligen los estudiantes, pero no deben pisar fuera de las siluetas.
- Después de un tiempo de práctica, rétalos a que solo pisen la parte del cuerpo que tú vas a indicar, por ejemplo: la cabeza. Anima a los estudiantes a sugerir la parte del cuerpo que deben pisar al desplazarse.



- Además, puedes aprovechar la actividad para que los estudiantes sugieran otros retos a realizar en función a los desplazamientos; ejemplo: corriendo, caminando, saltando, dando giros, etc.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
---------------	----------------------------------

Reúne a los estudiantes y ayúdalos a conformar un círculo.

Actividad de cierre

- Comunica que la actividad a continuación se llama “La pelota mágica”.
- Explícales que la actividad consiste en acostarse en el suelo de cúbito dorsal y cerrar los ojos para imaginar una pelota mágica que recorrerá por todo su cuerpo.
- La pelota inicia en su frente. Tú indicarás la ruta de la pelota mágica y los estudiantes, con ayuda de su mano izquierda, deberán ir señalando la parte del cuerpo que ha sido mencionada.

Título: Nos conocemos y nos divertimos jugando

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Interactúa y se relaciona a través de sus habilidades sociomotrices.	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas disfrutando de la compañía de sus pares. Rúbrica.
Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables	
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al llamarse por su nombre para planificar y ejecutar sus actividades.	
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.	

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<p>Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños.</p> <p>Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes.</p>	<p>Aros Conos Pelotas Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista siempre y cuando cumpla la misma función.</p>

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN.

Inicio	Tiempo aproximado: 25 min
---------------	----------------------------------

En grupo clase

- 5.1. Reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula. Dales la bienvenida y preséntate.
- 5.2. Dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de Educación Física e invítalos a sentarse en un círculo. Explícales que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse.
- 5.3. Pregúntales sobre las características de este espacio. Por ejemplo: Si es una losa multideportiva, quizá tenga demarcadas las líneas de los deportes más populares. Puedes hacer preguntas como: ¿De qué color son esas líneas?, ¿para qué creen que les servirá ese espacio?, ¿han usado espacios similares antes? Después de realizar el diálogo con los estudiantes, puedes hacer un recorrido exploratorio con ellos por todo el campo.
- 5.4. Da indicaciones de cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios.
- 5.5. Pregúntales qué les ha parecido la escuela y a cuántos de los niños y de las niñas ahí presentes ya conocían. Escucha sus comentarios y refuerza alguno de ellos.
- 5.6. Presenta, a continuación, el propósito de la unidad, que los motive a interactuar entre compañeros. Utiliza la siguiente reflexión:

Nos encontramos en la escuela primaria, en un aula distinta y con nuevos compañeros, pensamos que es necesario conocernos entre nosotros para llevarnos bien y trabajar juntos durante el año, además de conocer los lugares donde vamos a aprender educación Física.

¿Qué podemos hacer para conocernos y jugar juntos? ¿Cómo nos ubicaremos en estos espacios para jugar?

- 5.7. Escucha atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunícales que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a llamarnos por nuestro nombre, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos Educación Física.
- 5.8. Pídeles que mencionen el nombre de las y los amiguitos que ya conocían.
- 5.9. Invítalos a jugar “La pelota de los conocidos” y explícales que esta actividad les permitirá saber cómo se llama cada uno de sus compañeros nuevos y qué es lo que les gusta.

Actividad de inicio

- 5.10. Pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo. Explícales que lanzarás el balón al aire y dirás un nombre (al azar), y el niño o niña que es mencionado deberá correr a atrapar la pelota lo más rápido que pueda.
- 5.11. Una vez que el niño o la niña en mención tenga la pelota en las manos, deberá decir en voz alta la fruta que más le gusta. Acto seguido, repetirá la acción y dirá otro nombre.
- 5.11.2. Practicar la primera acción algunas veces para calentar y luego explicar y continuar con la siguiente acción,

Ten en cuenta que los y las mencionarán nombres al azar, quizá no se conozcan entre intención de esta actividad es niñas vayan interactuando compañeros, mencionando la nombres que se les ocurra y



estudiantes considerando que ellos. Por ello, la que los niños y las con todos los mayor cantidad de luego lo relacionen

con sus compañeros para conocerse un poco más.

- Pregúntales: “¿Qué es lo que más les gustó de este juego?, ¿qué tenían que hacer?”.
- Coméntales que ya han escuchado los nombres de todos sus compañeros.
- Pregunta a los estudiantes a modo de recordatorio: “¿A quiénes les gusta...?” (menciona una fruta e invita a un estudiante a decir en voz alta los nombres de los niños que hayan levantado la mano indicando que les gusta la fruta mencionada).
- Comunícales el propósito de la sesión: “En esta sesión vamos a conocer a nuevos compañeros y nuevas compañeras, realizando diversos juegos y cambiando las tareas que les toca hacer”.

¿Por qué es importante conocernos?

Al empezar un nuevo grupo de trabajo, como es el caso de los estudiantes de primer grado, debemos conocer con quiénes nos vamos a interrelacionar diariamente. Ello permitirá que las relaciones se establezcan más fácilmente entre nosotros. Las actividades lúdicas son una gran herramienta para que inicie esta interacción.

Desarrollo

Tiempo aproximado: 50 min

En grupo clase

- Explícales a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed.

Importante: debes considerar los momentos de hidratación para los estudiantes, de tal forma que no genere desorden. Además, haz un alto cuando las actividades son de corta duración, pero de alta intensidad y/o cuando son actividades de larga duración y baja intensidad.

“La cacería de liebres”

- Para esta actividad ubicarse en el patio, indistintamente, un aro por cada dos estudiantes. Solicítales que te ayuden a colocar el material.
- Explícales cómo van a realizar el juego: “La cacería de liebres”. Pregunta: “¿De qué creen puede tratar este juego?”.
- Indica a los estudiantes que se ubiquen en parejas dentro de cada aro. Ahí deberán preguntar a su compañero o compañera como se llama. Luego, los y las estudiantes se deben poner de acuerdo con la pareja para escoger el rol que le toca. Uno será la “liebre” y el otro el “cazador”.
- Una vez decidido esperan la voz del profesor, quien mencionará: “¡Liebre!”. Todos los estudiantes que son liebres saldrán corriendo de su aro e intercambiarán con otro, tratando de confundir al “cazador” quien se queda en su sitio observando. Cuando menciones: “Cacería”, los cazadores se desplazan por todo el patio buscando a su liebre. Cuando la encuentren, se colocan dentro del aro junto a ella. Luego, cambian de roles.
- Cuando ya han hecho cambio de roles, menciona: “¡A escapar!” y todos deberán correr libremente por el espacio. A tu señal (puede ser una palmada o un “¡Alto!”) deben buscar otro aro. Esta vez, evitarán ubicarse con el compañero o compañera que ya trabajaron. Dentro del aro, la nueva pareja se pone de acuerdo para saber quién empieza.
- Luego de algunos minutos de práctica, pregunta a los estudiantes si es que recuerdan el nombre de los compañeros y las compañeras con los que compartieron el aro. Además, puedes preguntar: “¿A quiénes les tocó representar primero a la liebre? ¿Qué tenía que hacer la liebre? ¿Qué tenían que hacer los cazadores?”.

Las respuestas a estas preguntas son de vital importancia para que les puedas explicar a los estudiantes qué es un “rol” y qué es una “función”. Utiliza un lenguaje claro y sencillo. Puedes utilizar este ejemplo: “*Cuando preguntamos a quién le toca ser liebre es por qué ese es un rol y en ese rol de liebre tenían algo que hacer: salir y escaparse*”

de los cazadores, esa era su función. De igual manera, los cazadores era un rol y según ello su función era atrapar a la liebre”.

- Teniendo en cuenta las respuestas de tus estudiantes, señala que deben estar atentos a las funciones que le corresponde a cada uno según el rol que deban cumplir.
- Si los ves muy cansados, dirige algunos ejercicios de inspiración profunda y dales unos minutos para que se rehidraten.

“El comandante”

- Para la siguiente actividad llamada “El comandante” coméntales que traten de no olvidar el nombre de sus compañeros(as).
- Delimita con un cono la línea de inicio y, a cuatro metros de distancia aproximadamente la línea de llegada.
- Organiza a los y las estudiantes en columnas que no sean menores de cuatro personas ni mayores de seis.
- Ubícalos en la línea de inicio y entrega un aro a cada columna.
- Solicita a los y las estudiantes que en su grupo deben elegir quién será su “comandante”. Asegurar que sean tanto niños como niñas. El niño o la niña que sea elegido comandante deberá llevar el aro en la mano, rodándolo, hasta la línea de llegada. Una vez ahí, dirá el nombre del compañero o compañera de su equipo a quien le impulsa el aro para que este lo reciba.
- El niño o la niña que recibe el aro repite la acción del comandante y al llegar, este le ordena quién será el siguiente niño o niña que reciba el aro, hasta finalizar con todos los de la columna.
- Luego pregunta a los que fueron comandantes: “¿Recordabas el nombre del compañero(a) a quien debían pasarle el aro?”. Luego a los demás: “¿Cómo se han sentido en esta actividad? ¿Qué tenía que hacer el comandante? (por medio de esa pregunta inducir al concepto de “función”) ¿Cómo era el comandante de tu equipo?”.
- Pide a los estudiantes que propongan de qué otra manera pueden hacer este juego, ¿Qué más podría hacer el comandante?



“En el círculo de los datos”

En esta parte corresponde que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido. Para ello, invítalos a participar en el juego “*En el círculo de los datos*” en el que deben estar muy atentos, porque deberán utilizar los datos que escuchan para seguir jugando.

- Ayuda a los y las estudiantes que se ubiquen en equipos de seis, explicando que cada equipo debe tener niños y niñas. Pedir que nombren a un encargado o encargada de recoger una pelota.
- Explicar que cada equipo contará con una pelota y sentados formando un círculo irán pasándosela entre ellos. Deja que puedan pasar el balón de manera creativa.
- El niño o la niña que tenga la pelota debe decir cuántos años tiene, su fruta favorita y el juego o deporte que más le gusta practicar. Luego, le pasará la pelota al compañero(a) que sigue. Una vez que todos los niños y las niñas de cada equipo hayan intervenido pasarás a la segunda etapa de la actividad.

Mientras cada niño o niña se está presentando, debes ir pasando de grupo en grupo para ver cómo se realiza el juego; además, así podrás escuchar información de algunos niños y niñas, para tenerlo en cuenta en la segunda parte de esta actividad.

- En esta segunda parte, todos cuentan con información de los compañeros y compañeras de su equipo.
- Diles que vas a mencionar algunas de sus características y deben estar atentos porque si coincide con alguna de las características propias, tendrán que correr una vuelta alrededor del círculo llevando la pelota consigo.
- Por ejemplo, menciona: “¡Le gusta jugar al fútbol!”. Los niños y/o las niñas que les gusta lo mencionado cogen la pelota y dan una vuelta alrededor de su círculo.
- Solo puede correr un estudiante a la vez por cada círculo y, al terminar la vuelta, deberán entregar la pelota a otro niño o niña (si lo hubiera) que también le guste el mismo deporte.
- Los demás compañeros(as) ayudan en hacer recordar quienes más le corresponde esa característica.

Cierre	Tiempo aproximado: 15 min
---------------	----------------------------------

Reúne a los y las estudiantes en círculo para realizar la siguiente actividad:

Actividad de cierre

- Explica que todos deben sentarse haciendo un círculo grande para pasarse el balón.
- Inicia el juego diciendo: “¡Yo le paso la pelota a.....!”. Acto seguido debes decir un nombre y la característica de uno de los niños o de las niñas que escuchaste

en la actividad anterior. Por ejemplo: “¡Yo le paso la pelota a Briana que le gusta comer manzanas!”.

- El niño o la niña mencionado recibe la pelota y continuará con la acción ¡Yo le paso la pelota a José que tiene 6 años!...
Y así sucesivamente...

CONCLUSIONES

- El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. Debemos facilitar las condiciones que permitan el juego, estar a disposición del niño, no dirigirlo menos imponerlo.
- A través del juego se puede introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje; despiertan el interés de los niños y las niñas por los temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación.
- Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo.

RECOMENDACIONES

- La UGEL de Dos de Mayo debería organizar capacitaciones: Prácticas de psicomotricidad a los docentes del nivel inicial y primario.
- La escuela de padres de familia de la I.E.P. N° 32334 de Nunash de Pachas - 2021, debe funcionar constantemente para encontrar alternativas de solución a las problemáticas de los niños.
- El Ministerio de Educación debería enviar un docente de la especialidad de educación física a cada una de las Instituciones Educativas de las zonas rurales.
- La Dirección, docentes y padres de familia de la I.E.P. N° 32334 de Nunash de Pachas - 2021, deberían gestionar o realizar actividades para la adquisición de equipos de gimnasia para la práctica de la misma por los niños.

- Los juegos didácticos deben incluirse en la programación curricular y también los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Los docentes deben capacitarse en el área de psicomotricidad para que apliquen estrategias innovadoras en sus clases.
- Los juegos didácticos son importantes en la formación pedagógica de los niños se encuentran directamente relacionados con la psicomotricidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acebedo F. y otros (2007). *La gimnasia educativa y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los alumnos de la Institución Educativa N° 32327 de Cruz Pampa – Pachas*. Tesis de pregrado realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.
- Alegría, K. y otros (2008). *Los juegos explorando nuestro mundo en el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico de los niños y niñas de quinto grado de educación primaria de la I.E N° 32004 “San Pedro” de Huánuco*. Tesis de pregrado realizado en el IESPP “Marcos Duran Martel” de Huánuco. Perú.
- Álvarez, D. (1987). *Equilibrio dinámico*. (2da. Ed.). Lima-Perú: San Marcos.
- Álvarez, Y. (2003). *Aplicación de los juegos motores como estrategia metodológica para el desarrollo de las cualidades físicas básicas (fuerza y velocidad) en los alumnos del 2° grado de Educación Secundaria del C.N.A* Tesis de pregrado realizado en el IESPP “Marcos Duran Martel” de Huánuco”. Perú.
- Arnold, R. *Aprendizaje del desarrollo de las habilidades deportivas*. (2da. Ed.). Barcena-España: PAIDOTRIBO.
- Boulch, L. (1987). *El esquema corporal*. (3ra.Ed.). Madrid-España: TEA
- Carbajal Y. y otros (2002). *Aprendizaje Psicomotriz en los niños del Segundo Ciclo de Educación Primaria en el Colegio Nacional Integrado “Virgen del Carmen” Ripán*. Tesis de pregrado realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Editorial Alfaomega.

- Corbalan, M. (1998) *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid. España: Editorial Pirámide.*
- Cotrina P. (1997-2008). *Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.*
- Espinoza R. y otros (2009). *Los juegos de socialización para el desarrollo de la motricidad en los alumnos del segundo año, de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huallanca. Tesis de pregrado realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.*
- Froebel, M. (1840). *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado.*
- Jacques, R. (2004). *Patología Psicomotriz. España: Editorial Dossat 2000*
- Mallqui, A. y otros. (2002). *El aprendizaje psicomotriz en los niños del tercer grado de Educación Primaria del Colegio Nacional Virgen del Carmen Ripán. Tesis realizada en el IESPP “Hermilio Valdizán”- Ripán. Huánuco. Perú.*
- Minedu (2001). *Guía de investigación. Lima-Perú*
- Piaget, J. (1964). *Seis Estudios de Psicología, Barcelona – España: Editorial S.A.*
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Editorial Paidós.*
- Unesco (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34,5-33. Ediciones Aljibe.*
- Vigotsky, M. (1978). *El rendimiento escolar y la inteligencia. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.*