

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTECERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES
MOTORAS DE LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD SEVERA Y
MULTIDISCAPACIDAD DEL AULA DE SEGUNDO Y TERCER GRADO DE
PRIMARIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL “CORAZÓN
DE JESÚS” - UGEL JAÉN - REGIÓN CAJAMARCA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA DE ESTUDIANTES CON
DISCAPACIDAD**

SOTO GUERRERO, Carlos Michell

Lima – Perú

2018

Agradecimiento y dedicatoria

Quiero agradecer de una manera especial al Instituto Pedagógico Nacional Monterrico por la oportunidad de llevar esta especialidad, a las especialistas de los diferentes bloques temáticos y a mi acompañante pedagógico, que me orientaron para el planteamiento y ejecución de esta propuesta pedagógica, así como a la directora de la institución educativa en donde se llevó a cabo la investigación y cumplir mi meta.

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios, por permitirme seguir logrando mis objetivos, y gracias a su misericordia gozar de buena salud, a mi familia por todo el apoyo recibido y las muestras de afecto que me ha brindado en todo momento, a mi sobrino que ya no está conmigo y a mis compañeros de la Segunda Especialidad por brindarme su amistad en este tiempo de estudios y poder alcanzar este logro profesional.

Índice

Introducción	1
1. Fundamentación y justificación de la problemática	3
1.1 Diagnóstico: Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación	3
1.1.1 Fortalezas y debilidades.	4
1.1.2 Análisis categorial – análisis textual.....	8
1.2 Planteamiento del problema.....	12
1.2.1 Justificación.	12
2. Sustento teórico.....	14
2.2 En relación al estudiante	14
2.1.1 Discapacidad intelectual.	14
2.1.1.1 Discapacidad severa.....	15
2.1.2 Discapacidad física.	15
2.1.3 Trastorno del espectro autista - TEA.	16
2.1.4 Multidiscapacidad.	17
2.2 En relación a la problemática	17
2.2.1 Estrategias de enseñanza	17
2.2.2 Habilidad.....	18
2.3 En relación a la propuesta pedagógica	18
2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad.	18
2.3.1.1 El enfoque inclusivo.	19
2.3.1.2 Enfoque de derechos.....	20
2.3.1.3 Enfoque de género.	20
2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica.	21
2.3.2.1 Enfoque que sustenta la práctica pedagógica.	21
2.3.2.2 Planificación.....	21
2.3.2.3 Implementación.....	22
2.3.2.4 Ejecución.	22
2.3.2.5 Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista. ...	23
2.3.2.6 El juego como estrategia de enseñanza.	23
2.3.2.7 Habilidades motoras.	24

2.3.2.8 Las habilidades motoras gruesas.	25
2.3.2.9 Las habilidades motoras finas.....	25
3. Metodología de la investigación	28
3.1 Tipo de investigación.....	28
3.2 Objetivos	30
3.2.1 Objetivo general.....	30
3.2.2 Objetivos específicos.	30
3.3 Hipótesis de acción	31
3.4 Beneficiarios.....	32
3.5 Instrumentos	32
3.5.1 Diario de campo.....	32
3.5.1.1 Fundamentación.	33
3.5.1.2 Objetivos.....	33
3.5.1.3 Estructura.....	33
3.5.1.4 Administración.	33
3.5.2 Encuesta a padres de familia.....	34
3.5.2.1 Fundamentación.	34
3.5.2.2 Objetivos.....	34
3.5.2.3 Estructura.....	34
3.5.2.4 Administración.	34
4. Plan de acción	35
4.2 Matriz del plan de acción.....	36
4.2 Matriz de evaluación	39
5. Discusión de los resultados	42
5.1 Procesamiento y análisis de la información	42
5.1.1 Análisis de los resultados del diario de campo.	43
5.1.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia.....	45
5.1.3 Análisis de los datos del acompañamiento pedagógico.....	46
5.3 Triangulación.....	48
6. Difusión de los resultados.....	49
6.1 Matriz de difusión	49
6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje.....	50

5.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales.....	51
6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica	52
Lecciones aprendidas.....	53
Conclusiones	54
Referencias	55
Apéndices	
- Sesiones de aprendizaje	
- Diarios de campo	
- Formato de encuesta a padres de familia	
- Matriz de consistencia	

Índice de figuras

Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica.	11
<i>Figura 2.</i> Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica.	27

Introducción

La presente investigación se realiza para optar el título de Segunda Especialidad en Diversidad e Inclusión Educativa de Estudiantes con Discapacidad, para ello se elaboró una propuesta pedagógica innovadora que desarrollo un conjunto de actividades y que plantea aplicar “El juego como estrategia para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial Corazón de Jesús, UGEL Jaén, región Cajamarca”

A través del diseño de sesiones de aprendizaje incorporando el juego como estrategia de enseñanza, así también la implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje y la ejecución de los diseños de las sesiones de aprendizaje incorporando el juego. Este trabajo permite la investigación sobre la práctica pedagógica por ubicarse en la metodología de investigación acción pedagógica, que se encuentra distribuida en seis capítulos:

En el primer capítulo se observa la caracterización de la práctica pedagógica, donde se presenta un resumen descriptivo del contexto sociocultural en el que se desarrolla la misma. Se prosigue con la deconstrucción de la práctica pedagógica, en ella se evidencia el proceso de autorreflexión realizado en los diarios de campo, además se verá la justificación; que parte de la identificación de las debilidades y fortalezas de la práctica pedagógica, terminando esta parte con la formulación del problema.

En el segundo capítulo, se detalla el sustento teórico que va relacionado a las características que presentan los estudiantes y sus discapacidades, otro punto va en relación a la estrategia planteada; que este caso es el juego y por último las teorías, el modelo y enfoques, así como otros temas relacionados a la propuesta pedagógica.

En el tercer capítulo, se aborda la metodología utilizada en este trabajo, siendo ésta la de investigación acción pedagógica, que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas mediante una indagación auto reflexiva por quienes participan en la investigación. También se presentan los objetivos

que indican el propósito de esta investigación acción, seguido por las hipótesis que son las que indican lo que estamos buscando o tratando de probar y queden como explicaciones tentativas del fenómeno a investigar formuladas a manera de proposiciones. Se considera como punto importante de esta investigación a los beneficiarios directos que son el docente investigador, los estudiantes e indirectamente los padres de familia. Se presentan además los instrumentos para recoger la información y los datos obtenidos en la investigación.

En el cuarto capítulo, se describe el plan de acción que constituye una especie de guía que brinda un marco o una estructura a la hora de llevar a cabo una investigación. Es el momento en que se determinan y se asignan las tareas, se definen los plazos de tiempo y se calcula el uso de los recursos, finalmente la matriz de evaluación nos permitiría analizar los resultados esperados para la ejecución del proyecto

En el quinto capítulo, se expone la discusión de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos, donde se evidencia la conclusión de los padres de familia al aplicar la propuesta pedagógica, el análisis de los resultados de los diarios del acompañante pedagógico, las conclusiones de los diarios de campo del investigador lo que permitirá realizar una valoración de la efectividad de la investigación.

En el sexto capítulo, se describe la difusión de los resultados de cómo era la práctica pedagógica antes de aplicar la propuesta innovadora considerando los tres campos de acción en la planificación, implementación, ejecución comparándola a como se realiza la práctica pedagógica aplicando la propuesta innovadora estableciendo las conclusiones de esta comparación.

Al término de la investigación se evidencian las lecciones aprendidas y las conclusiones a las que se ha llegado después de aplicar la propuesta pedagógica y que se valida con la presentación de las sesiones de aprendizaje y los diarios de campo.

Finalmente es de interés que, con esta investigación se aporte a la mejora de la comunidad, siendo un referente para otros profesionales del área de la salud, al haber realizado una labor pedagógica a través de la aplicación de la estrategia de enseñanza.

1. Fundamentación y justificación de la problemática

1.1 Diagnóstico: Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación

La presente investigación se desarrolló en el Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, el cual se encuentra localizado en la calle Unión N° 104 del distrito y provincia de Jaén; perteneciente a la región de Cajamarca. Los linderos del local institucional limitan por el Norte con la Institución Educativa N°16003, por el Sur con la calle Unión, por el Este con la Institución Educativa Inicial N° 010 y por el Oeste con una loza deportiva de propiedad de la Institución Educativa Alfonso Villanueva Pinillos, que no cuenta con cerco perimétrico que los separe.

Los estudiantes están matriculados en cuatro aulas multigrado de primaria y reciben los servicios de terapia física, psicología y movilidad escolar. Además de contar con el Servicio de Apoyo y Asesoramiento a las Necesidades Educativas Especiales, que también brindan su aporte a los estudiantes con discapacidad matriculados en las escuelas de educación básica regular. En relación a la infraestructura, el local cuenta con dos pabellones con cuatro aulas, ambientes para terapia física y el SAANEE, la administración comparte espacio con el servicio de psicología, una loza deportiva y el patio donde se realiza la formación y los eventos culturales, es importante decir que el cerco perimétrico se encuentra deteriorado.

La comunidad educativa está bajo la gestión de una directora destacada, se cuenta con una coordinadora a cargo de los cinco docentes que conforman el SAANEE, cuatro docentes de aula de las especialidades de Educación Primaria, una psicóloga contratada, una docente de educación física contratada, un terapeuta físico contratado, cuatro personas a cargo del servicio administrativo que cumplen funciones de limpieza, un chofer de la movilidad escolar, guardianía nocturna, guardiana diurna y limpieza.

Los estudiantes matriculados en la institución educativa son niños y jóvenes cuyas edades van de tres a veinte años de edad, de los cuales dieciocho son varones y quince mujeres, que presentan discapacidad

intelectual, discapacidad auditiva, discapacidad física (secuela de parálisis cerebral infantil), multidiscapacidad y Trastorno del Espectro Autista (TEA).

En cuanto a las características de los estudiantes del aula donde se realizó la práctica pedagógica, que es el aula de tercero y cuarto grado de primaria se detalla que se encuentran matriculados ocho estudiantes, cuyas edades van de ocho a trece años, son cuatro varones y cuatro mujeres, de los cuales tres presentan discapacidad intelectual, dos presentan multidiscapacidad y tres estudiantes presentan Trastorno del Espectro Autista

En relación al aspecto familiar, la información obtenida de las fichas sociales indica que los estudiantes de la escuela provienen de familias nucleares, la condición económica de la mayoría es baja; debido a que son personas que no completaron sus estudios, dedicados a labores del campo. La mayoría de las madres se dedican a las labores del hogar y al cuidado de los hijos. En relación a los estudiantes del aula, la mayoría de ellos viven con ambos padres, otros viven solo con la mamá o con la nueva familia de ella; solo uno de ellos vive con los abuelos. En cuanto a lo económico, se tiene información que la situación va de media para abajo, siendo la mayoría negociantes, trabajadores independientes y dos profesionales.

Para mantener un buen clima institucional, en el colegio se llevan a cabo diferentes acciones que permiten mejorar las relaciones profesionales, amicales y de comunicación y esto se propicia mediante actividades recreativas, deportivas, de participación conjunta logrando un compañerismo activo entre todo el personal docente, no docente, el personal administrativo y los padres de familia, favoreciendo la convivencia armoniosa.

Con respecto a la economía, la población de la localidad se sustenta con la producción agrícola y ganadera, haciendo que esto la convierta en una ciudad comercial, pero con muchos problemas sociales por resolver, como la delincuencia, el consumo de alcohol, y otros flagelos sociales. Las fiestas y celebraciones normalmente están asociadas a celebraciones religiosas, siendo la principal fiesta la del Señor de Huamantanga celebrada en el mes de setiembre, que incluye ceremonias religiosas, fuegos artificiales, ferias comerciales y agropecuarias, etc.

1.1.1 Fortalezas y debilidades. Al iniciar el Programa de Segunda Especialidad en el año 2016, me encontraba laborando en la provincia de San

Ignacio, en donde cumplía las funciones de terapeuta físico. Por tanto, la propuesta que allí planteé, tenía que ver con emplear la motivación como estrategia para desarrollar habilidades en los estudiantes. Ya en el año 2017, al contratarme en el CEBE Corazón de Jesús de Jaén; el planteamiento de la propuesta pedagógica cambió, para intentar favorecer la independencia en el lavado de manos a través de la aplicación de las estrategias motoras que debían realizarse después de alguna actividad, como redacto a continuación:

...luego saqué unos ula ula y les dije que íbamos a jugar, a saltar y a decorar las imágenes de los profesores con temperas; haciendo dactilopintura. Tanto Andrea como Itamar lo hicieron con mucha alegría y finalmente se lavaron las manos, uno por uno respetando la fila (Diario de campo N° 9 del 30 de junio del 2017).

Al pedir que se redactaran en los diarios de campo lo que ocurría durante la ejecución de las sesiones que se planificaban, se pudo notar que había puntos que podrían ser considerados como fortalezas y una de ellas fue el uso de material, ya que se observó que se trabajaba con material concreto con la intención de que los estudiantes pudieran manipular y ejercitar los miembros superiores para favorecer el lavado de manos. Este material en su mayoría era adaptado para poder desarrollar las sesiones de aprendizaje; ejemplo de ello se redacta en el siguiente párrafo:

Al finalizar de pintar con las manos, les pregunté qué debían hacer y les mostré los útiles de aseo que necesitábamos para el lavado de las manos, expliqué la secuencia del lavado de manos pidiendo la participación de Itamar para pegar la secuencia de imágenes en la pizarra. Luego hice la demostración lavándome las manos, todos los estudiantes mantuvieron la atención de los pasos que expliqué (Diario de campo N° 3 del 19 de mayo del 2017).

En referencia a esta fortaleza, se encontró que se debía hacer uso de otro material para lograr que la sesión se llevara a cabo, esto ocurrió el día que hubo un corte en el servicio de agua en la zona y se tuvo que improvisar, echando mano de otros recursos que eran igual de funcionales y conocidos por los estudiantes, para que se lavaran las manos, como se evidencia a continuación:

Cuando nos dirigimos al baño me di cuenta que no había agua en los caños, así que tuve que llenar un balde que tenía caño, ponerlo sobre la mesa y usar una tina como lavatorio; para poder realizar el lavado de manos, así que llamé a Itamar para que se lavara las manos y lo hizo con mi apoyo (Diario de campo N° 2 del 15 de mayo del 2017).

Otra fortaleza que se encontró al redactar los diarios de campo, es que se realizaba previamente la demostración de las acciones que los estudiantes debían cumplir, se iniciaba el trabajo haciendo la demostración respectiva, se acompañaba a cada uno demostrándoles lo que tenían que hacer y se les daba el apoyo que requerían de acuerdo a sus características, tal y como se evidencia en la siguiente cita del diario de campo:

...luego les mostré las tarjetas con las imágenes de la secuencia que debían realizar y mientras Itamar pegó las tarjetas en la pizarra; hice la demostración de lo que indicaban las imágenes y simulé que me lavaba las manos realizando los movimientos respectivos (Diario de campo N° 2 del 15 de mayo del 2017).

Al continuar con el análisis de los diarios de campo, se observó que había debilidades en la ejecución de la práctica pedagógica y una de ésta fue, que no se lograba que todos los estudiantes se interesaran en realizar las actividades planificadas; ellos sólo se paraban y deambulaban por el aula sin participar o prestar atención, se distraían con los estímulos provenientes de su entorno, lo cual dificultaba el trabajo pedagógico, tal y como se evidencia en el siguiente párrafo:

Inicié la actividad, pegando en la pizarra una lámina de unas manos, luego les pregunté qué veían en la lámina, Andrea dijo “manos”, Adrianet e Itamar mostraron sus manos, en ese momento Brandy se paró de la silla demostrando poco interés en lo que estábamos haciendo, así que lo cogí de la mano y lo senté nuevamente en la silla; aunque él se quedó sentado sin prestar atención a lo que estábamos haciendo (Diario de campo N° 5 del 21 de junio del 2017).

Otra debilidad encontrada tenía relación con el uso del material, ya que se presentaban tarjetas con pictogramas, sin considerar el nivel de lectura de imágenes en los que se encontraban los estudiantes, puesto que ellos no identificaban imágenes o dibujos inanimados y tienen dificultad para sistematizar la información recogida del exterior, se debió emplear una

secuencia de imágenes de contenido real para apoyar el aprendizaje en los estudiantes. Un ejemplo de esta dificultad, se presenta a continuación:

Luego pedí la participación de dos estudiantes para realizar la secuencia del lavado de manos, Itamar pegó la secuencia de imágenes en la pizarra mientras intenté que Eduardo imitara las acciones que observaba en las tarjetas, pero como no entendió las consignas de las imágenes no pudo imitar esta tarea (Diario de campo N° 2 del 15 de mayo del 2017).

Era muy evidente que, por la formación profesional, el realizar la planificación de sesiones de aprendizaje no era sencillo, y que se no planteaban adecuadamente las actividades que permitieran cumplir con la estrategia propuesta, ya que no se priorizaban ni se les daba el peso que requerían. Además de que no se evidenciaba la estrategia que estaba intentando usar, como se expone en el siguiente fragmento de diario:

Comencé la sesión, primero llevando a los estudiantes a realizar diversas actividades deportivas como ejercicios, carreras, futbol, vóley, en la loza deportiva. Luego todos regresamos muy cansados al aula de clases e inmediatamente hice que se lavaran manos rápidamente. Después les comencé a preguntar a los estudiantes qué bebidas tomaban cuando estaban cansados y tenían mucha sed, Andrea respondió que tomaba agua e Itamar respondió lo mismo con señas (Diario de campo N° 4 del 30 de mayo del 2017).

Estas dificultades originaron que tomara la decisión de cambiar nuevamente la propuesta pedagógica; planteando aplicar el juego como la estrategia de enseñanza que permitiera fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes de aula. Se asumió que este cambio no sería fácil, ya que se debió modificar todos los instrumentos ya trabajados además de que se presentaron otras dificultades, como el día que se intentó realizar la sesión en el patio de la institución, no se consiguió que los estudiantes mantuvieran el orden o que participaran en las actividades que se había planificado; como se evidencia en el siguiente párrafo:

Para terminar el juego; debían competir Eduardo contra Franco David, así que los ubiqué en la meta, Eduardo abandonó la fila y se fue corriendo hacia la loza deportiva ubicada en la parte alta del colegio, entonces hice que Franco David saltara cogiendo el saco e impulsándolo para que realizara los saltos y llegara a la meta. (Diario de campo N° 1 del 29 de septiembre del 2017).

Fue evidente, que estas dificultades fueron consecuencia de que no se tenía en cuenta las características de los estudiantes del aula, al realizar la planificación de las sesiones, además de que no se graduaba el nivel de complejidad de las actividades, no se explicaba la forma cómo iban a desarrollarse los juegos y las indicaciones que se daban no eran claras y precisas, exigían mucha fuerza muscular para levantar objetos y demandaba precisión en los movimientos; esto se hizo evidente en el siguiente párrafo de diario:

...la tercera actividad se llamó “La llanta loca”, este juego consistió en que los estudiantes tenían que levantar una llanta de auto que estaba en el piso, hacerla caer y volverla a levantar hasta llegar a la meta. Primero hice la respectiva demostración y llamé a Adriana para que realizara la actividad, ella no tuvo la fuerza para levantar muscular suficiente para levantar la llanta, así tuve que ayudarla a levantar la llanta y le permití que la rodara para poder cumplir con la actividad (Diario de campo N° 4 del 27 de octubre del 2017).

Toda esta información ha permitido analizar el desempeño pedagógico en el aula, asumiendo que el planificar, implementar y ejecutar las sesiones de aprendizaje se ha convertido en un verdadero reto como profesional en terapia física y rehabilitación, que busca mejorar los aprendizajes motores en los estudiantes para que tengan una mejor funcionalidad.

1.1.2 Análisis categorial – análisis textual. Para poder realizar la reflexión del quehacer diario como profesional que trabaja con estudiantes que presentan discapacidad, se analizaron ocho diarios de campo, y después de realizar una reflexión crítica de la labor en el aula, encontrando las recurrencias que fueron redactadas describiendo lo acontecido en las sesiones de aprendizaje. Con esas evidencias se procedió a elaborar una matriz de recurrencia; en la que se trasladaron los párrafos con las dificultades encontradas en los diarios.

A esta etapa de análisis de la práctica, se le denomina deconstrucción y se supeditó al desempeño en el aula, y se realizó a través de una profunda reflexión de las recurrencias encontradas en los diarios de campo y que sirvieron como insumo para obtener información y poder determinar las categorías y sub categorías recurrentes para iniciar la investigación.

Entonces, con la información obtenida se pasó a denominar a este grupo de situaciones recurrentes como una categoría, considerándola como aquella que contiene uno o muchos significados, que dan referencia a situaciones determinadas y que van a permitir una clasificación de manera conceptual y que se derivan de una misma temática.

En este análisis, se pudo observar que había muchas evidencias de que la mayor dificultad, era la forma como se intentaban realizar las actividades para que los estudiantes pudieran ejecutar una acción. Entonces, se consideró como la primera categoría a la denominada estrategia de enseñanza, y que en la experiencia como terapeuta físico que labora con estudiantes que presentan discapacidad, es importante considerar que los estudiantes aprendan mediante las sesiones de aprendizaje las actividades que le permitan mejorar la capacidad de resolver un problema, logrando una independencia, favoreciendo su inclusión en la familia y mejorando su calidad de vida.

Para plantear esto se tuvo en cuenta las necesidades de los estudiantes del aula donde se llevó a cabo la propuesta pedagógica alternativa, ya que ellos presentan limitaciones o dificultades para ejecutar actividades de la vida diaria de autovalimiento como alimentarse, asearse, vestirse y practica de las habilidades sociales de comunicación como expresar sus sentimientos, actitudes, deseos, iniciar una conversación, formular preguntas, dar gracias, presentarse.

Y en relación a la adquisición de habilidades de motricidad es evidente la dificultad en la coordinación gruesa y fina y según las pautas del desarrollo evolutivo humano, lo primero que debe establecerse es la identificación y reconocimiento de su esquema e imagen corporal, deben tener dominio del espacio, así como del equilibrio.

Es necesario que el docente tenga en cuenta, qué estrategia de enseñanza resulta adecuada para desarrollar las habilidades de los estudiantes y sobre todo que para realizar una planificación pertinente es importante conocer cuáles son sus características y necesidades; tal como lo plantea las siguientes líneas: "...enseñar no solo es proporcionar la información, sino ayudar a aprender y para ello el docente debe tener un buen conocimiento de sus estudiantes..." (Marumy,1989 mencionado en Díaz y Hernández, 2004, p.6).

A raíz del análisis realizado a la categoría estrategia de la enseñanza, se desprendió una sub categoría denominada como El juego, ya que a través de él, se pretende lograr que los estudiantes adquieran las habilidades que necesitan para una movilidad funcional, teniendo en cuenta una locomoción del cuerpo en la que se evidencien los movimientos prácticos de los brazos, piernas, pies, cabeza, tronco y la participación activa de los músculos que le permita realizar actividades motoras como; gatear, saltar, caminar, nadar, pararse, rodar etc. Esto lo digo teniendo en cuenta la siguiente cita textual:

Son aquellos cuyos patrones de acción se realizan con un alto nivel de actividad y en los que predomina el esfuerzo físico. Son principalmente juegos con placer funcional, sensoriales, auditivos, perceptuales, táctiles los juegos de ejercicio simple, juegos de combate que tienen que ver con los aspectos motores básicos y sus combinaciones que requieren movimientos, este tipo de juego no desaparece sino se integra a otros juegos de etapas posteriores. (Aguilera & Damián, 2010, p. 73)

Otra recurrencia importante, tuvo relación con el material concreto y gráfico usado durante las sesiones de aprendizaje; ya que muchas veces no tenía en cuenta las características de los estudiantes para su selección y/o no hacia las adaptaciones que se requerían para su manipulación o uso. Teniendo en cuenta que el material es el:

...conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; así mismo; tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (Morales, 2012, p. 10).

A continuación, se presenta el mapa de la deconstrucción, que refleja lo descrito en el análisis categorial:

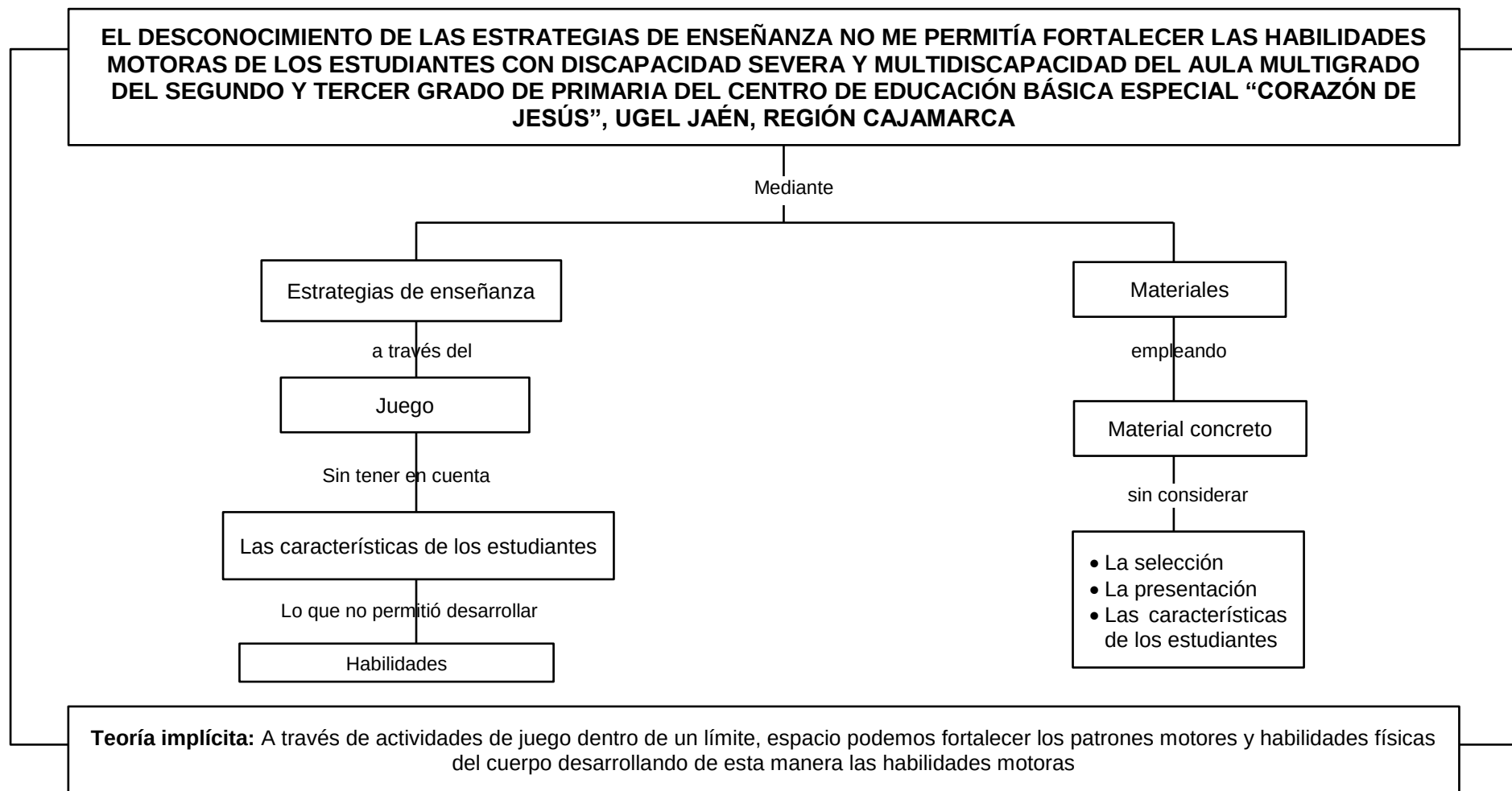


Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica.

1.2 Planteamiento del problema

Al analizar mi práctica pedagógica anterior se desprende que mi mayor dificultad residía en el desconocimiento de las estrategias de enseñanza que no me permitieron fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del aula de tercer y cuarto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca.

Y con esta problemática se pudo plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo aplicar el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca?

1.2.1 Justificación. Este trabajo de investigación se originó, porque como profesionales que laboramos en el sector educación, tenemos el compromiso de asumir grandes retos y cambios que surgen en esta sociedad globalizada debido al boom de la tecnología y de la información. A ello, se suma el permanente cuestionamiento para enriquecer mi acción educativa y especialmente, mejorar mi actuación en el aula.

Elegí mejorar la habilidad motora, porque noté que los estudiantes del segundo y tercer grado de primaria tenían problemas para realizar actividades motoras gruesas, motoras finas, coordinación, equilibrio durante su desplazamiento en el aula de clases y en el patio por eso es que utilicé el juego como estrategia basado en un sustento teórico confiable que me permitiera captar la atención del estudiante para que pueda desarrollar la habilidad.

Lo más importante es contribuir con la práctica pedagógica al responder adecuadamente, a las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad intelectual (DI) y multidiscapacidad (MD); de manera crítica y consciente, logrando obtener aprendizajes significativos. Para ello, es necesario tener en cuenta sus características y aprovechar de esta manera las potencialidades y fortalezas que cada uno poseen, buscando desarrollar

habilidades en el estudiante; facilitando sus actividades cotidianas con el menor apoyo y la mayor independencia posible para mejorar su calidad de vida.

Señalar las razones por las cuales se realizó el estudio y sus posibles aportes debe ser abordado desde el punto de vista práctico, teórico, metodológico, legal y otros. Considerando que para su redacción sería recomendable primero responder a las siguientes interrogantes: ¿Por qué se hace investigación?, ¿Cuáles serán sus aportes?, ¿A quiénes pudieran beneficiar?

Es importante tener en cuenta, que una investigación se realiza con el fin de generar un aprendizaje o conocimiento significativo para resolver el problema de un determinado grupo o muestra y por eso las fuentes de la investigación deben ser confiables y viables y el aporte de esta investigación, es el conjunto de beneficios obtenidos con su aplicación, entre ellos está la reflexión, ya que el investigador al preguntarse cómo puede mejorar cada día su práctica plantea nuevas propuestas y con ello beneficia a los estudiantes y se beneficia él, pues comprende e interpreta la información y la transformarla para su conocimiento, convirtiéndose así en un investigador activo y comunicativo, y eso ayuda en su desarrollo académico.

Considerando que la presente Investigación surge como resultado de una profunda observación personal y la reflexión continúa sobre la práctica pedagógica cotidiana y que la situación problemática radica en la inadecuada aplicación de las estrategias de enseñanza, se establece que se debe seguir investigando sobre qué tipo de estrategias motoras se pueden utilizar en las sesiones de aprendizaje para poder lograr aprendizajes básicos en los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad.

2. Sustento teórico

2.2 En relación al estudiante

En esta parte de la investigación, se presentan aspectos generales en relación a los estudiantes del aula de segundo y tercer grado de primaria, así como los tipos discapacidad y las características que presentan, teniendo en cuenta tanto sus fortalezas como sus debilidades. Todo este argumento se da considerando lo que el Ministerio de Educación plantea, al decir que una persona con discapacidad es aquella que presenta: "...deficiencias físicas, mentales, intelectuales, o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás" (MINEDU, 2014, p. 22)

La discapacidad es una condición o estado de la persona que se puede adquirir antes, durante o después del nacimiento, ocasionando limitaciones parciales o permanentes, donde se ven impedidos de desarrollar las actividades o rutinas diarias de igual manera que sus pares, viéndose limitada la independencia y presentándose restricciones de la participación, afectando tanto el nivel de vida del individuo como la manera de interactuar, socializar e independizarse en el ámbito familiar, escolar y laboral.

En relación a los ocho estudiantes matriculados en el aula de segundo y tercer grado, ellos presentan los diferentes tipos de discapacidades, como discapacidad intelectual, trastorno del espectro autista, discapacidad física y multidiscapacidad teniendo en cuenta esto detallo lo siguiente:

2.1.1 Discapacidad intelectual. Es una limitación en el aspecto cognitivo que afecta el aprendizaje del estudiante como también el desarrollo de la psicomotricidad, el lenguaje y su independencia personal. La discapacidad intelectual se presenta en grados determinados por el coeficiente intelectual y van a afectar el desarrollo de las habilidades en las personas. Dependiendo de la gravedad de afectación estos se clasifican en leves, moderados y severos.

...está caracterizada por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa, expresada en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad se manifiesta durante el periodo de desarrollo, antes de los 18 años. (Luckasson y Cols, 2002 citado por MINEDU, 2007, p. 9).

Los estudiantes del aula del segundo y tercer grado tienen dificultad para sistematizar la información de exterior, debido a una alteración neurológica y que ocasiona dificultades en la comunicación verbal, regulación de su conducta y la resolución de problemas de su vida diaria (lograr el uso de los utensilios de cocina, la higiene personal, la colocación de las prendas de vestir y realizar las tareas básicas de la casa.

2.1.1.1 Discapacidad severa. Es el grado de la discapacidad intelectual donde la persona desarrolla una funcionalidad similar a la de un niño en sus primeros años de vida. Se trata de personas que presentan un escaso desarrollo del lenguaje, alcanzando también un limitado desarrollo de las habilidades de autoalimentación.

Su desarrollo motor suele ser también retrasado, pero dependiendo de la alteración o área cerebral que está afectada, difícilmente acceden a la lectura funcional y al manejo del cálculo básico, aunque si pueden reconocer globalmente algunas palabras significativas y de uso cotidiano. En la vida adulta, pueden realizar tareas simples con supervisión. Todo esto descrito por: "Puede realizar la actividad, pero la mantiene solamente con ayuda permanente de otra persona o con dispositivo que lo asista. La discapacidad también se considera severa si la actividad es imposible de realizar aun con cualquier tipo de ayuda" (MINEDU, 2010, 12).

Los estudiantes del aula del segundo y tercer grado tienen como característica las dificultades para adquirir los aprendizajes necesarios para mejorar su calidad de vida como es la higiene, el vestido y la alimentación, debido a una alteración de las funciones superiores como la concentración, atención y memoria.

2.1.2 Discapacidad física. Es una limitación en las habilidades para el movimiento de las personas, por la ausencia de alguna extremidad o alguna alteración en el sistema nervioso que producen trastornos neuromusculares. Los movimientos son limitados por la afectación de los nervios, músculos y

huesos, algunas personas necesitan apoyos mecánicos para desplazarse. Según el Ministerio de Educación este tipo de discapacidad se define como:

El niño / niña con discapacidad física presenta de manera transitoria o permanente alguna alteración en su aparato motor, debido a un deficiente funcionamiento de su sistema muscular, óseo, articular, nervioso o en más de dos de estos sistemas. Dependiendo de la severidad de la alteración física se verá limitado en sus funciones, en la capacidad de llevar a cabo sus actividades y en su participación social. (MINEDU, 2007, p. 23).

La discapacidad física está presente en el aula de clases pues uno de tiene una secuela de una parálisis cerebral infantil (atáxica), como características se evidencia la dificultad para realizar actividades funcionales del aparato locomotor que son las extremidades superiores y extremidades inferiores que sirve para el desplazamiento debido a la rigidez, hipertonía de sus grupos musculares grande

2.1.3 Trastorno del espectro autista - TEA. Es un trastorno neurobiológico del desarrollo que ya se manifiesta durante los tres primeros años de vida y que perdurará a lo largo de todo el ciclo vital, presentan déficit en la comunicación con el entorno que lo rodea, movimientos estereotipados, déficit de atención, falta de interés por relacionarse con los demás los que presentan más nivel intelectual, notan que son diferentes y no entienden qué les pasa, poco contacto visual, hipersensibilidad táctil, olfativa, gustativa y auditiva. Frecuentemente existe poca sensibilidad al dolor.

Es un trastorno del aprendizaje social y comunicativo que casi siempre se acompaña de otras diferencias debido a causas médicas múltiples que puede aparecer en cualquier familia y nivel social, que se mantiene a lo largo de la vida y del que se puede mejorar mucho con la educación y el tratamiento especializado. (Castañedo, 2001, p. 145)

En el aula están matriculados tres estudiantes con este tipo de trastorno, los cuales presentan dificultad para comunicarse con los demás e interactuar con sus compañeros, no poseen las habilidades de autovalimiento para alimentarse, vestirse, asearse y funciones superiores cognitivas; dentro de ellas la atención, concentración, memoria que le dificulta desenvolverse normalmente con su entorno.

2.1.4 Multidiscapacidad. Los estudiantes con multidiscapacidad son los que presentan deficiencias, limitaciones en la actividad o en la participación que les impiden su desempeño para la vida diaria y el ejercicio de sus derechos como ciudadanos. En este tipo de discapacidad se evidencia que en una sola persona se manifiestan dos o más discapacidades, que pueden ser intelectuales, físicas y sensoriales.

Todos los estudiantes con multidiscapacidad presentan asociados de uno a más deficiencias con respecto a su salud por ejemplo la discapacidad física puede venir asociado con discapacidad intelectual convirtiéndose en una multidiscapacidad. Según el Ministerio de Educación, “El elemento distintivo es el grado de dependencia que ocasiona la discapacidad, ya sea por la intensidad de la deficiencia, como por la acumulación de déficits (deficiencias motrices a las que se añaden problemas físicos, respiratorios, digestivos, lingüísticos, etc.) (MINEDU, 2010, p. 11).

2.2 En relación a la problemática

El desconocimiento de las estrategias de enseñanza fue lo que no permitió fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del aula de tercer y cuarto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca.

2.2.1 Estrategias de enseñanza. Al analizar la práctica pedagógica, se observó que la mayor dificultad radicaba en la inadecuada selección de las estrategias de enseñanza que se emplearon en las sesiones de aprendizaje, esto se debió a que se desconocían cuáles eran las estrategias que se debían aplicar para lograr que los estudiantes adquieran aprendizajes nuevos.

Considero que fueron las estrategias de enseñanza la problemática presentada, si se tiene en cuenta que éstas son todas las ayudas, acciones, procedimientos y/o actividades que el docente plantea al planificar, implementar y ejecutar las sesiones de aprendizaje, para lograr los aprendizajes esperados en sus estudiantes.

Este desconocimiento se debió a la formación del investigador como profesional de la salud, en la especialidad de Terapia Física. Por tanto, la planificación e implementación de las sesiones de aprendizaje no tenían sustento pedagógico y no se tenía claro el propósito en los aprendizajes en los estudiantes y durante la ejecución de estas sesiones no se tenía en cuenta los procesos pedagógicos pertinentes. Además, no se contaba con el diagnóstico situacional del aula, por lo que las actividades propuestas no respondían a las necesidades de los estudiantes porque no se tenía en cuenta sus características.

2.2.2 Habilidad. Considerando que una habilidad es una conducta aprendida y que se refuerza con la práctica continua. Se observa que los estudiantes del aula tenían la necesidad de que se priorizaran las habilidades que ellos debían desarrollar, incrementar o fortalecer para mejorar su calidad de vida. Y al tener la formación de terapia física, se observó que estudiantes requerían desarrollar las habilidades motoras, mejorar su marcha y desplazamiento, el equilibrio y la prensión.

2.3 En relación a la propuesta pedagógica

El enfoque socio cultural muestra al aprendizaje como el elemento formativo en el desarrollo de los estudiantes y que se da a través de la interrelación con el contexto interpersonal y socio cultural. Por tanto, el planteamiento de esta investigación argumenta que, mediante el juego se logró la participación de los estudiantes para adquirir nuevas habilidades, que específicamente serían las habilidades motoras, que necesitan para realizar movimientos funcionales como saltar, correr, agacharse, desplazamiento lateral, gatear, movilización de miembros superiores e inferiores para una mejor condición física, información que consigno a continuación.

2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad. Este modelo se encuentra explícitamente relacionado con los valores que proponen los derechos humanos, como la dignidad humana, la libertad personal y la igualdad. Este paradigma propone que la sociedad debe fomentar la disminución de barreras que dan lugar a la inclusión social, que pone como

base los principios como: autonomía personal, no discriminación, accesibilidad a un trabajo, normalización del entorno, diálogo civil, el derecho a la educación entre otros.

Como se ha venido explicando, si se asume una postura desde el modelo social, se entiende que el fenómeno complejo de la discapacidad está integrado, por un lado, por un factor humano (una persona con una diversidad funcional respecto de la media) y por otro lado un factor social (barreras sociales discapacitantes). (Palacios, 2008, p. 340)

Por lo tanto, el contenido del siguiente párrafo demuestra que la sociedad, cada día debe preocuparse por la problemática de las necesidades de las personas con discapacidad y que es su responsabilidad el no poner obstáculos para que ellos tengan el acceso a todas las áreas de la sociedad para lograr su independencia.

Por ello, la intervención hacia la discapacidad se centra en la forma como la sociedad debe actuar y es la responsabilidad de todos realizar las adaptaciones que se necesitan para favorecer la participación de las personas con discapacidades, en todas las áreas de la vida social. Según este modelo, la discapacidad se configura como un tema de índole política y de derechos humanos, y se promueve la completa integración de las personas con discapacidad. “Se trata de un modelo basado en los postulados de vida independiente y que, en lo que aquí nos importa demandan la consideración de la persona con discapacidad como un ser valioso en sí mismo por su diversidad”. (De Asís y Palacios, 2007, p.26).

2.3.1.1 El enfoque inclusivo. Las nuevas políticas educativas abogan por el desarrollo de una educación inclusiva, que implica superar los enfoques homogeneizadores de la enseñanza, asegurando el acceso a todos los estudiantes, incluidos aquellos que presentan necesidades educativas especiales.

...reconoce y valora estas diferencias y las concibe como una fuente de enriquecimiento para el aprendizaje escolar. Ajustarse a la diversidad de necesidades de aprendizaje de los alumnos es un factor clave para conseguir una enseñanza de calidad, sin embargo, su implementación no está libre de dificultades. (Unesco, 2003, p.13)

2.3.1.2 Enfoque de derechos. En la Educación Especial este enfoque considera como elementos al movimiento de educación para todos; el reconocimiento de los niños como sujetos de derecho; una mayor conciencia de dar respuesta a la diversidad en la educación; el concepto de necesidades educativas especiales; y los movimientos de la integración e inclusión. Teniendo en cuenta, las siguientes líneas: “En un sentido socio-político, la Educación Especial constituye un acuerdo con los derechos humanos, que consideran que la educación es un derecho que tiene toda persona y no sólo de la persona intelectualmente dotada”. (Santucci,2005, p.72).

La educación es un bien específicamente humano, por ello, todas las personas tienen derecho a ella. El derecho a la educación como un derecho básico humano, se estableció en la Declaración Universal de Derechos Humanos (1948), y ha sido reafirmado en la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual ha sido ratificada casi universalmente y, en el Perú, tiene fuerza de Ley con rango constitucional. Sin embargo, todavía existen en el mundo millones de personas para quienes no se ha hecho efectivo este derecho. Por este motivo, tuvo lugar la Conferencia Mundial de Educación para Todos (Jomtien 1990), en la que por primera vez los dirigentes mundiales comienzan a enfrentar el desafío de luchar contra la exclusión.

Hacer efectivo el derecho a la educación significa que los principios básicos que deben orientar la educación, deben ser los mismos para todas las personas, aunque también es preciso considerar algunos derechos diferenciados para ciertos colectivos a fin de asegurar la igualdad de oportunidades en el ejercicio del derecho a la educación. La Convención de los Derechos del Niño en el Art. 23, establece que los niños y niñas con discapacidad deben disfrutar de una vida plena y decente, en condiciones que aseguren su dignidad, le permitan llegar a bastarse a sí mismo y faciliten su participación

2.3.1.3 Enfoque de género. Todas las personas tienen el mismo potencial para aprender y desarrollarse plenamente. La igualdad de género se refiere a la igual valoración de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de mujeres y varones. En una situación de igualdad real, los derechos, deberes y oportunidades de las personas no dependen de su identidad de género y, por lo tanto, todos tienen las mismas condiciones y

posibilidades para ejercer sus derechos, así como para ampliar sus capacidades y oportunidades de desarrollo personal, contribuyendo al desarrollo social y beneficiándose de sus resultados

Enfoque intercultural. En el contexto de la realidad peruana, caracterizado por la diversidad sociocultural y lingüística, se entiende por interculturalidad al proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia basada en el acuerdo y la complementariedad, así como en el respeto a la propia identidad y a las diferencias.

2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica. El planteamiento de esta propuesta es aplicar el juego como estrategia de enseñanza con la cual se fortalezcan las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula de segundo y tercer grado, estas habilidades les van a permitir mejorar su marcha y el desplazamiento psicomotor relacionados al equilibrio y la coordinación gruesa y fina.

2.3.2.1 Enfoque que sustenta la práctica pedagógica. Se considera que, para esta investigación, el enfoque que ayuda a sustentar la práctica pedagógica es el inclusivo. Ya que, en el aula todos los estudiantes tienen el acceso a la integración de nuevos conocimientos, el juego es una estrategia primordial que faculta compartir las actividades que realiza el estudiante y la información que se utiliza para beneficio de su desarrollo motor. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta los elementos básicos que deben ser considerados en una sesión de aprendizaje.

2.3.2.2 Planificación. Durante el desarrollo de la investigación se planificaron las sesiones de aprendizaje considerando aplicar como estrategia de enseñanza al juego y sus pasos. Estos pasos organizaban la manera de cómo debían desarrollarse cada juego seleccionado, y se evidenciaban en el planteamiento de las actividades. Para poder estructurar los juegos, se plantea pasos para llevarlos y estos son la presentación, la demostración y la ejecución, además, para seleccionar los juegos y adaptarlos, se tuvo presente el perfil y las características de los estudiantes del aula.

Para efectos de la propuesta pedagógica se planificaron ocho sesiones de aprendizaje, según lo propuesto por el Programa de Especialización, considerando actividades para cada proceso pedagógico y en las que se

evidenciaron la aplicación de la estrategia propuesta y el uso de los recursos y materiales que fueron implementados para cada una de ellas.

Diseñé un planeador de sesiones de aprendizaje busqué información sobre actividades de juegos localizados en revistas, videos de internet, libros, programas de televisión, analicé que los juegos pudieran desarrollarse de acuerdo a las características de cada uno de los estudiantes de una forma estructurada de fácil entendimiento para su desarrollo.

2.3.2.3 Implementación. Se realizó una selección de los materiales para que los estudiantes los pudieran usar, procurando que sean materiales concretos, reales de psicomotricidad y Educación Física. Para darle significatividad a la actividad, se consideró que las sesiones se llevaran a cabo en el ambiente de psicomotricidad, que fue acondicionado para este propósito. Allí se organizaron los materiales que se iban a utilizar, que fue seleccionado para facilitar su manipulación y darles seguridad dicho material lo obtenía de libros, revistas, programas de televisión, videos de internet y seleccionaba los más básicos.

Para implementar las sesiones de aprendizaje usaba materiales que tenía que organizar de acuerdo al significado de la sesión como las llantas, globos, colchonetas, papelotes, conos, escaleras de dos peldaños, túneles de psicomotricidad, platillas de madera, ula ulas, botellas de colores, balones de futbol, básquet, vasitos, tablero de sacar tuercas, sacos, barras de plástico, también ambientaba el ambiente usando colores llamativos etc. Que me permitía desarrollar la actividad del juego de acuerdo al significado de la sesión programada.

2.3.2.4 Ejecución. Para la ejecución de las sesiones se tuvo en cuenta que se habían planificado actividades de juegos y que se emplearía mucho material concreto. En estas actividades se habían integrado circuitos donde los estudiantes lograron saltar, arrastrarse, gatear, caminar sobre rieles, subir y bajar escalones, lanzar y trasladar objetos. También se plantearon algunas actividades que podían trabajarse en equipo de dos, para favorecer la socialización.

En la ejecución de la sesión se tuvo la participación de todos los estudiantes incluyendo los que tenían multidiscapacidad con el apoyo físico que les brinde, además utilice el tiempo necesario para ejecutar la sesión de

clases, también utilice indicadores para evaluar la ejecución de la sesión de clases respetando las características del estudiante con discapacidad.

2.3.2.5 Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista. Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría Estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica de las funciones mentales del niño.

Para Jean Piaget (1961), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

2.3.2.6 El juego como estrategia de enseñanza. El desarrollo infantil está vinculado con el juego, ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras, en general le proporciona las experiencias que tendrán trascendencia en su vida futura. El jugar desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño, tanto en el ámbito familiar como el escolar, ya que los niños emplean buena parte de su tiempo en jugar, y esto va a depender de sus edades y sus preferencias, ya sea de manera individual o grupal.

Para Jean Piaget (1961), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin

dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

Al jugar individualmente se fortalece la creatividad, la imaginación y la independencia; y al hacerlo de manera grupal se fortalece la empatía la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el respetar turnos y el control de impulsos. Aunado a lo anterior, el equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad.

El jugar favorece el desarrollo afectivo o emocional, dado que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones, ya que mientras juegan resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social o emocional.

El juego como estrategia estructurada se llevó a cabo en tres procesos que a continuación lo describiré en el siguiente párrafo:

La presentación se llevó bajo una metodología de trabajo donde decidí plantear la representación del juego a través de la observación de los materiales que íbamos a utilizar para jugar, luego descubriendo a la vez el nombre de la sesión incorporando el juego, esto permitió al estudiante saber lo que se va a desarrollar durante la sesión de clases.

Realice la demostración ejecutando paso por paso la acción del juego llevándose a cabo la consigna de la sesión de clases haciendo una serie de acciones continuas y variadas, poniendo a prueba la memoria, la observación, la atención estimulando las áreas cognitivas y funcionales de los estudiantes con discapacidad.

Los estudiantes llevaron a cabo la ejecución de cada actividad del juego estructurado cumpliendo las consignas indicadas, algunos necesitaron de apoyo verbal, apoyo físico y otros apoyos físicos y verbales, finalmente fueron evaluados por indicadores establecidos en la sesión de clases.

2.3.2.7 Habilidades motoras. Las habilidades motoras son aquellos movimientos y acciones de los músculos que se presentan de forma natural en el ser humano como pararse, caminar correr, saltar, etc. las cuales se clasifican

en dos grandes grupos: habilidades motoras gruesas y habilidades motoras finas.

2.3.2.8 Las habilidades motoras gruesas. Las habilidades motoras gruesas implican el movimiento de los brazos, las piernas, los pies, el tronco y la cabeza, estas partes del cuerpo permiten realizar acciones tales como correr, gatear, caminar, nadar, rodar, arrastrarse, pararse, subir y bajar obstáculos y otras actividades como las deportivas que involucran músculos más grandes.

Las habilidades motoras se refieren a los patrones de movimiento y habilidades físicas del cuerpo. Por lo general, estos se dividen en motricidad fina, motricidad gruesa y el equilibrio/coordinación. Muchos factores influyen en el desarrollo de habilidades motoras incluyendo el peso al nacer, la constitución corporal, el estilo de crianza de los niños, la etnia, la nutrición, la personalidad, clase social y el orden de nacimiento. Las habilidades motoras finas involucran a los músculos más pequeños del cuerpo, mientras que las motoras gruesas implican los músculos más grandes a través del juego busco fortalecer estas habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad.

2.3.2.9 Las habilidades motoras finas. Las habilidades motoras finas son los pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos de las manos, dedos de los pies del ser humano que le permiten desarrollar habilidades para la prensión fina como, recoger objetos entre el pulgar y dedo índice, ya sea usando un lápiz, abrir un caño, coger un cepillo de dientes, vestirse, coger una cuchara comer y otras tareas que se producen en los músculos pequeños que se producen a diario.

Estas dos habilidades motoras se desarrollan juntas y afectan en gran medida la coordinación del estudiante. A través de cada etapa de desarrollo de la vida de un niño, niñez temprana, preescolar y en edad escolar, las habilidades motoras se desarrollan gradualmente entre los 6 y 12 años de edad, los niños por los generales han llegado a dominar las habilidades de motricidad fina. Estas se mantendrán desarrollando con la edad, la práctica y el mayor uso de los músculos, pero los estudiantes de colegio especial tienen deficiencias en desarrollar estas habilidades por la maduración lenta de su neurodesarrollo.

Las habilidades son las facultades que tiene cada persona para realizar cualquier actividad y que es reforzada con la práctica continua. Considero esto

teniendo en cuenta lo que dice el siguiente autor: "...el conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos" (Michel son, 1987 citado por Valles & Valles, 1986, p.28),

Como esta propuesta pedagógica plantea el fortalecer determinadas habilidades en los estudiantes, de debe precisar que se entiende por habilidades motoras a aquellas formas de movimiento específico, que dependen de la experiencia y se automatizan a través de la repetición y de la práctica. Son fundamentos motores adquiridos para dar solución a un problema motor concreto, para elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso.

Las habilidades motoras que incrementaron los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad fueron: gatear, caminar lateralmente, rodar, saltar, correr, mantener el equilibrio dinámico, girar, empujar, establecer el equilibrio estático, lanzar, recoger etc.

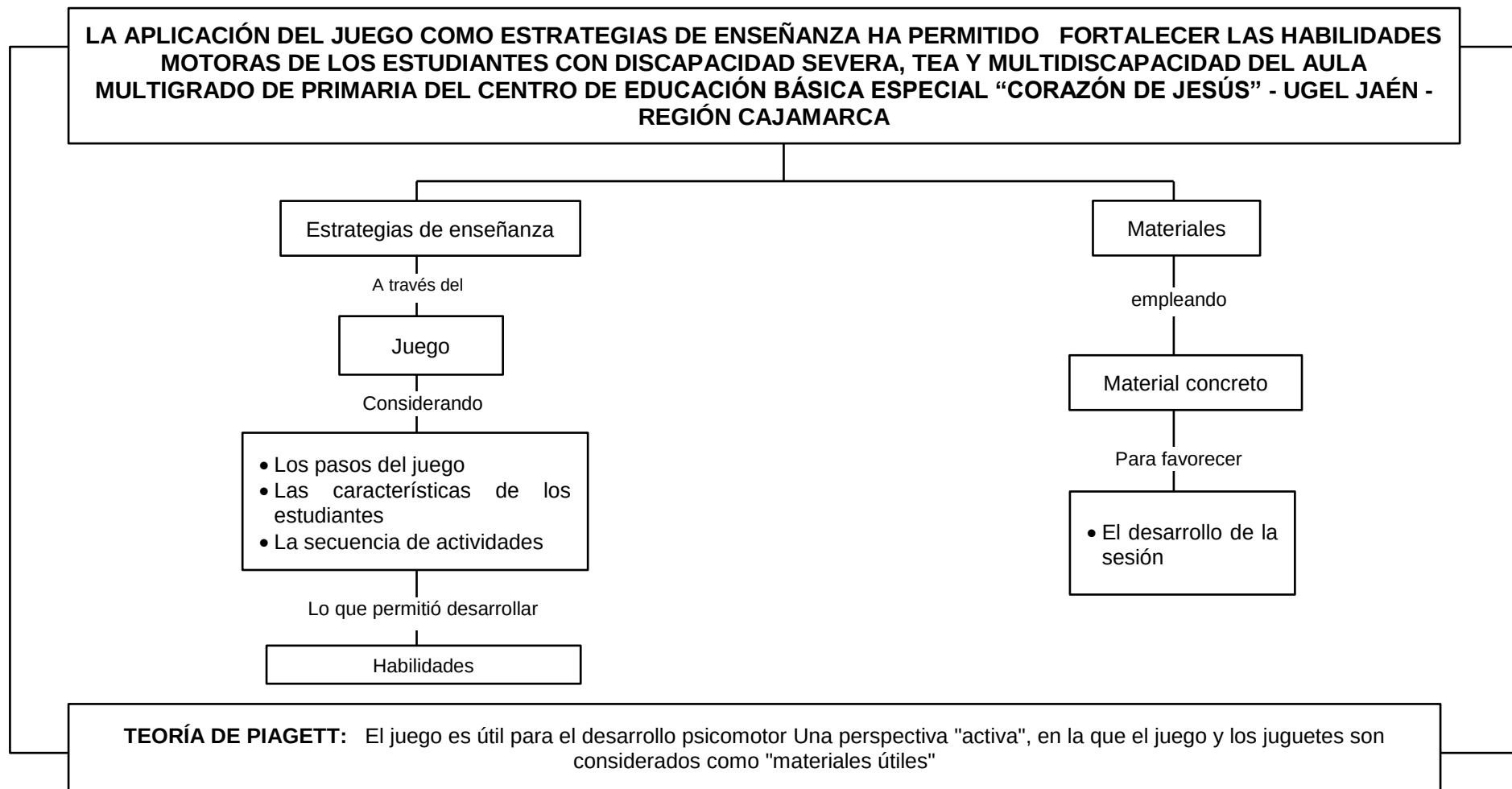


Figura 2. Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica.

3. Metodología de la investigación

3.1 Tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, que propone recoger la información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados en este caso se detalla toda la información, la conducta observable de los estudiantes durante la ejecución de la sesión de clases que se desarrolló en el aula, en este tipo de investigación no se observa valores numéricos.

Dentro de la investigación cualitativa, está la investigación acción y específicamente la pedagógica, que permite que los docentes se vuelvan investigadores de su propia práctica con la intención de transformarla. La investigación acción plantea que ésta se llevé a cabo teniendo en cuenta tres fases:

Deconstrucción. Consiste en el reconocimiento de las propias limitaciones y la autocrítica de la práctica docente, y de la identificación de procesos conflictivos que se encuentran en el trayecto de la práctica, llevan al docente de la inseguridad y la confusión profesional frente al proceso pedagógico, y le permiten dudar de los esquemas organizativos de la clase y de los métodos preferidos que emplea.

En esta fase apliqué diferentes técnicas e instrumentos propios de la investigación cualitativa como la observación, los diarios de campo, las grabaciones de vídeo, ficha de exploración física y fotografías, a través de ellos pude identificar las categorías y subcategoría, para luego hacer un análisis textual de mi práctica pedagógica, después de haber destacado las fortalezas y debilidades, así como las teorías implícitas. El instrumento más relevante durante esta etapa fue diario de campo, porque se realiza el análisis de la tarea, la reflexión, la crítica y la ficha de exploración física que me sirvió para identificar las dificultades motoras que observaba en los estudiantes.

La deconstrucción es el proceso que nace a partir del análisis personal y profesional, asumiendo el compromiso de ser una persona mucho más reflexiva, autónoma, asertiva, empática, que piensa adecuadamente, toma

decisiones oportunas, interpreta su realidad y crea situaciones nuevas a partir de problemas cotidianos y concretos con el propósito fundamental de transformar el trabajo pedagógico a través del análisis de los diarios de campo.

Reconstrucción. La reconstrucción de la práctica pedagógica es el replanteamiento al desarrollo de la investigación de forma coherente y viable en el cual se busca mejorar los resultados, pero ya con una idea clara de lo que se quiere obtener, se tiene un plan de acciones ya diseñados para el fortalecimiento de la estrategia. En esta fase fue necesario planificar, implementar y ejecutar sesiones de aprendizaje donde apliqué la propuesta pedagógica innovadora, organicé actividades en la cuales los estudiantes debían realizar movimientos mejorando la funcionalidad de sus ejes corporales, se elaboró un plan de acción donde pude mejorar la práctica pedagógica y llevar la estructura del proyecto.

A través de los diarios de campo y la encuesta aplicada a los padres de familia, pude recoger los datos que sirvieron para aplicar una técnica llamada triangulación y que se presentó en una matriz, que contenía las conclusiones a las que llegaron los tres agentes que intervinieron. Con estos instrumentos se pudo evidenciar la aplicación de la propuesta pedagógica y como resultado el progreso en las habilidades motoras de los estudiantes.

Evaluación o sistematización de los resultados. Los resultados de la práctica pedagógica ejecutada en el aula, se realizó mediante la aplicación de los instrumentos elaborados para este fin, que ayudaron a determinar si la estrategia pedagógica utilizada estaba funcionando de forma positiva. En esta fase realice un análisis y la interpretación crítica del contenido de la práctica pedagógica que estaba ejecutando en el aula, analizando los datos de los diarios de campo del investigador y el acompañante pedagógico, además de la encuesta que se aplicó a los padres de familia. Estos datos sirvieron para aplicar técnica de la triangulación.

Evalué las habilidades motoras a los estudiantes aplicándoles una ficha de exploración física antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa.

También se realizó un análisis comparativo entre la práctica desarrollada antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica, considerando cada uno de los campos de acción.

3.2 Objetivos

Sabiendo que en una investigación los objetivos son el conjunto de metas y fines que se traza un investigador con el propósito de organizar el contenido del proyecto o estudio, por cuanto los objetivos deben tener viabilidad para el desarrollo de la investigación. Considerando esto para esta investigación se plantean los siguientes objetivos:

3.2.1 Objetivo general. Mejorar la práctica pedagógica empleando el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca.

3.2.2 Objetivos específicos. Para efectos de la siguiente investigación se consideró plantear los siguientes objetivos específicos que tienen relación con los campos de acción:

- **Objetivo específico 1.** Diseñar sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca.
- **Objetivo específico 2.** Implementar las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca.
- **Objetivo específico 3.** Ejecutar las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca.

3.3 Hipótesis de acción

Las hipótesis de acción que se plantean en esta investigación partieron de los objetivos específicos y su propósito es establecer enunciados que suponen la posibilidad de validar el estudio realizado. Al ser esta una investigación pedagógica, las hipótesis se plantean en tres campos de acción como se detalla a continuación.

- **Hipótesis de acción 1.** El planeamiento de las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula de segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca.
- **Hipótesis de acción 2.** La implementación de las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales de juego fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca
- **Hipótesis de acción 3.** La ejecución del juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca

3.4 Beneficiarios

Docente investigador. El docente investigador es el principal beneficiario con la aplicación de esta investigación acción, ya que al realizarla se adquiere información sobre las metodologías y estrategias de enseñanza adecuadas a la atención de los estudiantes con discapacidad. Con esta información logra un mayor conocimiento en la parte pedagógica y una mejora en su desempeño y que será aplicado en la enseñanza de los estudiantes, porque recibe las orientaciones pertinentes y oportunas de la acompañante pedagógico y los especialistas de los diferentes bloques temáticos.

Estudiantes. Son beneficiarios directos de la práctica pedagógica, porque al aplicar esta propuesta pedagógica se está planteando, que ellos desarrollen las funciones motoras para incrementar su locomoción corporal, favorezcan su autonomía, mejoren su destreza y agilidad en la ejecución de movimientos durante las actividades cotidianas diarias.

Padres de familia. Con la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora, los padres de familia se verán beneficiados indirectamente, porque su hijo adquirirá las habilidades que requiere para desarrollar su autonomía, para realizar actividades de aspecto motor cotidiano sin dificultades como saltar, rodar, gatear, subir escalera, bajar escaleras, caminar con equilibrio y coordinación, por tanto, será menos dependiente de la familia.

3.5 Instrumentos

Es una herramienta que se utiliza en el desarrollo de la investigación, para recoger los datos y recolectar la información con la finalidad de validarla. En esta investigación se elaboraron y aplicaron los diarios de campo de la deconstrucción y la reconstrucción usados por el investigador y la acompañante pedagógico, la encuesta a los padres de familia y la lista de cotejo.

3.5.1 Diario de campo. Es un instrumento clave, donde se evidencian los sucesos ocurridos en el aula, que permite reflexionar sobre el desarrollo de la

práctica pedagógica, evidenciando las fortalezas y debilidades más recurrentes. Lo fundamento con la siguiente cita textual:

Un instrumento de observación muy valiosa, nos permite registrar datos objetivos sobre la secuencia de actividades concretas con que se realizan en el proceso de la investigación, el mismo que posibilita contar con estos datos en el momento adecuado. (Carrasco, 2013, p. 312)

3.5.1.1 Fundamentación. Los diarios de campo se emplearon para relatar de manera descriptiva la ejecución de la práctica pedagógica. En la fase de la deconstrucción se redactaron ocho diarios, y luego se procedió al análisis y reflexión de los sucesos que evidenciaron las debilidades y fortalezas del desempeño en el aula, que sirvieron para establecer las recurrencias con las cuales se identificó el problema de investigación. En la fase de la reconstrucción se redactaron diez diarios de campo, cuyos hallazgos sirvieron para validar la ejecución de la propuesta pedagógica.

3.5.1.2 Objetivos. Registrar la actividad diaria realizada durante el periodo de la deconstrucción y la reconstrucción de forma descriptiva y también reflexiva.

3.5.1.3 Estructura. Este instrumento se caracteriza por no tener un formato estandarizado ya que es de naturaleza no estructurado; propio de la investigación cualitativa; sin embargo, para fines de la presente investigación fue conveniente precisar cierta estructura que inicia con el título del diario con su respectiva numeración, los datos generales donde se consigna la fecha de la sesión, el área, entre otros. Luego de los datos generales se desarrolla el registro propiamente dicho; es decir la información producto de la descripción, la reflexión y la intervención; tal como lo afirma Restrepo, el diario no solo debe presentar la descripción minuciosa del evento, sino la reflexión sobre lo que se ha trabajado.

3.5.1.4 Administración. El diario de campo se aplicó en la deconstrucción y reconstrucción como resultado del análisis de cada sesión que se han realizado. describiendo los sucesos que se llevaban a cabo en la sesión, para reflexionar sobre mi fortalezas y debilidades para validar mi práctica pedagógica.

3.5.2 Encuesta a padres de familia. Es un instrumento de suma importancia, porque permite obtener información sobre el avance de sus hijos con la ejecución de la estrategia de enseñanza aplicada en la propuesta pedagógica.

La encuesta a padres de familia, se aplicó para conocer las ideas y las opiniones de los mismos; ya que por su condición de colaboradores en la mayoría de los casos era necesario conocer cuáles son las percepciones con respecto a la nueva práctica pedagógica y mejorar las habilidades de sus hijos. El cuestionario dirigido a los padres de familia estuvo elaborado por nueve ítems en función al aprendizaje de sus hijos para obtener información necesaria para comprobar si se está logrando el aprendizaje requerido.

3.5.2.1 Fundamentación. Las encuestas son instrumentos empleados para entrevistar a las personas, utilizando un cuestionario prediseñado para obtener información de un tema específico. En este caso, la encuesta fue elaborada para conocer la opinión de los padres de familia de los estudiantes matriculados en el aula de segundo y tercer grado del CEBE “Corazón de Jesús”

3.5.2.2 Objetivos. Obtener información de los padres de familia del aula, para conocer su opinión acerca de su percepción con respecto a la aplicación de la nueva práctica pedagógica.

3.5.2.3 Estructura. Es un instrumento elaborado para realizar a los padres de familia con el fin de anotar datos relevantes que permitan identificar las necesidades de los hijos para una mejor intervención.

3.5.2.4 Administración. La encuesta se administró a ocho padres de familia del aula de segundo y tercer grado del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”. Antes de aplicar la encuesta, se informó a los padres de familia que se iba a llevar a cabo la propuesta pedagógica con sus hijos, para esto fueron citados en horarios establecidos previa coordinación con la docente de aula. Al término de la aplicación de la propuesta pedagógica se aplicó la encuesta, visitando a cada familia en sus hogares, debido a dificultades para su convocatoria en la escuela.

4. Plan de acción

De acuerdo a la propuesta de la práctica pedagógica alternativa, a continuación, se presenta las matrices del plan de acción que se han desarrollado en la aplicación de la propuesta en el mejoramiento de la práctica pedagógica y de la aplicación de la teoría de Piaget, para el desarrollo de las habilidades motoras.

Un plan de acción es un tipo de plan que prioriza las iniciativas más importantes para cumplir con ciertos objetivos y metas. De esta manera, un plan de acción se constituye como una especie de guía que brinda un marco o una estructura a la hora de llevar a cabo un proyecto. Es el momento en que se determinan y se asignan las tareas, se definen los plazos de tiempo y se calcula el uso de los recursos.

4.2 Matriz del plan de acción

Esta matriz contienen la secuencia de actividades a realizar para cumplir con la propuesta pedagógica innovadora.

PREGUNTA DE ACCIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Cómo aplicar el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca?	Diseñar sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza	El planeamiento de las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula de segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca	Planear sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza	Contar con el permiso de la directora de la Institución para la aplicación de la propuesta innovadora.	Solicitud presentada ante el despacho de la directora Propuesta pedagógica	Del 08/06/2017 al 25/06/2017
				Coordinar con la maestra de aula para la aplicación de las sesiones de aprendizaje	Cuaderno de coordinaciones	
				Recopilar la información de los estudiantes para realizar la planificación de acuerdo a sus necesidades y características	POI Información física y virtual. Guía para el estudiante con discapacidad y multidiscapacidad	
				Buscar información sobre temas relacionados sobre la propuesta pedagógica: Revisar los enfoques teóricos (teorías de, Teoría Piaget)	Libros, revistas, computadora e internet	
				Elaborar planificador de sesiones	Papel, lápiz, lapicero, borrador, Folder.	
				Planificar el uso del material en cada sesión de aprendizaje	Guía para el uso de materiales.	
				Elaborar instrumentos de evaluación.	Laptops, USB, guías, fuentes bibliográficas.	
				Incluir en las sesiones de aprendizaje actividades de juego	Útiles de escritorio Laptop e impresora Información física y virtual. Manual de juegos básicos para psicomotricidad.	

PREGUNTA DE ACCIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Cómo aplicar el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Corazón de Jesús", UGEL Jaén, región Cajamarca?	Implementar las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales	La implementación de las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales de juego fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Corazón de Jesús", UGEL Jaén, región Cajamarca	El implemento de sesiones de aprendizaje utilizando recursos y materiales para el juego. para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria	Buscar información que sustente el uso de los materiales en cada sesión de acuerdo a los características y necesidades de los estudiantes	Área de psicomotricidad del CEBE.	Del 08/06/2017 al 25/06/2017
				Seleccionar los materiales que se van a emplear en cada uno de los juegos planificados es las sesiones	Página webs, a (videos, laptop) Bibliografía, página webs de las teoría que sustenten la propuesta pedagógica	
				Elaborar los materiales que permitan mejorar las habilidades motoras de los estudiantes.	Huellas de madera, conos, balones, ula ulas, colchonetas, llantas, aros, globos, material de educación física.	
				Organizar el ambiente donde se llevará a cabo las sesiones de juego para desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes.	imágenes, otros Con individuales, decoración, ubicación de materiales en el área de psicomotricidad etc.	
				Elaborar el diagnostico de los estudiantes del aula a investigar.	PEI	
				Seleccionar competencias y capacidades que desarrollan habilidades comunicativas en el lenguaje oral y gestual.	Diseño Curricular Nacional PCC	

PREGUNTA DE ACCIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Cómo aplicar el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca?	Ejecutar las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza	La ejecución del juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca	La ejecución del juego en sesiones de aprendizaje utilizando recursos y materiales de enseñanza	Verificar la implementación del material pertinente para cada una de las sesiones	Sesiones de aprendizaje donde se evidencie el juego como estrategia.	Del 08/06/2017 al 25/06/2017
				Aplicar el juego como estrategia de enseñanza en las sesiones de aprendizaje	Horarios diseñados para las sesiones. Elaborar un cronograma.	
				Coordinar los horarios y tiempos para la realización de las sesiones.	Área de psicomotricidad para las sesiones de aprendizaje.	
				Ejecutar y desarrollar los procesos pedagógicos de la sesión de clase donde aplicara el juego como estrategia considerando las teorías	Área de psicomotricidad para las sesiones de aprendizaje pictogramas y material concreto, Imágenes,	
				Hacer uso de los materiales seleccionados en el ambiente.	Ambientes Materiales	
				Aplicar los instrumentos de evaluación de la sesión de aprendizaje	Papel, lápiz, lapicero, borrador, Folder.	
				Redactar los diarios de campo al término de cada uno de las sesiones de aprendizaje	Papel, lápiz, lapicero, borrador, Folder.	

4.2 Matriz de evaluación

En esta matriz se evalúa el desarrollo de la propuesta pedagógica.

HIPOTESIS DE ACCION 1			
El planeamiento de las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula de segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca			
ACCIÓN	RESULTADO ESPERADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Planear sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza	Diseños de sesiones de aprendizajes considerando el juego como estrategia.	Diseña sesiones de aprendizajes considerando el juego como estrategia de enseñanza.	- Diseños de sesiones de aprendizaje. - Unidades programadas - Lista de cotejo de elaboración de sesiones de aprendizaje. - Diario reflexivo
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	INDICADORES DE PROCESO		FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO
Concertar con las autoridades del CEBE la necesidad de aplicar la estrategia de enseñanza del juego para fortalecer las habilidades motoras.	Concierta con las autoridades del CEBE la necesidad de aplicar las estrategias de enseñanza del juego para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes del aula		- Proyecto de investigación acción - Programación curricular. - Acta de compromiso
Coordinar con la maestra de aula para la aplicación de las sesiones de aprendizaje	Coordina con la maestra de aula para la aplicación de las sesiones de aprendizaje		- Cronograma, planificador de sesiones.
Recopilar la información de los estudiantes para realizar la planificación de acuerdo a sus necesidades y características	Recopila la información de los estudiantes para realizar la planificación de acuerdo a sus necesidades y características		- Cuadro de necesidades educativas POI.
Sistematizar la información del diagnóstico situacional del aula	Sistematiza la información del diagnóstico situacional del aula para conocer las características y necesidades de los estudiantes		- POI - Informes psicopedagógicos
Informar a los padres de familia de la aplicación de la propuesta pedagógica	Informa a los padres de familia de la aplicación de la propuesta pedagógica para solicitar su apoyo		- Registro de asistencia en reunión de padres de familia.
Planificar el uso del material en cada sesión de aprendizaje	Planifica el uso del material en cada sesión de aprendizaje		- Kit de materiales, listado de materiales.
Revisar la bibliografía para obtener información que sustente la propuesta pedagógica	Revisa la bibliografía para obtener información que sustente la propuesta pedagógica y la aplicación del como estrategia		- Fichas textuales - Fichas resumen
Seleccionar las competencias y capacidades para planificar las unidades y sesiones de aprendizaje	Selecciona las competencias y capacidades para planificar las unidades y sesiones de aprendizaje para elaborar la matriz planificadora anual		- Matriz planificadora anual

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2 La implementación de las sesiones con recursos y materiales de juego fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca			
ACCIÓN	RESULTADO ESPERADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
El implemento de sesiones de aprendizaje utilizando recursos y materiales para el juego. para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria	Incorporar en las sesiones de aprendizaje los materiales necesarios para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria.	Implementación de sesiones de aprendizajes incorporando los recursos y materiales necesarios incorporando el juego para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes.	- Esquema de implementación de sesiones dadas por el programa. - Diario reflexivo. - Sesión de clases. - Lista de cotejo de la práctica pedagógica (sesión)
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	INDICADORES DE PROCESO		FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO
Buscar información que sustente el uso de los materiales en cada sesión de acuerdo a los características y necesidades de los estudiantes	Busca información que sustente el uso de los materiales en cada sesión de acuerdo a los características y necesidades de los estudiantes		- Sesiones de aprendizaje.
Diseñar las sesiones que incluyan recursos y materiales para la implementación de la nueva estrategia	Diseña las sesiones que incluyan recursos y materiales para la implementación de la nueva estrategia para favorecer el aprendizaje de los estudiantes		- Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo
Elaborar una relación de materiales y recursos educativos para emplearlas en la aplicación del modelado	Elabora una relación de materiales y recursos educativos para emplearlas en la aplicación del modelado cumpliendo los procesos de la estrategia		- Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo
Elaborar los materiales para cada sesión de aprendizaje	Elabora los materiales para cada sesión de aprendizaje, considerando las características de los estudiantes		- Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo
Elaborar material de apoyo ilustrativo según la sesión de aprendizaje	Elabora material de apoyo ilustrativo según la sesión de aprendizaje considerando las características de los estudiantes		- Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo
Organizar el ambiente donde se llevará a cabo las sesiones de juego para desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes.	Organizar el ambiente donde se llevará a cabo las sesiones de juego para desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes.		- Sesión de clases - Diario de campo, fotos, videos - Psicomotricidad o terapia física.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3 La ejecución del juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca			
ACCIÓN	RESULTADO ESPERADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
La ejecución en las sesiones de aprendizaje de las estrategias de enseñanza del juego	Conocer las estrategias de enseñanza del juego para fortalecer las habilidades motoras	Manejo de las estrategias de enseñanza del juego durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje Incremento de las habilidades motoras	- Unidades de aprendizaje Sesiones de aprendizaje
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO	
Ejecutar las sesiones de aprendizaje evidenciando los procesos pedagógicos para el desarrollo de las habilidades motoras.	Ejecuta sesiones de aprendizaje evidenciando los procesos pedagógicos para el desarrollo de las habilidades motoras.	- Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo.	
Ejecutar las sesiones de aprendizaje evidenciando la aplicación de los procesos de la estrategia de enseñanza del juego para el desarrollo de las habilidades motoras.	Ejecuta las sesiones de aprendizaje evidenciando la aplicación de los procesos de la estrategia de enseñanza del juego para el desarrollo de las habilidades motoras.	- Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo.	
Evidenciar el uso de los recursos y materiales en cada sesión de aprendizaje	Evidencia el uso de los recursos y materiales en cada sesión de aprendizaje para facilitar la aplicación de la estrategia de enseñanza.	- Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo.	
Redactar los diarios de campo al culminar la sesión de aprendizaje.	Redactar los diarios de campo al culminar la sesión de aprendizaje, considerando describir y reflexionar sobre el desarrollo de la práctica pedagógica.	- Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo.	
Reunir a los padres de familia para aplicar la encuesta.	Reúne a los padres de familia para aplicar la encuesta para tener en cuenta su opinión sobre la aplicación de la propuesta pedagógica.	- Registro de asistencia. - Encuesta.	
Aplicar los instrumentos de evaluación.	Aplica los instrumentos de evaluación precisando que información se desea obtener de la aplicación de la propuesta pedagógica.	- Diario de campo. - Encuesta.	
Sistematizar la información de los instrumentos de evaluación.	Sistematiza la información de los instrumentos de evaluación para obtener los resultados que validen la propuesta pedagógica.	- Matrices.	
Elaborar las conclusiones al finalizar la propuesta pedagógica	Elabora las conclusiones al finalizar la propuesta pedagógica, teniendo en cuenta los logros obtenidos	- Diario de campo	

5. Discusión de los resultados

5.1 Procesamiento y análisis de la información

Tanto como el plan de acción, la evaluación nos permitirá realizar un proceso periódico de análisis y valoración de la efectividad de un proyecto de mejoramiento educativo, de la implementación y acciones previstas en él y de los cambios que estas han producido, con la finalidad de contribuir el manejo del proyecto.

Se debe procesar y analizar la información antes, durante y después de la aplicación de la propuesta pedagógica, para llegar a conclusiones para validar la nueva practica pedagógica, los resultados son muy importantes para corroborar si nuestra investigación está dando resultado.

5.1.1 Análisis de los resultados del diario de campo. Esta matriz detalla de forma narrativa y descriptiva cómo se llevaron a cabo las sesiones de clases, como funciona en forma positiva el aprendizaje que obtuvieron los estudiantes al aplicar la propuesta pedagógica innovadora.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
Estrategia de enseñanza	El juego	...dije que era el turno de Brandy, él estuvo distraído jugando con pelota, se tiraba al piso y no seguía mis indicaciones, así que lo tomé de la mano y salté con él en el camino de huellas de madera. Observé que lo hizo de una forma muy particular, pues flexionaba el tronco para saltar, luego caminó de forma lateral por el riel, cuando tocó e gatear dentro del túnel de psicomotricidad, Brandy se tiró al piso y no quiso hacerlo, se movió hacia un lado y lo hice regresar para que subiera un peldaño de la escalera con mi ayuda y pudiera lanzar el balón a través del ula ula, le agradecí por su participación y le pedí que regresara a su asiento. (Diario de campo N° 5 del 16 de julio del 2018) Les pregunté si querían continuar jugando, y le dije a Adrianet que participara y ella participó con mucho entusiasmo, saltando los ula ulas y armando la torre de vasos, luego saqué a Brandy que en lugar de saltar en los ula ula corrió hasta los vasos, pero al intentar armar la torres se le cayeron, así que tomé su mano y lo ayudé a armarla. Después fue el turno a Andrea, que no tuvo problemas para saltar y armar la torre de vasos, continuó Franco David y tuve que ayudarle a realizar la saltar cogiéndolo de la cintura y armar la torre, él sólo armo una torre de cuatro vasos. (Diario de campo N° 7 del 12 de julio del 2018) Sergio que iniciara el juego, él corrió, rodó, pero tuvo dificultades para saltar, entonces lo sujeté del tronco para saltar, luego con mi ayuda lanzó el balón dentro	Según el autor, mediante el juego se puede lograr una mejor integración sensorial, funcional del ser humano para las actividades motoras básicas del cuerpo El juego viene hacer una actividad física en el que el ser humano siente la necesidad de poder desarrollar una capacidad o una destreza motora. Son aquellos cuyos patrones de acción se realizan con un alto nivel de actividad y en los que predomina el esfuerzo físico. Son principalmente juegos con placer funcional, sensoriales, auditivos, perceptuales, táctiles los juegos de ejercicio simple, juegos de combate que tienen que ver con los aspectos motores básicos y sus combinaciones que requieren movimientos, este tipo de juego no desaparece sino se integra a otros juegos de etapas posteriores. Dentro de estas actividades tenemos el correr, saltar, rodar, empujar, reptar, etc.	Observé que en las sesiones de aprendizaje estaba aplicando el juego como una estrategia para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes	Apliqué en las sesiones de aprendizaje, el juego como estrategia de enseñanza en el ambiente de psicomotricidad para que los estudiantes participaran en un ambiente organizado. Esto fue favorable para el control conductual y el mejor desempeño de los estudiantes. El propósito de las sesiones era que los estudiantes identificaran su esquema corporal fortaleciendo sus habilidades motoras a través de juegos en circuitos que permitían el desplazamiento de sus ejes corporales: cabeza, miembros superiores, tronco y miembros inferiores

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		de la canasta. Llamé a Andrea, que corrió alrededor de los conos con mucha agilidad, rodó sobre la colchoneta lentamente y con cuidado, saltó sobre las barras y lanzó con mucha fuerza el balón. Le tocó el turno a Adrianet, que realizó el circuito del juego con mucha agilidad y rapidez, siguió el turno de Eduardo, él empezó a correr al escuchar mi orden y a pesar de que corrió con calma lo hizo coordinando sus movimientos. Continuó Brandy y a él tuve que guiarlo para en la parte del circuito de correr, rodar y saltar, pero él lanzó solo el balón a la canasta. (Diario de campo N° 8 del 16 de julio) Llamé a Andrea para que iniciara el juego, ella corrió en zigzag alrededor de los conos, rodó sobre la colchoneta lentamente, saltó las barras con gran impulso, lanzó el balón en la canasta. Después fue el turno de Adrianet que realizó el circuito con mucha agilidad y sincronizando sus movimientos, siguió el turno de Eduardo, él corrió con mi ayuda alrededor de los conos, rodó en la colchoneta, lo tomé de la mano para que pudiera saltar sobre las barras y lanzó el balón en la canasta. Continuó Brandy, al que tuve que guiar de la mano para ejecutar el circuito sobre todo al saltar, pero lanzó el balón a la canasta él solo. Le pedí a Sergio que participara, así que lo acompañé para que corriera, rodamos juntos, lo sujeté del tronco para saltar y con mi ayuda lanzó el balón dentro de la canasta, a Franco lo sujeté de la cintura para ayudarlo a que se impulsara a saltar sobre las barras de plástico y a lanzar el balón en la canasta. (Diario de campo N° 9 del 18 de julio del 2018)			

5.1.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia. Esta matriz detalla el procesamiento tanto cualitativo como cuantitativo de la encuesta aplicada a los padres de familia, donde se detalla la información, que tienes los padres de familia a cerca de la propuesta pedagógica innovadora. a continuación, presento la matriz.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIONES
Estrategia de enseñanza	El juego	En relación al ítem 1, el 80 % de padres afirman que el terapeuta no le ha informado a usted, que está aplicando el juego como estrategia para fortalecer las habilidades motoras en su hijo (a) en el CEBE mientras que el 20 % dijo que si había sido informado.	Según las evidencias encontradas, es necesario que se considere el juego como estrategia de enseñanza, con la intención de que el estudiante fortalezca las habilidades motoras para que logre mejorar su funcionalidad en el desempeño de sus actividades de la vida diaria, así mismo mejorar la comunicación, las relaciones y la socialización para mejorar su calidad de vida.	Los padres de familia manifestaron que, a través de las actividades lúdicas sus hijos han evidenciado un fortalecimiento de las habilidades motoras y que esto repercute en una mejora de la funcionalidad de los estudiantes. Se concluye que es muy importante que los padres de familia se involucren responsablemente en el apoyo cooperativo con los estudiantes para fortalecer a la propuesta pedagógica innovadora.
		En relación al ítem 2, el 40 % de padres de familia afirman que el terapeuta si le ha indicado a usted de qué manera puede ayudar a fortalecer en casa las habilidades motoras de su hijo mientras que el 60% dijo que no había sido informado de cómo ayudar a fortalecer en casa las habilidades motoras.		
		En relación al ítem 3, el 80% de los padres de familia dijeron que sus hijos si mueven las diferentes partes de su cuerpo cuando se les pide mientras que el 20% dijo que no lo hacían.		
		En relación al ítem 4, el 60% de los padres de familia dijeron que sus hijos imitaban movimientos cuando jugaban con otros niños mientras que el 40 % dijo no lo hacían.		
		En relación al ítem 5, el 80% de los padres de familia dijeron que sus hijos no esperaban su turno cuando juegan con otros niños mientras que el 20% dijo que si esperaban su turno.		
		En relación al ítem 6, el 80% dijo que sus hijos no seguían las indicaciones durante el juego mientras que el 20% dijo que si seguía las indicaciones.		
		En relación al ítem 7, el 80% de padres de familia dijeron que no observaban que sus hijos sigan indicaciones para desplazarse en diferentes direcciones (atrás, delante, de lado) mientras que el 20% dijo que si lo hacían.		
		En relación al ítem 8, el 80% de padres de familia dijeron que no observaban que sus hijos sigan indicaciones para desplazarse en diferentes velocidades (lento, veloz) mientras que el 20% dijo que si lo hacían.		
		En relación al ítem 9 el 80% de los padres de familia dijeron que si observaban que sus hijos pueden caminar en una dirección llevando objetos pesados en las manos mientras que el 20% dijo que no lo podían hacer.		

5.1.3 Análisis de los datos del acompañamiento pedagógico. Esta matriz recoge los datos a partir del proceso de acompañamiento es el cuadro donde el docente acompañante, organiza la información que tiene de sus diarios de campo sobre los aspectos observados al docente investigador.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
Estrategia de enseñanza	Juego	En referencia al DC2 cito: “Al ritmo de la melodía, el participante inició la demostración del juego que iban a realizar salto dentro del ula-ula, se arrodilló sobre la colchoneta y gateando llegó hasta la mesa; como estaba mal ubicada en ese momento la movilizó para no darle la espalda a los estudiantes y armó una torre de vasos. El siguiente momento consistió en gatear dentro del rulo, continuando en otra mesa en la que enroscó una tuerca en una varilla larga, continuó el circuito caminando sobre un riel y para terminar levantó y dejó caer una llanta hasta la meta” Al finalizar la demostración el participante preguntó, quién quería jugar; entonces Andrea levantó la mano y al sonido del silbato empezó a saltar dentro de los ula-ula, cuando le tocó gatear sobre la colchoneta, ella se quedó parada frente a la colchoneta entonces el participante tuvo que mostrarle cómo hacerlo y gateó a su lado. Andrea continuó con el circuito que consistía en armar una torre, ella miró al participante quien le dio indicaciones verbales para que pudiera armarla, luego le tocó pasar por el túnel y allí no tuvo complicaciones, después se Andrea se sentó a enroscar la tuerca y lo hizo sin apoyo, al finalizar caminó por el riel con tranquilidad y terminó el circuito moviendo la llanta, cuando Andrea llegó a la meta el participante pidió aplausos para ella (Diario de campo N° 2 del 27 de octubre del 2017) En cuanto al DC 3 refiero: El participante continuó mostrando las siluetas de un oso y un gusano, diciendo que ese día iban a jugar a desplazarse como los animales y que lo iban a realizar siguiendo un circuito que él había preparado con diversos materiales. Entonces caminó sobre la colchoneta con sus pies y manos al igual que un oso, y se arrastró por la colchoneta como un gusano.	El juego es una actividad que brinda experiencias espontáneas y estimulantes, cuyo único propósito es entretener. Pero que al planificarse busca tener un fin pedagógico para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños. Esto está basado en la siguiente cita: “El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo real” (Huizinga mencionado en Gutiérrez, 2004, p. 157)	Es evidente que el participante ha mejorado su práctica pedagógica, ya que está planificando y ejecutando sus sesiones de aprendizaje considerando la aplicación del juego como una estrategia de enseñanza, buscando fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes. Las actividades propuestas las realizó en un entorno estructurado; que es el ambiente de psicomotricidad, con materiales variados para cada juego y las acciones propuestas promueven el movimiento en los estudiantes del aula de segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial Corazón de Jesús de Jaén

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
		Al finalizar, se paró de la colchoneta y preguntó quién quería iniciar el juego, como fueron varios los estudiantes que levantaron la mano; él llamo a Andrea. Ella a pesar de haber levantado la mano no participó con mucho entusiasmo en el juego, por lo que el participante debió realizar nuevamente los desplazamientos junto a ella para que pudiera imitarlo y continuar con el circuito. (Diario de campo N° 3 del 10 de julio del 2018) En cuanto al DC 4 refiero: Después de realizar la demostración de cómo iban a realizar el juego de “Bota, bota la pelota”, el participante preguntó quién quería jugar primero y Andrea levanto su mano diciendo que ella quería ser la primera. Entonces el participante la llamó y le dijo que ella debía jugar igual a cómo él lo había hecho Andrea se paró en la meta, pero se mostró insegura de continuar; así que el participante la acompañó durante el circuito dándole apoyo a través de instrucciones o modelando la acción que debía hacer. Andrea saltó sobre las huellas, pero fue evidente que tuvo problemas para darle impulso a su salto. Luego caminó por el riel con algo de seguridad, cuando le toco el momento de entrar por el túnel miro primero al participante para que le diera una indicación de lo que debía hacer y cómo el participante le indicó que se debía meter al túnel, ella lo hizo. Después se a la escalinata, pero sólo a un peldaño y lanzo la pelota a través del ula ula, que estaba colgando del techo (Diario de campo N° 4 del 16 de julio del 2018)		

5.3 Triangulación

Es una técnica que permite darle objetividad y confiabilidad a la investigación, en la que identifican las coincidencias y divergencias que da la veracidad a la información.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	CONCLUSIONES DE ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
Estrategia de enseñanza	El juego	Apliqué en las sesiones de aprendizaje, el juego como estrategia de enseñanza en el ambiente de psicomotricidad para que los estudiantes participaran en un ambiente organizado. Esto fue favorable para el control conductual y el mejor desempeño de los estudiantes. El propósito de mis sesiones era que los estudiantes identificaran su esquema corporal fortaleciendo sus habilidades motoras a través de juegos en circuitos que permitían el desplazamiento de sus ejes corporales: cabeza, miembros superiores, tronco y miembros inferiores	Es evidente que el participante ha mejorado su práctica pedagógica, ya que está planificando y ejecutando sus sesiones de aprendizaje considerando la aplicación del juego como una estrategia de enseñanza, buscando fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes. Las actividades propuestas las realizó en un entorno estructurado; que es el ambiente de psicomotricidad, con materiales variados para cada juego y las acciones propuestas promueven el movimiento en los estudiantes del aula del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial Corazón de Jesús de Jaén	Los padres de familia manifestaron que, a través de las actividades lúdicas sus hijos han evidenciado un fortalecimiento de las habilidades motoras y que esto repercute en una mejora de la funcionalidad de los estudiantes. Se concluye que es muy importante que los padres de familia se involucren responsablemente en el apoyo cooperativo con los estudiantes para fortalecer a la propuesta pedagógica innovadora	Según las conclusiones del investigador, la APE y padres de familia coinciden que la aplicación de las estrategias del juego ya que observan que esto fortaleció las habilidades motoras de los estudiantes, siendo evidente un mejor desempeño motor. El investigador y la APE coincidieron que la estrategia aplicada si responde al sustento teórico	Aplicar el juego como estrategia de enseñanza, en ambientes organizados y empleando material diverso permite fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes, mejorando así su locomoción y desplazamiento hacia las direcciones naturales que el cuerpo humano realiza hacia adelante, los costados, atrás; así también como la fuerza muscular, los movimientos motores gruesos, movimientos motores finos, la coordinación, el equilibrio y la resistencia mejorando sus funcionalidades básicas de movimiento. También mejoraran la propiocepción identificando de esta manera la ubicación de cada parte de cuerpo para que a la vez adquirieran la habilidad motriz que se requiere.

6. Difusión de los resultados

6.1 Matriz de difusión

6.1.1 Reflexión de la práctica pedagógica antes y después. Se realiza un análisis comparativo entre los campos de acción en relación a la planificación, al desarrollar las sesiones y el uso de recursos y materiales como lo ejecutaba antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora.

6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje. En el cuadro se detalla como planifica antes y después las sesiones de aprendizaje.

CAMPOS DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES DESPUÉS	CONCLUSIONES
Planificación	Anteriormente por no tener conocimientos de pedagogía no sabía diseñar una sesión de clases con los procesos pedagógicos correspondientes. Por ser fisioterapeuta no sabía programar una unidad. Anteriormente planificaba equivocadamente las sesiones de aprendizaje, porque no tomaba en cuenta los pasos para aplicar la estrategia del juego como la organización, demostración y ejecución sin lograr el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La estrategia de enseñanza no era la indicada para la necesidad identificada de los estudiantes. Las sesiones de aprendizaje carecían de interés y no integraba a todos los estudiantes en el desarrollo de ella. Planificaba actividades dentro de las sesiones de aprendizaje en un ambiente grande donde había muchos distractores para los estudiantes y no podía controlarlos. Antes aplicaba sesiones de aprendizaje sin tener un sustento teórico definido lo realizaba de forma empírica.	Ahora que llevo la segunda especialidad ya puedo diseñar una sesión de aprendizaje con todos sus procesos pedagógicos. Ahora teniendo más conocimientos dentro de la especialidad ya se programar una unidad. Ahora planifico las sesiones de aprendizaje tomando en cuenta los pasos del juego. Ahora la estrategia de enseñanza si corresponde a las necesidades y características de los estudiantes. Ahora las sesiones de aprendizaje logran captar el interés e integran a todos los estudiantes. Ahora planifico actividades dentro de las sesiones de aprendizaje considerando llevar a cabo la sesión en un ambiente sin distractores donde se propicia la participación de ellos. Ahora aplico sesiones de aprendizaje y cuento con sustento teórico definido (Piaget) y ya no lo realizo en forma empírica.	Para una mejor planificación de sesiones de aprendizaje se tiene que considerar tener como base un sustento teórico incorporando los procesos pedagógicos y cognitivos. qué es lo que se quiere lograr, se deben elaborar los indicadores jerarquizados y se aplican los pasos de la estrategia de enseñanza del juego para optimizar los aprendizajes de los estudiantes.

5.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales. En el cuadro se detalla como utilizaba los recursos y materiales antes y después dentro de las sesiones de aprendizaje.

CAMPOS DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES DESPUÉS	CONCLUSIONES
Implementación	Antes no se tenía en cuenta la implementación de recursos y materiales dentro de las sesiones de aprendizajes, los materiales presentados eran poco significativos y muchas veces no guardaban relación con las estrategias de enseñanza y no se consideraba las características de los estudiantes, algunos no podían realizar la manipulación. La implementación de recursos y materiales no correspondían a la estrategia de enseñanza necesaria para desarrollo de habilidades motoras. Antes utilizaba material de poco significado para el estudiante, que no le llamaba la atención. Antes no hacia una lista de materiales para el desarrollo de las actividades de la sesión de aprendizaje.	Actualmente se implementó recursos y materiales dentro de las sesiones de clases que sirven de apoyo para la aplicación del juego como la estrategia de enseñanza, son de fácil manipulación Ahora los materiales utilizados en la sesión de clases son adecuados para la manipulación y facilita el desarrollo de las habilidades motoras en los estudiantes Ahora utilizo material que le resulta interesante al estudiante con colores y a la vez con significado deducible. Ahora si elaboro una lista de materiales para el desarrollo de las actividades de la sesión de aprendizaje.	La implementación de recursos y materiales en las sesiones aprendizaje debe responder a las necesidades de los estudiantes, la cual debe estar relacionada con las estrategias de enseñanza del juego. Además de que las actividades deben estar planificadas de acuerdo a la estrategia de enseñanza del juego para el aprendizaje significativo del estudiante. Los materiales que se utilizan en la implementación deben tener coherencia con el juego para poder así desarrollar las habilidades motoras de los estudiantes.

6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica. En el cuadro se considera como se realizaba la ejecución de las sesiones de aprendizaje antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora porque me permite conocer los aspectos logrados y no logrados del trabajo pedagógico que realizo.

CAMPOS DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES DESPUÉS	CONCLUSIONES
Ejecución	Antes el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se basaba solo en realizar una actividad cotidiana y rutinaria, que era el lavado de manos. no promovía el desarrollo de habilidades motoras más amplias. En la ejecución de las sesiones de aprendizaje solo se promovía el lavado de manos. La estrategia que utilizaba no tenía un sustento teórico. Antes no se ejecutaba actividades que correspondieran fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes. Antes no tomaba en cuenta el cálculo del tiempo para realizar los procesos pedagógicos haciendo que la atención de los estudiantes sea mínima y demostraran poco interés.	Ahora desarrollo actividades motoras que no solo permitirá realizar el lavado de manos si no también el lavado de pies, el vestido, la alimentación. Ahora al desarrollar las sesiones de aprendizaje se toma la estrategia del juego como oportuna para mejorar las habilidades motoras. La estrategia de enseñanza del juego para fortalecer las habilidades motoras tiene sustento teórico. Ahora los estudiantes realizan circuitos de juego y así puede fortalecer el desarrollo de las habilidades motoras Ahora dosifico el tiempo en cada proceso pedagógico logrando la atención necesaria para el aprendizaje del estudiante.	La ejecución de la estrategia de enseñanza del juego en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje debe estar en función a la teoría de Piaget. La ejecución de las sesiones del juego mejora las habilidades motoras como saltar, rodar, gatear, correr, caminar etc. Se utiliza el tiempo necesario para los procesos pedagógicos, de esta manera el estudiante pueda adquirir el aprendizaje.

Lecciones aprendidas

Considerando que estas son el nuevo conocimiento adquirido creo conveniente plantear que con esta investigación aprendí:

Diseñar sesiones de aprendizajes incorporando las estrategias de enseñanza aplicando los pasos estructurados en su desarrollo, planteando el juego de manera estructurada de acuerdo a las necesidades y características de los estudiantes.

Prever con material necesario en cada una de las sesiones para llevar a cabo las actividades del juego, que sean de fácil manipulación para los estudiantes.

Ejecutar las actividades planificadas empleando el juego como estrategia, siguiendo los pasos establecidos y usando el material elaborado para cada uno de las sesiones.

Que, para llevar a cabo una investigación, se debe buscar la información pertinente y confiable.

Conclusiones

Al finalizar esta investigación concluyo que:

Diseñar sesiones de aprendizaje incorporando el juego como estrategia de enseñanza permite el desarrollo de la funcionalidad de los estudiantes mejorando las habilidades motoras como gatear, caminar lateralmente, rodar, saltar, correr, equilibrio dinámico, girar, empujar, equilibrio estático, lanzar, recoger etc.

En este sentido sostengo, que implementar las sesiones de aprendizaje con materiales adecuados a las características de los estudiantes y teniendo en cuenta el uso de los recursos y ambientes que faciliten, la aplicación de los pasos del juego permite el fortalecimiento de las habilidades motoras.

Al finalizar la ejecución de esta investigación concluyo que realizar las sesiones de aprendizaje aplicando los pasos del juego en las actividades presentadas, realizadas en un ambiente organizado y con materiales que respondan a las características de los estudiantes fortalece el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes

Que el participar en una investigación acción, permite al profesional desarrollar las habilidades investigativas para transformar la práctica pedagógica y favorecer el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

En conclusión, a todo lo expuesto, considero que el planificar, implementar y ejecutar las sesiones de aprendizaje considerando la información obtenida del sustento teórico, permitió plantear una propuesta pedagógica alternativa, con la que se buscó la solución a la problemática presentada.

A raíz de esta investigación se encontró la importancia de brindar la información pertinente a los estudiantes, ellos deben saber qué están haciendo, cómo lo van a hacer, para qué lo están haciendo y qué material están manipulando para adquirir el conocimiento del mundo que los rodea

Referencias

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4.
- Recuperado de:
<http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicología/psiclin/vol13num4/vol13N°4Art.pdf>
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima. Perú. Edit. San Marcos.
- Díaz, F. & Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México D.F.: Mc Graw-Hill
- Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw-Hill.
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años*. Barcelona: Paidós
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía para familias: Atención educativa a estudiantes con discapacidad*. DIGEBE. Lima. Perú.
- Ministerio de Educación. (2010). *Guía para la atención a estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad*. DIGEBE. Lima. Perú.
- Ministerio de Educación (2013). *Guía para la Atención Educativa de Niños y Jóvenes con Trastorno del Espectro Autista – TEA*. DIGEBE. Lima. Perú
- Ministerio de Educación. (2010). *Manual de Adaptaciones Curriculares*. DIGEBE. Lima. Perú.
- Ministerio de Educación. (2017). *Módulo del Bloque Temático de Discapacidad Severa y multidiscapacidad*. Programa de Certificación Progresiva en

Diversidad e Inclusión Educativa de Estudiantes con discapacidad.

IPNM. Lima Perú

Ministerio de Educación. (2017). *Módulo del Bloque Temático de Investigación*

Acción II. Programa de Certificación Progresiva en Diversidad e

Inclusión Educativa de Estudiantes con discapacidad. IPNM. Lima Perú

Ministerio de Educación. (2017). *Módulo del Bloque Temático de Investigación*

Acción III. Programa de Certificación Progresiva en Diversidad e

Inclusión Educativa de Estudiantes con discapacidad. IPNM. Lima Perú

Ministerio de Educación. (2014). *Servicio de Apoyo y asesoramiento para la*

atención de las Necesidades educativas Especiales. SAANEE, Guía para la Intervención. DIGEBE. Lima. Perú.

Morales, P. (2012). *Elaboración del material didáctico.* México DF: Editorial

Red Tercer Milenio

Palacios, A. (2008). *El modelo social de la discapacidad.* Madrid: Grupo

editorial CINCA.

Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño.*

Imagen y Representación. Fondo de cultura económica de España. S.l

Ragni V, Marcela. (2008) *Epistemología y teorías de la educación.* Rancagua

Restrepo, B. (2014). *La investigación –acción educativa como estrategia de*

transformación de la práctica pedagógica de los maestros. Lima: Gitis

Valles, A. & Valles, C. (1996). *Las habilidades Sociales en la escuela (Una*

propuesta curricular). Madrid: Eos

Apéndices

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

- 1. Nombre de la sesión** : “Me divierto con mis compañeros a ser ágil y fuerte”
2. Propósito de la sesión : Desarrollar las habilidades motoras a través del juego
3. Grado y sección : Segundo y tercio
4. Fecha de ejecución : 29 de septiembre del 2017
5. Duración : 60 minutos
6. Áreas : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. Nombre del docente : Carlos Michell Soto Guerrero
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Presentaré a los estudiantes los materiales de juego (presentación) Preguntaré ¿Qué observa? ¿Qué podemos hacer con estos objetos? Formaré dos grupos el de las cebollitas y el de los rabanitos para el inicio de la actividad. Informaré que ese día jugaran con sus compañeros para ser hábiles y fuertes.	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades.	Sacos, arcos, tubo, conos, pelotas, zolapines, silbatos
Desarrollo: Explicaré la acción a realizar se pide a los estudiantes que formen dos columnas para saltar en los sacos Haré la demostración con la ayuda de un profesor de educación física Todos saldremos al patio para realizar la sesión de clases. Explicaré las normas de juego (Presentación) Realizaré los ejercicios de calentamiento con los estudiantes. Demostraré paso por paso el juego a realizar. (Demostración) Los estudiantes comenzaran a realizar las actividades motoras. (Ejecución) 1° actividad: los estudiantes tienen competir de dos en dos metidos en un saco saltando hasta llegar a la meta. 2° actividad: los estudiantes practican patada y dirección de una pelota derrumbando y empujando unos conos metiéndolos dentro del arco. 3° actividad: los estudiantes levantan la llanta poco a poco hasta llevarla a la meta. Al finalizar preguntaré qué hicimos y cómo lo hicimos	Franco: apoyo verbal y físico.	
Cierre: Pediré a cada uno de los estudiantes que ejecuten un momento del circuito para poder evaluarlos.		Tarjetas.

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	S. Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Realiza las actividades con apoyo		C	C		C		C	C
	Realiza las actividades sin apoyo	C			B		C		
	Espera su turno sentado en el piso	B	C	B	B	C	B	C	C
Comunicación	Sigue órdenes sencillas al realizar las actividades del juego	B	C	C	B	B	B	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego	B	C	C	B	C	B	C	C
	Sigue el circuito establecido durante el juego	B	C	C	B	C	B	C	C
Educación Física	Salta sin ayuda dentro del saco	A			A		A	B	B
	Salta con ayuda dentro del saco		C	C		C			
	Patea coordinadamente el balón	B			B		B	B	C
	Necesita ayuda para patear el balón	B	C	C		C			
	Levanta la llanta siguiendo la dirección	B	C	C	B	C	B	C	C
	Levanta la llanta hacia adelante con apoyo		C	C		C			
	Levanta la llanta hacia adelante sin apoyo	B			B		B	B	B

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.I

DIARIO DE CAMPO N° 01

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús.
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero.
FECHA	: 29 de septiembre del 2017.
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercero de primaria
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H)04 (M)04
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: Jugando desarrollo mis habilidades motrices
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Me divierto jugando con mis compañeros a ser ágil y fuerte"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza.
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión de clases diciéndole a los estudiantes, que íbamos a formar dos grupos para poder trabajar en el patio y que allí haríamos los ejercicios de calentamiento, el ambiente había sido organizado con anticipación para que pudiéramos llevar a cabo allí las actividades.

Cuando todos estuvimos en el patio, indiqué a los estudiantes que se formaran en dos columnas, les dije que íbamos a formar dos grupos y para diferenciarlos un grupo serían las cebollas y el otro los rabanitos, para esto les mostré unas figuras en cartón con las imágenes de esas verduras y se las coloqué en el pecho como solapero con un imperdible.

El primer juego fue "El saco saltarín", que consistió en que ellos se metieran en un saco y saltaran desde el punto de partida hasta la meta marcada. Con la ayuda de la profesora de educación física hicimos la demostración del juego, metiéndonos cada uno en un saco y saltando hasta la meta.

El juego lo iniciaron Andrea e Itamar, ambas saltaron los sacos desde la meta hasta la partida lo hicieron con mucha dificultad con pérdida del equilibrio, la ganadora fue Andrea que saltó más alto y llegó con más velocidad a la meta. Luego participaron Brandi con Adrianet, a pesar de que ambos saltaron con mucha torpeza fue Brandy quien cayó al piso y se levantó para continuar saltando hasta llegar a la meta detrás de Adrianet. Después le tocó el turno de jugar a Noemí contra Sergio Marcelo, debido a que Noemí presentaba cuadriparesia atáxica solicité la ayuda de la profesora de educación física y juntos la metimos en un saco, para que pudiera realizar los saltos, la sujete del tórax suspendiéndola en el aire y apoyando sus pies en el piso en cada elevación que realizaba, mientras Sergio Marcelo saltó solo hasta llegar la meta.

Para terminar este juego; debían competir Eduardo contra Franco David, pero como Eduardo abandonó la fila y no quiso participar y corrió hacia la loza deportiva ubicada en la parte alta del colegio, hice que Franco David saltara cogiendo el saco e impulsándolo para que realizara los saltos y llegara a la meta.

El siguiente juego fue el "Tumba conos", que consistió en que los estudiantes debían patear una pelota hacia la torre de conos para meterla al arco que estaba detrás. Con la ayuda de la profesora de educación física sujetamos a Noemí, yo sujeté su cadera derecha y desplacé su pie para hacerla patear el balón con dirección a los conos. Con Franco David no necesité ayuda para sostenerlo de pie, así que sólo sujeté su cadera y desplacé su pie para que patee la pelota.

Los otros estudiantes observaron cómo jugaban sus compañeros y cuando les tocó su turno, patearon la pelota hacia el arco sin ayuda.

Luego los estudiantes tomaron un pequeño descanso para poder realizar la tercera actividad se llamó "La llanta loca", éste juego consistió en levantar una llanta del piso y rodarla hasta la meta. Hice la respectiva demostración y cuando les tocó el turno a los estudiantes, me di cuenta que ninguno tenía la fuerza muscular suficiente para levantar la llanta. Así que, tuve que ayudarlos a cumplir con la actividad. Debido a la condición física de Noemí, a ella no le pedí que realice la actividad.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Las actividades plateadas llamaron la atención de los estudiantes haciéndolos que participen animadamente, porque las presenté como un juego de competencia.

La forma en que dirijo los juegos es sencilla y facilita que los estudiantes entiendan las consignas. Me di cuenta que la tercera actividad no fue la adecuada para las características de los estudiantes, porque la llanta era muy pesada.

El haber realizado la actividad en el patio frente a muchos distractores, generó que uno de los estudiantes se escapara del grupo.

INTERVENCIÓN:

Buscar el material adecuado a las características del estudiante

COMPROMISOS

Mejorar la planificación de mi sesión, integrando juegos más sencillos y que les llamen la atención para lograr una mejor participación de los estudiantes.

En mi próxima sesión debo planificar actividades que generen un conflicto cognitivo en los estudiantes.

LEYENDA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. **Nombre de la sesión** : “Jugando a los soldados”
2. **Propósito de la sesión** : Desarrollar las habilidades motoras a través del juego
3. **Grado y sección** : Segundo y tercero de primaria
4. **Fecha de ejecución** : 27 de octubre del 2017
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas** : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. **Nombre del docente** : Carlos Michell Soto Guerrero
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Saldremos con los estudiantes del salón y nos dirigiremos al área de psicomotricidad para realizar allí las actividades de Haré que los estudiantes escuchen la melodía de una marcha del ejército (presentación) Preguntaré si ¿han escuchado esa música? ¿de qué se tratará? ¿Qué hacen los soldados? ¿creen que podremos hacer los ejercicios igual que los soldados?	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades.	Radio USB
Desarrollo: Diré cuál es la importancia de hacer ejercicios para mantener un buen estado físico. Daré a conocer las reglas del juego para mantener el orden de la clase. Realizaré los ejercicios de calentamiento con los estudiantes Explicaré en qué consiste cada uno de los juegos (Presentación) Demostraré paso por paso el juego a realizar (Demostración) Desplazarse, Saltar dentro de los ula ulas, arrastrarse en la colchoneta. Al finalizar el arrastre se sentará en una silla y armará una torre de 10 vasos que están sobre una mesa. Luego pasaran gateando por un túnel Sentarse en una silla para enroscar y desenroscar las tuercas de un tablero Caminar sobre un riel manteniendo el equilibrio. Levantar la llanta y hacerla rodar la hasta la meta. Al finalizar la demostración llamaré a cada uno de los estudiantes para que realicen los ejercicios del circuito. (Ejecución)	Franco: apoyo verbal.	Tizas de colores, ula ula, mesas, sillas, túnel de psicomotricidad, riel, llanta, tablero enroscado, cono, silbatos.
Cierre: Pediré a cada uno de los estudiantes que ejecuten un momento del circuito para poder evaluarlos. Preguntaré cómo se sintieron, si les gustó, si les gustaría volver jugar a los soldados		Tarjetas.

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno sentado en el piso	B	C	C	B	B	B		C
Comunicación	Sigue órdenes sencillas al realizar las actividades del juego	B	C	C	B	C	B		C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego	B	C	C	B	C	B		C
	Sigue el circuito establecido durante el juego	B		C	B	C	B		
	Sigue algunos momentos del circuito		C						C
Educación Física	Salta dentro del ula ula con los dos pies a la orden	B			B		B		C
	Salta dentro del ula ula con apoyo		C	C		C			
	Gatea solo dentro del túnel	B			B		B		C
	Gatea dentro del túnel con apoyo		C	C		C			
	Rueda la llanta siguiendo la dirección	C	C	C	C	C	B		C
	Rueda la llanta hacia adelante con apoyo		C	C		C			
	Rueda la llanta hacia adelante sin apoyo	B			B		B		B
	Hace una torre con 10 vasos	B			B				
	Hace una torre con 7 vasos						B		
	Hace una torre con 4 vasos con apoyo			C					

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 02

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús.
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero.
FECHA	: 27 de octubre del 2017.
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 03 (M) 04
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: Celebremos el aniversario de nuestro colegio
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Jugando a los soldados"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión de clases diciéndoles a los estudiantes que íbamos a trabajar en la sala de psicomotricidad y que debíamos de desplazarnos ordenadamente hacia allá. Yo había organizado el ambiente con anticipación para que se llevara a cabo allí las actividades.

Cuando estuvimos en la sala de psicomotricidad, les indique a los estudiantes que sentaran y que me prestaran atención. Coloqué la marcha de los soldados en la radio, Andrea se emocionó mucho parándose de su sitio y marchando. Me di cuenta que con la música logré el interés de los estudiantes, posiblemente porque tenían un conocimiento previo del tema

Luego pregunté si habían escuchado esa música y en dónde; sólo Andrea me respondió diciendo televisión. Les dije que estábamos allí para jugar a los soldados y debíamos seguir el circuito que yo había preparado. Después les di una explicación sobre cada momento del circuito y cómo lo iban a realizar, antes de iniciar las actividades hicimos ejercicios de calentamiento.

Andrea fue la primera en iniciar el juego, que entusiasmada siguió las indicaciones que di; ella saltó, armó la torre con diez vasos con mucha coordinación motora, enroscó una tuerca en la varilla, caminó con mucho equilibrio por el riel y levantó la llanta del piso, la llevo rodándola hasta llegar a la meta. Luego siguió el turno de Adrianet, que realizó las actividades con mayor agilidad motora que Andrea. Después siguió el turno de Itamar que hizo las actividades en forma más lenta, Brandy participó conmigo durante todo el circuito para darle las instrucciones o demostrarle cómo lo debía hacer. Como la actividad se realizó de manera individual, el grupo de estudiantes que estaba sentado se estuvo peleando, así que tuve que levantar la voz para reprenderlos y se mantuvieron sentados en sus sillas ordenadamente.

Luego siguió el turno de Sergio Marcelo, quien a pesar de tener dificultades motoras requirió de mi acompañamiento durante todo el circuito debido a que no se conecta con el grupo debido a su discapacidad física. A Noemí, por su cuadriparesia atáxica la sostuve del tórax para que hiciera los saltos, guie su mano para armar la torre de cinco vasos y en el momento de sacar la tuerca de la varilla, ella no caminó sobre el riel sino a un costado y no levantó la llanta.

Cuando todos habían finalizado el circuito, les pregunté si se habían divertido jugando a los soldados, Andrea me respondió que sí y el resto, aunque no dijo nada de demostraron su entusiasmo. Entonces les expliqué que es importante hacer ejercicio y que, así como habían jugado allí; también debían hacerlo en su casa. Luego felicité a cada uno por su atención y participación, hice que aplaudieran y los llevé hasta su aula para que tomaran su refrigerio.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Organizar el ambiente con anticipación.

Me di cuenta que no realicé el conflicto cognitivo, pude haber preguntado si un buen soldado no hace ejercicios.

Para los estudiantes que presentaban multidiscapacidad, como Noemí debí planificar actividades más fáciles de ejecutar.

INTERVENCIÓN:

Cumplir con todos los procesos pedagógicos durante la planificación y ejecución de la sesión

Debo considerar las características de los estudiantes con mayores dificultades al planificar las actividades.

Tratar de mejorar la ambientación del aula de psicomotricidad.

Emplear alguna vestimenta que haga alusión a la actividad a realizar.

COMPROMISOS

Buscar actividades con menor complejidad para Noemí y Franco David.

Mejorar mi presentación en mi vestimenta para la ejecución de mi actividad próxima para lograr una mejor participación de los estudiantes.

En mi próxima sesión debo planificar hacer actividades que generen un conflicto cognitivo.

LEYENDA



Juego

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. **Nombre de la sesión** : “Jugamos a imitar los movimientos de los animales”.
2. **Propósito de la sesión** : Desarrollar las habilidades motoras a través del juego, al imitar el movimiento de algunos animales
3. **Grado y sección** : Segundo y tercero de primaria
4. **Fecha de ejecución** : 06 de noviembre del 2017
5. **Duración** : 60 minuto
6. **Áreas** : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. **Nombre del docente** : Carlos Michell Soto Guerrero
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYO	MATERIALES
Inicio: Informaré a los estudiantes ese día que realizarán las actividades en el ambiente de psicomotricidad y que deben desplazarse hacia allá. Mostraré las imágenes de algunos animales: gato, sapo, oso y un gusano, y preguntará: ¿qué animales son? ¿Ustedes saben cómo se mueven? ¿Les gustaría aprender moverse como un gato?	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades.	Tarjetas de imágenes de animales.
Desarrollo: Diré que van a jugar a imitar los movimientos de los animales. (Presentación) Daré a conocer las reglas del juego para mantener el orden de la clase. Realizaré los movimientos de los animales. (Demostración) Demostraré paso por paso el juego a realizar Desplazarse pasando por dentro de los ula ulas saltando como sapo. Luego desplazarse imitando el movimiento de cada animal sobre las colchonetas puestas en el piso. Gatear por un túnel Sube la escalera de dos peldaños y lanza la pelota grande derribando una torre de conos Pegar en la pizarra una ficha al terminar el circuito Al finalizar la demostración llamaré a cada uno de los estudiantes para que realicen los movimientos de los animales. El docente le pedirá a cada uno de los estudiantes que ejecuten un movimiento de cada animal. (Ejecución)	Franco: apoyo verbal y apoyo físico.	Tiza de color, ula ula, mesas, sillas, túnel de psicomotricidad, riel, llanta, cono, silbatos.
Cierre: Mostraré las imágenes de los animales y le pedirá a cada estudiante que imite el movimiento que realiza ese animal Preguntaré si ese movimiento es el que realiza ese animal y les pide que lo aplaudan Preguntaré cómo se sintieron, si les gustó jugar		Tarjetas

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno sentado en el piso	B		C	B	C	C		C
Comunicación	Sigue órdenes sencillas al realizar las actividades del juego	B		C	C	C	B		C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego	B		C	B	C	B		C
	Sigue el circuito establecido durante el juego	B		C	C	C	B		C
Educación Física	Pasa por dentro del ula ula con los dos pies a la orden	B			C		B		
	Pasa por dentro del ula ula con apoyo de un adulto			C		C			C
	Gatea solo dentro del túnel	B			B		B		
	Gatea dentro del túnel con apoyo			C		C			C
	Se arrastra sobre la colchoneta sin apoyo	B			B		B		
	Se arrastra sobre la colchoneta con apoyo de un adulto			C		C			C
	Salta hacia adelante con apoyo de un adulto			C		C			C
	Salta hacia adelante sin apoyo	B			B		B		
	Se desplaza hacia adelante como oso sin ayuda	C			C		B		
	Se desplaza hacia adelante con ayuda de un adulto			C		C			C
	Lanza la pelota derribando la torre de conos	B			B		B		
	Lanza la pelota con ayuda derribando la torre de conos			C		C			C

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 03

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús.
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero.
FECHA	: 6 de noviembre del 2017
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 02 (M) 04
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: Celebrando nuestros derechos
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Jugamos a imitar los movimientos de los animales"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanzas
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié la actividad de la clase, diciéndole a los estudiantes que íbamos a trabajar en la sala de psicomotricidad y que debíamos desplazarnos hacia allá. Luego les enseñé unas fichas que mostraban las imágenes de unos animales y que en esa ocasión íbamos a jugar a imitar cómo se movían esos animales mostrados; las imágenes eran de un gato, un sapo, un gusano y un oso.

El ambiente ya estaba preparado para iniciar las actividades, le pedí los estudiantes que pusieran atención y que se mantuvieran en orden. Lo primero que hice fue la demostración de cómo se movía cada uno de los animales de las láminas. Al principio todos tenían cierto temor de saltar como sapos, pero finalmente se animaron y lo hicieron uno por uno.

El juego de imitar a los animales lo comenzó Adrianet, que se animó a realizar el movimiento del sapo, pero lo hacía con dificultad, ella se cansó muy rápido, porque tenía poca fuerza en las piernas y falta de equilibrio, cuando fue el turno de Itamar; ella no quiso hacer la actividad tan solo realizó dos saltos y como le insistí que continuara, realizó los demás. Andrea, realizó los saltos, pero debido a su exceso de peso le fue difícil realizarlos adecuadamente.

A Brandy y a Sergio los tuve que acompañar durante el momento de los saltos para guiarlos y demostrarle cómo debían hacerlo, Sergio me miró por el espejo para seguir gateando. Por la condición física de Noemí, tuve que sujetarla del pecho para pudiera hacer el movimiento. Empecé a notar que todos los estudiantes tenían dificultades para realizar estas actividades motrices gruesas, quizás debido al sedentarismo en el que viven diariamente en sus hogares.

Luego comenzaron a jugar cómo se movía el gato, este segundo movimiento lo hicieron con mucha coordinación y sincronía, fue mucho más fácil de realizar, con excepción de Sergio Marcelo ya que él presenta una hemiplejía del lado derecho.

Inesperadamente Noemí, llamo la atención de todos pues estaba desesperada por ir al baño; entonces tuve que llevarla al baño, cuando regrese encontré que Itamar le estaba pegando a Sergio Marcelo; por lo que tuve que reprenderla fuertemente.

Debido a todas las dificultades presentadas para que los estudiantes pudieran realizar los dos movimientos que hicieron y el tiempo que me tomó atender a Noemí en el baño, llegó el momento de la salida quedando pendiente realizar los movimientos del gusano y el oso.

Para finalizar les pregunté que les había parecido la actividad, si se habían divertido y les di una ficha con la silueta de los animales que habían imitado con sus movimientos, para que pintaran en sus casas. Los felicité, aplaudimos en grupo y regresamos al aula de forma ordenada.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Me di cuenta que no presente material representativo acerca de los animales por ejemplo máscaras

Me faltó ser más dinámico durante la ejecución de la actividad.

Falta ambientar más el aula de acuerdo a la situación de la sesión planificada.

INTERVENCIÓN:

Cumplir con todos los procesos pedagógicos durante la planificación y ejecución de la sesión

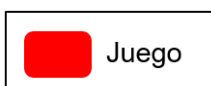
Debo considerar las características de los estudiantes con mayores dificultades al planificar las actividades.

Tratar de mejorar la ambientación del aula de psicomotricidad

COMPROMISOS

Buscar actividades con menor complejidad para Noemí y Franco David

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. **Nombre de la sesión** : “Me divierto jugando y decorando el nombre de mis profesores”.
2. **Propósito de la sesión** : Que los estudiantes decoren el nombre de sus profesores de aula realizando actividades motrices gruesas y finas
3. **Grado y sección** : Segundo y tercer grado
4. **Fecha de ejecución** : 02 de julio del 201
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas** : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. **Nombre del docente** : Carlos Michell Soto Guerrero.
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Comenzaré la clase pegando un papelote doblado sobre la pared Dibujaré un camino de huellas con dirección hacia la pizarra Enseñaré el papelote preguntando quiénes son las personas que están adentro del círculo, qué colores observan, qué podemos hacer con temperas y ese papelote	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades. Franco: apoyo verbal y físico.	Papelote, pizarra, temperas
Desarrollo: Les diré que vamos a jugar y que el juego se llamará “Pintando a mi profesor favorito” y este consiste en decorar el nombre de los maestros (Presentación) Estableceré las normas del juego y realizará la demostración (Demostración) Pediré que formen dos columnas de niños y niñas explicándoles que van a saltar dentro del ula ula varias veces y que a la vez se pintaran las manos con tempera y decoraran las fotografías de sus maestros que están pegadas en los papelotes. Los estudiantes realizaran la actividad (Ejecución)		Papelotes, temperas plumones tizas, mesas, sillas, silbatos, fotos
Cierre: Terminando ya de decorar los papelotes procederé a realizar las siguientes preguntas: ¿Qué pasó con nuestras manos? ¿Se cansaron? ¿Se divirtieron con el juego? El docente formar una columna para que los estudiantes procedan a lavarse las manos en forma ordenada.		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno sentado en el piso para participar del juego	B	C			C	B	C	C
	Espera su turno parado para participar del juego	B	C			C	B	C	C
Comunicación	Sigue órdenes sencillas al realizar las actividades del juego	B	C			C	B	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego.	B	C			C	B	C	C
	Sigue las indicaciones establecidas durante el juego	B	C			C	B	C	C
	Reconoce los colores utilizados en el papelote (rojo y azul)	B	C			C	C	C	C
	Reconoce las figuras geométricas que están dentro del papelote (rojo y azul)	C	C			C	C	C	C
Educación Física	Salta dentro del ula ula con los dos pies a la orden	B					B	C	
	Salta dentro del ula ula con apoyo		C			C			C
	Logran pintar sus manos con temperas sin ayuda	B					B		
	Logran pintar sus manos con ayuda		C			C		C	C
	Pinta los papelotes con una mano		C			C		C	C
	Pintan los papelotes con las dos manos	B					B		

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 04

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús.
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero.
FECHA	: 10 de noviembre del 2017
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 03 (M) 03
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: Celebrando nuestros derechos
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Me divierto jugando y decorando el nombre de mis profesores"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Comencé la sesión de clases mostrándoles que en la pizarra había dos papelotes doblados por la mitad, tapando las fotografías de la profesora Luz Mercedes y la mía, las fotografías estaban dentro de unos círculos (rojo y azul), en el piso había colocado un camino de huellas de madera rojas y azules con dirección a la pizarra.

Levanté los papelotes que estaban doblados y les pregunté quién era la persona que estaba dentro del círculo rojo y quién estaba dentro del círculo azul, Adrianet respondió con señas que en círculo estaba la profesora Luz y en el otro estaba yo. Luego les mostré temperas de color azul y rojo, preguntando que podíamos hacer con las temperas, Andrea me respondió pintar y yo les dije que era correcto, que íbamos a pintar y que debíamos formar dos grupos los azules y los rojos, porque íbamos a hacer un juego llamado "Pintando a mi profesor favorito"

Entonces, le pinté el dedo índice a cada estudiante uno rojo y el otro azul, y les dije que debían saltar sobre las huellas rojas y las huellas azules, explicándoles a la vez la lateralidad de su pie izquierdo y su derecho hasta llegar a los papelotes y pintar afuera de la imagen de los maestros según el círculo en el que se encontraban.

Primero salió Andrea, quien realizó saltos bajos debido a su sobrepeso, pero igual logró pintar el papelote, después siguió Eduardo que lo hizo con una buena coordinación y equilibrio saltando de forma ágil y veloz, después continuó Adrianet y lo hizo mostrando coordinación y equilibrio a la hora de saltar, Brandy se salió corriendo del aula, se mostró distraído, pero regresó a jugar y logró hacerlo, aunque con mucha dificultad motora en las piernas para saltar. Siguió Noemí que necesitó que yo la suspendiera en el aire, cogiéndola por debajo de las axilas para que ella pudiera saltar sobre las huellas, Franco necesitó de mi ayuda como lo hice con Noemí para ejecutar esta actividad, además de que tuve que ayudarlo para poder pintar él papelote.

Todos participaron de la actividad con cierta dificultad motora y muy inquietos se mancharon la cara entre ellos, luego les pregunté cómo se sentían, qué había pasado con sus manos, si estaban limpias o sucias entonces formaron una fila para poder lavarse en orden.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Estoy elaborando material para trabajar con los estudiantes

El material seleccionado cumplió su propósito de identificar a la lateralidad

No consideré que los estudiantes con autismo como Brandy Franco aun requieren trabajar con material con colores llamativos.

INTERVENCIÓN:

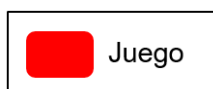
Mejorar el diseño de la sesión para que los estudiantes se movilen más y fortalezcan sus habilidades motoras.

Emplear material concreto para poder estimular a los estudiantes autistas.

COMPROMISOS

Establecer en mis sesiones juegos más recreativos, para el desarrollo motor de los estudiantes.

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando con mis amigos”
2. Propósito de la sesión : Mejorar las habilidades motoras a través del juego
3. Grado y sección : Segundo y tercero de primaria
4. Fecha de ejecución : 1 de julio del 2018
5. Duración : 60 minutos
6. Áreas : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. Nombre del docente : Carlos Michell Soto Guerrero
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Indicaré que debemos dirigir al ambiente de psicomotricidad para realizar las actividades de la sesión Les pediré que se sienten en las sillas que están ordenadas al costado de la puerta Preguntaré que podremos hacer con esos materiales que están en el piso Preguntaré si con esos materiales podremos bailar	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades	Sillas Módulos de psicomotricidad
Desarrollo: Mostraré los materiales que se encuentran en el área de psicomotricidad (Presentación) Daré a conocer el nombre de cada uno de los juegos y las reglas de los juegos para mantener el orden de la clase Realizará la demostración de los juegos (Demostración) Colocaré una cinta en el piso para la partida y otra para la meta de la actividad Primer juego: “Bota bota la pelota” (Ejecución) Un estudiante coge una pelota que está dentro del saco y camina sobre un riel subiendo una escalera de dos peldaños y lanzara el balón dentro de un ula ula suspendido en el techo. Luego regresara a su asiento en forma ordenada Al terminar la ronda de lanzamiento se volverá a repetir por segunda vez Segundo juego: “Paseando al globo” Dos estudiantes sacaran de la cama cuna un globo inflado, lo colocaran sobre un papelote, caminaran siguiendo una dirección sin dejarlo caer y lo colocaran dentro de una caja. El juego se volverá a repetir una vez terminada la primera ronda Tercer juego: “El juego de las tapitas” Todos los estudiantes tienen que colocar las tapas que están en una caja dentro de una botella de diferente color hasta llenarla	Franco: apoyo verbal y físico	Pelota, saco, globos, cama cuna, papelote, escaleras, balones, tapas de botellas, botellas, ula ula,
Cierre: Preguntaré qué hicimos con la pelota, dónde lanzamos la pelota, cómo paseamos al globo, dónde metimos las tapitas Daremos un aplauso y nos despedimos Regresaran al aula		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno para jugar	B	C				C	B	C
	Respetar las reglas del juego establecidas	B	C				C	B	C
Comunicación	Sigue las indicaciones establecidas durante el juego	B	C				C	C	C
	Responden a las preguntas hechas por el docente	B	C				C	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego	B	C				C	B	C
	Selecciona los colores solicitados (rojo azul)	B	C				C	C	C
	Aparea los colores según la consigna dada	B	C				C	C	C
Educación Física	Camina sobre el riel de equilibrio	B						B	C
	Camina sobre el riel de equilibrio con apoyo		C				C		
	Sube una escalera de dos peldaños	B						B	
	Sube una escalera de dos peldaños con apoyo		C				C		C
	Lanza la pelota a través del ula ula	B						B	C
	Lanza la pelota a través del ula ula con apoyo		C				C		
	Sostiene objetos livianos con ambas manos	B					C	B	B
	Sostiene objetos livianos con ambas manos con apoyo		C						
	Coge objetos haciendo pinza fina	B	C				C	B	B
	Coge objetos haciendo prensión gruesa	B	C				C	B	C
	Introduce objetos en un recipiente de boca pequeña	B					C	B	C
	Introduce objetos en un recipiente de boca pequeña con apoyo		C						

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 05

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús.
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero
FECHA	: 1 de julio del 2018
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado de primaria.
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 03 (M)
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Me divierto jugando en fiestas patrias"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Jugando con mis amigos"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza.
SUBCATEGORÍA	: El juego.

DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión diciéndole a los estudiantes que íbamos a salir del aula y dirigirnos al área de psicomotricidad para trabajar, cuando estuvimos en el ambiente los fui saludando uno por uno y empecé a describirles los materiales de psicomotricidad, aproveché para preguntarles sobre los colores de los materiales y Andrea fue la única que me respondió.

Conforme trascurrió la sesión les pregunté que podía hacer con el material que había colocado en el ambiente y les fui dando diferentes alternativas hasta que Andrea me respondió que se podía jugar, entonces les dije que íbamos a jugar y comenzamos con la primera actividad, informé que el juego se llamaba "Bota bota la pelota" y que consistió en saltar sobre unas huellas de madera de colores que estaban en el piso, me percate que no había considerado que debí ubicar las huella de un color a la derecha y el otro color a la izquierda para poder trabajar la lateralidad, luego de las huellas debían caminar por un riel, pasar por debajo del túnel de psicomotricidad, subir una escalera de dos peldaños, coger una pelota y lanzarla atravesando un ula ula que estaba colgado en el techo.

Para comenzar la actividad pregunté quién quería comenzar primero, Andrea dijo que quería ser ella, así que le dije que se pusiera de pío y se parara en la línea de meta, entonces **Andrea se paró en la línea y a mi orden empezó a saltar, ella tuvo problemas para impulsarse al saltar, caminó por el riel sin perder el equilibrio, entonces puse música de fondo mientras Andrea seguía el circuito, después se metió en el túnel y gateó a través de él, subió un peldaño de la escalera y lanzó el balón a través del ula ula que estaba colgado en el techo.** Luego pregunté quién quería continuar y como nadie me respondió, intenté sacar a Adrianet, pero ella no quiso participar así que **dije que era el turno de Brandy, él estuvo distraído jugando con pelota, se tiraba al piso y no seguía mis indicaciones, así que lo tomé de la mano y salté con él en el camino de huellas de madera. Observé que lo hizo de una forma muy particular, pues flexionaba el tronco para saltar, luego caminó de forma lateral por el riel, cuando tocó e gatear dentro del túnel de psicomotricidad, Brandy se tiró al piso y no quiso hacerlo, se movió hacia un lado y lo hice regresar para que subiera un peldaño de la escalera con mi ayuda y pudiera lanzar el balón a través del ula ula, le agradecí por su participación y le pedí que regresara a su asiento.**

Continuamos con la actividad y nuevamente pregunté quién quería seguir con el juego, Brandy se paraba continuamente de su asiento y cogía los balones para jugar con ellos, lo regresé a su lugar y dije que **era el turno de Franco, a él tuvo que sujetarlo a la altura del abdomen para ayudarlo a que a impulsarse para que realizara los saltos, después caminó por el riel, no se metió en el túnel de psicomotricidad, subió la escalera de dos peldaños y sujetándole las dos manos hice que lanzara el balón a través del ula ula.** Como sólo faltaba Adrianet y ella no quiso participar del juego, pregunté quién quería volver a jugar y fue Andrea, la que participó nuevamente siguiendo mis indicaciones, cuando terminó me ayudó a guardar las cosas para continuar con el segundo juego.

Les expliqué que en el segundo juego íbamos a pasear al globo, fui enseñando los materiales mientras los sacaba, pedí la ayuda de Andrea para hacer la demostración y le di indicaciones; cogimos un papelote y lo sujetamos de las puntas, colocamos encima del papelote un globo y lo llevamos caminando lateralmente hasta meterlo al túnel de psicomotricidad sin dejarlo caer, pregunté quien quería comenzar a jugar y se paró Eduardo, le pedí a Adrianet que participara para que ambos pudieran jugar, pero ella nuevamente se negó, así que fui yo quien jugo con Eduardo y sacando un globo blanco, lo pusimos en el papelote y los llevamos caminando hasta llegar al túnel y meterlo. Me di cuenta que cometí un error al sacar el globo de color blanco, pues era del mismo color del papelote así que volví a repetir el juego con Eduardo, pero con un globo de color rojo, al finalizar le pedí que regresara a su silla.

Continué con Brandy, él mostró dificultades motoras a la hora de coger el papelote por las puntas y dejo caer al globo, yo lo recogí y seguimos caminando hasta llegar al túnel y meterlo. Repetimos el juego por segunda vez para mejorar su coordinación y equilibrio aprovechando el entusiasmo de Brandy por jugar este segundo juego.

Luego jugaron Andrea y Eduardo, les di las indicaciones para que no dejaran caer el globo y completaron el juego, Como faltaba el turno de Franco hice que jugara con Andrea, como Franco no podía sujetar el papelote, fui yo quien lo hizo sujetando las manos de Franco. Por último, hice participar

a Brandy y a Eduardo, ambos sujetaron el papelote, pero Brandy se desconcentraba mucho porque trataba de tocar el globo y lo dejaba caer.

Terminando con el segundo juego, les dije que voltearan sus sillas hacia la mesa porque íbamos a empezar con el tercer juego que se llamaba "El juego de las tapitas", este juego consistía en que los estudiantes debían clasificar las chapas por colores que estaban dentro de una botella y colocarlas dentro de las botellas de su mismo color, comencé mostrándoles las cuatro botellas de colores, preguntando de qué color eran, les expliqué cómo se iba a desarrollar el juego y toqué el silbato para dar inicio, noté que solo Andrea seleccionaba las chapas por colores y que el resto de los estudiantes metían las tapas en las botellas sin seleccionar por color. Intenté enseñarles cómo seleccionar las tapas, pero fue en vano, porque ellos estaban entretenidos haciendo sonar las botellas con las tapas adentro de ellas, cuando terminaron de llenar las botellas les hice pregunté si se habían divertido, qué habíamos hecho con las pelotas, qué hicimos con los globos, con qué habíamos llenado las botellas. Luego felicité por su atención y participación, hice que aplaudieran y los llevé hasta el aula de regreso.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Logré la participación de todo el grupo de estudiantes pese a las dificultades conductuales que presentan, aunque me costó manejar las conductas disruptivas de Brandy

INTERVENCIÓN:

Coordinar con la psicóloga, estrategias para el manejo de las conductas disruptivas

Debo considerar las características de los estudiantes con mayores dificultades al planificar las actividades.

Tratar de mejorar la ambientación del aula de psicomotricidad.

COMPROMISOS

Buscar actividades con menor complejidad para Franco David

Mayores sesiones de juego para lograr una mejor participación de los estudiantes

Manejar con ayuda de la psicóloga las conductas de Brandy y Franco

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. **Nombre de la sesión** : “Jugando con mis pañuelos de colores fortalezcó mis manos”
2. **Propósito de la sesión** : Mejorar las habilidades motoras a través del juego
3. **Grado y sección** : Segundo y tercero de primaria
4. **Fecha de ejecución** : 10 de julio del 2018
5. **Duración** : 60 minutos
6. **Áreas** : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. **Nombre del docente** : Carlos Michell soto guerrero.
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Indicaré que debemos dirigirnos al ambiente de psicomotricidad para realizar las actividades de la sesión Mostraré los materiales que van utilizar durante el juego Preguntaré que podemos hacer con esos materiales	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades. Franco: apoyo verbal y físico.	Cordel, ganchos de ropa de colores, cubetas, pañuelos, silbatos
Desarrollo: Haré escuchar la cumbia del pañuelito a los estudiantes (Presentación) Daré a conocer las reglas del juego para mantener el orden de la clase Colocaré un cordel de extremo a extremo en el aula y marcaré una partida para el comienzo de la actividad Formaré dos filas una de niñas y otra de niños para mantener el orden El docente explicará y demostraré paso por paso el juego a realizar (Demostración) Primera actividad: “Colgar los ganchitos” Coger los ganchos que están dentro de un recipiente, caminar sobre una línea y ponerlos en el cordel (Ejecución) Regresar a la fila Caminar sobre una línea, sacar los ganchos y colocarlo dentro de los recipientes Segunda actividad: “Colgar los pañuelos de colores con los ganchos” Sacar un pañuelo y un gancho del recipiente para luego caminar sobre una línea y colocarlos en el cordel		
Cierre: Pediré a cada uno de los estudiantes que ejecuten un momento de la actividad para poder evaluarlos. Preguntaré cómo se sintieron y si les gustó el juego		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno sentado en el piso	B	C	B			B	C	C
Comunicación	Sigue órdenes sencillas al realizar las actividades del juego	B	C	C			B	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego	C	C	C			C	C	C
	Forma para caminar una línea derecha o izquierda.	C	C	C			C	C	C
Educación Física	Camina sobre la línea sin salirse de ella	B					B		
	Camina fuera de la línea		C	C				C	C
	Saca los ganchos y los cuelga	B					B	B	
	Saca los ganchos y los cuelga con apoyo		C	C					C
	Saca el pañuelo y cuelga en el cordel con un gancho	B					B		
	Saca el pañuelo y cuelga en el cordel con un gancho con ayuda del adulto		C	C				B	C

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 06

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero
FECHA	: 10 de julio del 2018
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado de primaria.
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 04 (M) 02
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Me divierto jugando en fiestas patrias"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Jugando con mis pañuelos de colores fortalezo mis manos"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión de clases diciéndoles que íbamos a salir del aula y dirigirnos al ambiente de psicomotricidad para trabajar, les mostré los materiales y les pregunté qué podíamos hacer con ellos, les dije que íbamos a jugar con los pañuelos, el primer juego se llamó "Colgar los ganchitos" y éste trató de que debían coger un gancho de ropa, caminar sobre una línea y colgar los ganchos en el cordel.

Organicé dos filas y las primeras en participar fueron Andrea y Adrianet, ambas siguieron la línea sin salirse de ella, colgaron el gancho sin dificultad y caminaron sin perder el equilibrio. Luego siguió el turno de Eduardo y Sergio, el primero lo hizo con buena coordinación motora y equilibrio, mientras que Sergio lo hizo con cierta dificultad por la parálisis que presenta en el brazo y pierna derecha.

Después fue el turno de Brandy y Franco David, pero fue Franco el que necesitó apoyo para realizar la actividad, Brandy lo hizo con mucha coordinación motora mostrando entusiasmo a la vez.

Pasamos a la siguiente actividad, en la que tuvieron que coger los pañuelos y colgarlos con un gancho en el cordel, Andrea quiso ser la primera en realizar la acción y lo hizo sonriendo, ella cogió un gancho del mismo color que el pañuelo, le pedí a Adrianet que siguiera, pero ella no quiso y cuando le dije a Brandy que él siguiera, Adrianet se paró de su silla y rápidamente realizó la acción, seleccionado al igual que Andrea un gancho del mismo color que el pañuelo, le pedí nuevamente a Brandy que participara y él se paró de su silla, cogió un pañuelo y un gancho y los colgó en el cordel. Eduardo imitó lo que Brandy hizo y luego se sentó, a Sergio y Franco tuve que guiarlos y coger sus manos para que realizaran la acción.

Hice que repitieran varias veces la misma acción para poder evaluar la coordinación motora fina de los estudiantes.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Esta actividad no fue motivadora para los estudiantes

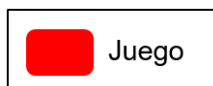
INTERVENCIÓN:

Debo considerar las características de los estudiantes con mayores dificultades al planificar las actividades

COMPROMISOS

Buscar actividades con menor complejidad para Franco David y Sergio

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugamos a ser guerreros”
- 2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes mejoren las habilidades motoras de saltar, gatear, lanzar, caminar sobre un riel logrando la movilización activa de brazos y piernas en sincronía con el tronco través del juego
- 3. Grado y sección** : Segundo y tercer grado
- 4. Fecha de ejecución** : 12 de julio del 2018
- 5. Duración** : 90 minutos
- 6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Matemática, educación Física
- 7. Nombre del (la) docente** : Carlos Michell Soto Guerrero
- 8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Indicaré que deben dirigirse al área de psicomotricidad y sentarse el piso uno al lado del otro Les explicaré las normas de trabajo en el ambiente. Les mostraré los materiales que se encuentran en el área de psicomotricidad para realizar la actividad de juego Les preguntaré qué podrán hacer con esos materiales que están en el piso Les preguntaré si podrán pintar con esos materiales	Noemí: requiere de apoyo físico para realizar las actividades Franco y Sergio: apoyo verbal y físico	Colchonetas, conos, barras Colchonetas, conos, barras, pelotas, rulos, vasos, ula ula,
Proceso: Mostraré a los estudiantes los materiales en el piso y les explicaré la secuencia del juego paso por paso. (Presentación) Explicaré el nombre de cada uno de los juegos, las reglas de los juegos para mantener el orden de la clase y realizaré una demostración paso por paso (Demostración) Colocaré una cinta en el piso para la partida y otra para la meta de la actividad <u>Primer juego:</u> “Jugamos a saltar las barras” (Ejecución) Cada estudiante saltará las seis barras trasversales colocadas en el piso en una secuencia de a uno Debe pasar gateando dentro de los rulos de psicomotricidad hasta llegar a la meta Terminará la primera ronda de la actividad motora, se volverá a repetir por segunda vez <u>Segundo juego:</u> “Jugamos a armar la torre de vasos” Deben saltar encima de los ula ulas colocados en columna de seis Armar una torre de 10 vasos Repetir una vez terminada la primera ronda <u>Tercer juego:</u> “Bota bota la pelota” Sacar una pelota del saco y caminar sobre un riel Lanzar la pelota a través del ula ula suspendido en el techo		
Cierre: Evaluaré preguntando qué hicimos en el túnel, qué hicimos con la pelota, qué hicimos con los vasos Regresaré con los estudiantes al aula		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Andrea	Franco	Sergio Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno para jugar	B	C				B	C	C
	Respetar las reglas del juego establecidas	B	C				B	C	C
	Respetar a sus compañeros	B					C	C	C
Comunicación	Sigue las indicaciones establecidas durante el juego	B	C				B	B	C
	Responden a las preguntas hechas por el docente	B	C				C	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego. (encima, debajo, adelante, detrás)	B	C				C	C	C
Educación Física	Salta sobre los conos sin ayuda siguiendo las indicaciones dadas	B					B	B	
	Salta sobre los conos con apoyo físico		C						C
	Gatea sobre la colchoneta siguiendo una dirección sin apoyo	B					B	B	
	Gatea sobre la colchoneta siguiendo una dirección con apoyo físico		B						B
	Salta sobre los ula ulas con ayuda física para lograr el salto		C					B	B
	Salta sobre los ula ulas sin ayuda física para lograr el salto	B					B		
	Arma la torre de diez vasos	B					B		
	Arma la torre de diez vasos con movimientos coactivos		C					B	C
	Camina por el riel sin dificultad	C					C	B	
	Camina por el riel con apoyo físico		C						C
	Lanza el balón sin apoyo siguiendo una dirección hacia adentro del ula ula suspendido en el techo	B					B	B	
	Lanza el balón con apoyo siguiendo una dirección hacia adentro del ula ula suspendido en el techo		C						C

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 07

REGIÓN	:	Cajamarca.
CEBE	:	Corazón de Jesús
INVESTIGADOR	:	Carlos Michell Soto Guerrero
FECHA	:	12 de julio del 2018
HORA DE INICIO	:	9:30 am
HORA DE TERMINO	:	10:30 am
AULA	:	Segundo y tercer grado de primaria.
ESTUDIANTES ASISTENTES	:	(H) 03 (M) 02
DISCAPACIDAD	:	Discapacidad severa y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	:	"Me divierto jugando en fiestas patrias"
NOMBRE DE LA SESIÓN	:	"Jugamos a ser guerreros"
CATEGORÍA	:	Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	:	El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión indicándoles que debíamos ir al ambiente de psicomotricidad para trabajar allí, les dije observar el ambiente, porque ya lo había acondicionado. Una vez allí, les dije que íbamos a jugar a ser guerreros y que había un circuito como los de la televisión y que en el primer juego debían saltar las barras, en este juego los estudiantes debían saltar sobre unas barras colocadas en piso y luego gatear dentro de dos túneles de psicomotricidad. **Llamé a Franco David, a él primero le mostré cómo hacerlo y luego lo ayudé sólo a saltar porque al gatear Franco coordinó los movimientos cruzados de brazos y piernas, después fue el turno de Andrea, ella saltó con mucha agilidad las barras pero gateó por debajo de los rodillos de psicomotricidad lentamente por el sobrepeso que presenta, llamé a Eduardo, él saltó las barras y gateó sólo debajo de los rodillos de psicomotricidad, luego siguió Adrianet que saltó rápidamente sobre las barras y para completar el circuito se metió dentro de los dos túneles y gateó hasta el final. Finalmente siguió Brandy, quien saltó con mi ayuda y gateó con lentitud dentro de los rodillos de psicomotricidad.**

Les pregunté si querían continuar jugando, y le dije a Adrianet que participara y ella participó con mucho entusiasmo, saltando los ula ula y armando la torre de vasos, luego saqué a Brandy que en lugar de saltar en los ula ula corrió hasta los vasos, pero al intentar armar la torres se le cayeron, así que tomé su mano y lo ayudé a armarla. Después fue el turno a Andrea, que no tuvo problemas para saltar y armar la torre de vasos, continuó Franco David y tuve que ayudarlo a realizar la saltar cogiéndolo de la cintura y armar la torre, él sólo armo una torre de cuatro vasos.

Como aún faltaba un circuito, les pregunté quién lo iniciaría y se paró Eduardo; le dije que yo lo iba a ayudar y lo sujeté de la mano para caminar sobre el riel y le cogí los brazos para que pudiera lanzar el balón para atravesar el ula ula suspendido en el techo, luego continuó Andrea que caminó con dificultad en el riel, pero lanzó el balón a través del aro, a Franco David lo sujeté para que pudiera caminar sobre el riel y lanzara el balón, Brandy se paraba continuamente de su asiento y cogía los balones hasta que llegó su turno, él caminó por el riel con mi ayuda y cogió el balón y lo lanzó a través del ula ula.

Adrianet, no quiso participar del juego, entonces le dije a Sergio que participara y él camino por el riel cogido de mi mano y con mi ayuda lanzó el balón a través del ula ula.

Para finalizar les pedí que me ayudaran a guardar los materiales del juego

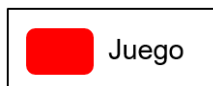
REFLEXIÓN CRÍTICA:

No pude manejar las conductas disruptivas de Adrianet

INTERVENCIÓN:

Coordinar con el psicólogo para el manejo conductas disruptivas

LEYENDA



SESION DE APRENDIZAJE N° 08

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando soy muy feliz”
2. Propósito de la sesión : Que los estudiantes mejoren las habilidades motoras logrando la movilización activa de brazos y piernas en sincronía con el tronco través del juego
3. Grado y sección : Segundo y tercer grado de primaria
4. Fecha de ejecución : 16 de julio del 2018
5. Duración : 60 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. Nombre del docente : Carlos Michell Soto Guerrero
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Indicaré que debemos ir al ambiente de psicomotricidad Les explicaré las normas de trabajo en el ambiente Mostraré el material distribuido en el ambiente Preguntaré qué juegos haremos ese día Preguntaré si en ese ambiente podremos cocinar	Franco David, Sergio Marcelo: apoyos y modelo general (movimientos coactivos) Apoyo verbal Andrea, Adrianet, Eduardo, Brandy: apoyo verbal verbales	Balones, ula ulas silbatos, conos, barras de plástico, colchonetas, llantas, barras paralelas
Proceso: Explicaré el nombre de cada uno de los juegos, las reglas de los juegos para mantener el orden de la clase (Presentación) Realizaré una demostración de todos los circuitos de juego (Demostración) Colocaré una cinta en el piso para la partida y otra para la meta <u>Primer juego:</u> “Jugamos a lanzar la pelota” (Ejecución) Correr alrededor de cuatro conos colocados en el piso Rodar sobre dos colchonetas Saltar las barras de plástico colocadas en filas de cuatro Lanzar el balón dentro de una canasta. <u>Segundo juego:</u> “Jugamos a rodar la llanta” Levantar una llanta Hacerla rodar siguiendo una línea hasta la meta		
Cierre: Preguntaré qué hicimos en las barras de plástico, qué hicimos con la pelota, qué hicimos con la llanta Regresaré con los estudiantes al aula		

9. Evaluación

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio Marcelo	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno para jugar	B		B			B	B	C
	Respetar las reglas del juego establecidas	B		C			B	C	C
	Respetar a sus compañeros	B		C			B	C	C
Comunicación	Sigue las indicaciones establecidas durante el juego	B		C			B	C	C
	Responden a las preguntas hechas por el docente	B		C			C	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego (encima, debajo, adelante, detrás)	B		C			B	C	C
Educación Física	Corre alrededor de los conos sin ayuda siguiendo las indicaciones dadas	B					B		
	Corre alrededor de los conos con apoyo físico			C				C	C
	Rueda sobre la colchoneta siguiendo una dirección sin apoyo								
	Rueda sobre la colchoneta siguiendo una dirección con apoyo físico	B		C			B	B	C
	Salta sobre las barras de plástico con ayuda física para lograr el salto	B					B	B	
	Salta sobre las barras de plástico sin ayuda física para lograr el salto			C					C
	Lanza el balón sin apoyo a través del ula ula	B					B	B	B
	Lanza el balón con apoyo a través del ula ula			C					
	Pasa por debajo de las barras de paralelas sin apoyo	B					B	B	
	Pasa por debajo de las barras de paralelas con acompañamiento físico			B					B
	Coge un cono y salta las barras de plásticos sin apoyo	B					B	B	
	Coge un cono y salta las barras de plásticos con apoyo			C					C
	Rueda la llanta siguiendo una línea	B					B	B	
	Rueda la llanta sin apoyo físico			C				B	B
	Rueda la llanta con apoyo físico	B					B	B	

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología
- Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>

DIARIO DE CAMPO N° 08

REGIÓN	:	Cajamarca.
CEBE	:	Corazón de Jesús.
INVESTIGADOR	:	Carlos Michell Soto Guerrero
FECHA	:	16 de julio del 2018
HORA DE INICIO	:	9:30 am
HORA DE TERMINO	:	10:30 am
AULA	:	Segundo y tercer grado de primaria
ESTUDIANTES ASISTENTES	:	(H) 03 (M) 02
DISCAPACIDAD	:	Discapacidad severa y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	:	"Me divierto jugando en fiestas patrias"
NOMBRE DE LA SESIÓN	:	"Jugando soy muy feliz"
CATEGORÍA	:	Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	:	El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión diciéndoles que íbamos a salir del aula y dirigimos al ambiente de psicomotricidad para trabajar, allí les describí los circuitos armados con anticipación diciendo que todos íbamos a jugar y que comenzaríamos con el primer circuito y que el juego se llamaba "A lanzar la pelota", ellos debían correr alrededor de unos conos, luego rodar en las colchonetas, saltar sobre las barras y después lanzar el balón en una canasta. Les pregunté quién quería empezar a jugar, como no me respondieron le pedí a Sergio que iniciara el juego, él corrió, rodó, pero tuvo dificultades para saltar, entonces lo sujeté del tronco para saltar, luego con mi ayuda lanzó el balón dentro de la canasta. Llamé a Andrea, que corrió alrededor de los conos con mucha agilidad, rodó sobre la colchoneta lentamente y con cuidado, saltó sobre las barras y lanzó con mucha fuerza el balón. Le tocó el turno a Adrianet, que realizó el circuito del juego con mucha agilidad y rapidez, siguió el turno de Eduardo, él empezó a correr al escuchar mi orden y a pesar de que corrió con calma lo hizo coordinando sus movimientos. Continué Brandy y a él tuve que guiarlo para en la parte del circuito de correr, rodar y saltar, pero él lanzó solo el balón a la canasta.

Seguimos con el siguiente circuito y pregunté quién quería seguir con el juego y se paró Eduardo, a él lo sujeté de la mano para que caminara por el riel, sólo entró por el túnel y gateó, luego lo tomé de la mano para que subiera los peldaños de la escalinata y cogí sus dos manos para impulsarlo a lanzar el balón. Brandy estuvo muy emocionado y se paraba continuamente de su asiento para coger los balones, en ocasiones me obedecía cuando le pedía que se sentara y en otras no. Luego le tocó el turno a Franco y se cogió de mi mano para caminar por el riel, no se metió por el túnel de psicomotricidad, pero sí subió la escalera de dos peldaños y lo ayudé para impulsarlo a lanzar el balón con las dos manos. Andrea realizó el circuito con mucha facilidad, caminó por el riel muy rápido y equilibrada, gateó y subió los peldaños para lanzar el balón. Le dije a Adrianet que era su turno, pero ella no quiso participar del juego.

Les dije que el último juego era rodar la llanta y les mostré cómo hacerlo, les dije que ese juego lo realizaríamos juntos, así que los fui llamando uno a uno para que rodáramos las llantas uno al lado del otro. los sacaba uno, yo hacia la demostración con una llanta y el estudiante con otra. Andrea, Adrianet, Brandy y Eduardo levantaron la llanta y la hicieron rodar desde la salida hasta llegar a la meta.

Con esto, di por finalizada la sesión y les dije que ya debíamos regresar al aula, pero que previamente arregláramos el ambiente.

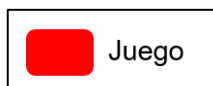
REFLEXIÓN CRÍTICA:

No pude manejar las conductas disruptivas de Adrianet

INTERVENCIÓN:

Coordinar con el psicólogo para el manejo conductas disruptivas

LEYENDA



SESION DE APRENDIZAJE N° 09

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando en la sala de psicomotricidad”
2. Propósito de la sesión : Que los estudiantes mejoren las habilidades motoras logrando la movilización activa de brazos y piernas en sincronía con el tronco través del juego
3. Grado y sección : Segundo y tercer grado
4. Fecha de ejecución : 18 de julio del 2018
5. Duración : 60 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social, Comunicación, Matemática, Educación Física
7. Nombre del docente : Carlos Michell Soto Guerrero
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Indicaré que debemos dirigirnos al ambiente de psicomotricidad Les explicaré las normas de trabajo en el ambiente Les mostraré el circuito preparado con los materiales Preguntaré qué juegos podemos jugar con esos materiales Preguntaré si en el ambiente podemos comer	Franco David, Sergio Marcelo: apoyos y modelo general (movimientos coactivos) Apoyo verbal Andrea, Adrianet, Eduardo, Brandy: apoyo verbal verbales	Silbatos, conos, barras de plástico, colchonetas, túnel de psicomotricidad, saco, cubos de psicomotricidad
Proceso: Explicare en qué consiste cada circuito (Presentación) Realizaré la secuencia del juego paso por paso (Demostración) Colocaré una cinta en el piso para la partida y otra para la meta Primer juego: “Jugamos a meter los cubos mágicos” Rodar sobre las colchonetas Saltar las barras de plástico Sacar un cubo colocado dentro de un saco y lo meterlo dentro del túnel de psicomotricidad Segundo juego: “Jugamos a rodar la llanta” Levantar una llanta y hacerla rodar siguiendo una línea		
Cierre: Preguntaré qué hicimos en la colchoneta, qué hicimos con los cubos, qué hicimos con las llantas Regresaré con los estudiantes al aula		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno para jugar	B	C	B			B	B	C
	Respetar las reglas del juego establecidas	B	C	C			B	C	C
	Respetar a sus compañeros durante los juegos	B	C	C			B	C	C
Comunicación	Sigue las indicaciones establecidas durante el juego	B	C	C			B	C	C
	Responden a las preguntas hechas por el docente	B	C	C			C	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego (encima, debajo, adelante, detrás)	B	C	C			C	C	C
Educación Física	Rueda la colchoneta sin ayuda física								
	Rueda la colchoneta con apoyo físico	C	C	C			B	B	C
	Salta sobre las barras de plástico con ayuda física		C	C					
	Salta sobre las barras de plástico sin ayuda física	B					B	B	B
	Introduce el cubo en el túnel de psicomotricidad	B	C	B			B	B	B
	Rueda la llanta sin apoyo físico	B	C	B			B	B	C
	Rueda la llanta con apoyo físico								

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.l

DIARIO DE CAMPO N° 09

REGIÓN	: Cajamarca
CEBE	: Corazón de Jesús
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero
FECHA	: 18 de julio del 2018
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado de primaria.
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 04 (M) 02
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	"Me divierto jugando en fiestas patrias"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Jugando soy muy feliz"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión diciéndoles como todas las veces que íbamos a salir del aula y dirigirnos al ambiente de psicomotricidad para realizar las actividades de juego. Les mostré el material distribuido en el ambiente y les pregunté qué podríamos hacer con ellos, qué era lo que hacíamos todas las semanas en el ambiente de psicomotricidad. Les dije que íbamos a jugar en ese circuito que el primer juego se llamaba "A lanzar la pelota", y que ellos debían correr alrededor de unos conos, luego rodar en las colchonetas, saltar las barra y lanzar el balón en una canasta.

Llamé a Andrea para que iniciara el juego, ella corrió en zigzag alrededor de los conos, rodó sobre la colchoneta lentamente, saltó las barras con gran impulso, lanzó el balón en la canasta. Después fue el turno de Adrianet que realizó el circuito con mucha agilidad y sincronizando sus movimientos, siguió el turno de Eduardo, él corrió con mi ayuda alrededor de los conos, rodó en la colchoneta, lo tomé de la mano para que pudiera saltar sobre las barras y lanzó el balón en la canasta. Continuó Brandy, al que tuve que guiar de la mano para ejecutar el circuito sobre todo al saltar, pero lanzó el balón a la canasta él solo. Le pedí a Sergio que participara, así que lo acompañé para que corriera, rodamos juntos, lo sujeté del tronco para saltar y con mi ayuda lanzó el balón dentro de la canasta, a Franco lo sujeté de la cintura para ayudarlo a que se impulsara a saltar sobre las barras de plástico y a lanzar el balón en la canasta.

Como ya todos habían realizado el circuito, les dije que haríamos el segundo juego, que era hacer rodar la llanta por la línea que estaba en el piso. Hice la demostración y luego llamé uno a uno para que rodaran llanta, Andrea y Adrianet levantaron y rodaron la llanta solas, mientras que Brandy, Franco y Eduardo lo hicieron con mi ayuda.

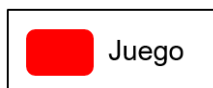
REFLEXIÓN CRÍTICA:

Realizar la demostración de los juegos, ayuda a los estudiantes a realizar la actividad

INTERVENCIÓN:

Continuar planificando estas actividades, para favorecer la adquisición de las habilidades motoras en los estudiantes

LEYENDA



SESION DE APRENDIZAJE N° 10

- 1. Nombre de la sesión** : “Aprendemos jugando”
- 2. Propósito de la sesión** : Que las y los estudiantes mejoren las habilidades motoras logrando la movilización activa de brazos y piernas en sincronía con el tronco a través del juego
- 3. Grado y sección** : Segundo y tercer grado
- 4. Fecha de ejecución** : 23 de julio del 2018
- 5. Duración** : 60 minutos
- 6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Matemáticas, Educación Física
- 7. Nombre del docente** : Carlos Michell Soto Guerrero
- 8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Indicaré que deben dirigirse al área de psicomotricidad en donde se realizara las actividades del día Cuando estén en el ambiente les pediré que se sienten en el piso uno al lado del otro Les explicaré las normas de trabajo en el ambiente. Les mostraré los materiales que se encuentran en el área de psicomotricidad para realizar la actividad de juego Les preguntaré si en el ambiente vamos a cocinar algo	Franco David, Sergio Marcelo: apoyos y modelo general (movimientos coactivos) Apoyo verbal Andrea, Adrianet, Eduardo, Brandy: apoyo verbal verbales	Piscina de pelotas, pelotas de colores, sapo de cartón, botellas de colores, tapas de colores (rojo, azul, verde)
Proceso: Les explicaré la secuencia de los juegos paso por paso (Presentación) Realizaré una demostración paso por paso (Demostración) Primer juego: “Jugamos a lanzar la pelota en la boca del sapo” (Ejecución) Coger una pelota de la piscina de pelotas Lanzar la pelota dentro de la boca del sapo de cartón que está ubicado en la pared Segundo juego: “jugamos a meter las tapas en las botellas de colores” Sacar las tapas de gaseosa y meterlas en las botellas de diferentes colores		
Cierre: Preguntaré qué hicimos con las pelotas, qué hicimos con las tapas Regresaré con los estudiantes al aula		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Andrea	Franco	Sergio	Itamar	Noemí	Adrianet	Eduardo	Brandy
Personal Social	Espera su turno para jugar	B	C				B	B	C
	Respetar las reglas del juego establecidas	B	C				B	C	C
	Respetar a sus compañeros durante los juegos	B	C				B	C	C
Comunicación	Sigue las indicaciones establecidas durante el juego	B	C				B	C	C
	Responden a las preguntas hechas por el docente	B	C				C	C	C
Matemática	Reconoce nociones espaciales realizadas durante el juego (encima, debajo, adelante, detrás)	B	C				C	C	C
Educación Física	Lanza la pelota a través de un objeto de boca pequeñas sin ayuda								
	Lanza la pelota a través de un objeto de boca pequeñas con ayuda	C	C				B	B	C
	Mete objetos en un recipiente de boca pequeña sin ayuda		C						
	Mete objetos en un recipiente de boca pequeña sin ayuda	B					B	B	B

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Andrea, Itamar, Adrianet
B	Noemí, Franco
C	Eduardo, Brandy, Sergio

10. Bibliografía:

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010, diciembre). *La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 N° 4. Recuperado de: <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Le Boulch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años* (1ª De. en Paidós). Barcelona: Paidós
- Piaget, J. (1961). *Formación del símbolo en el niño: Imitación, Juego y Sueño. Imagen y Representación*. Fondo de cultura económica de España. S.I

DIARIO DE CAMPO N° 10

REGIÓN	: Cajamarca.
CEBE	: Corazón de Jesús
INVESTIGADOR	: Carlos Michell Soto Guerrero
FECHA	: 23 de julio del 2018
HORA DE INICIO	: 9:30 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Segundo y tercer grado de primaria
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (H) 03 (M) 02
DISCAPACIDAD	: Discapacidad severa y multidiscapacidad
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Jugando en la sala de psicomotricidad"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Aprendemos jugando"
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: El juego

DESCRIPCIÓN:

Les pedí que nos dirigiéramos al ambiente de psicomotricidad, allí inicié la sesión mostrándoles cómo había distribuido el material, les pregunté si en ese ambiente podíamos cocinar, Andrea dijo que no, entonces les dije que allí íbamos a jugar, que ese ambiente ya estaba dispuesto para trabajar.

Les expliqué en qué consistía cada circuito, en el primero tenían que lanzar la pelota en la boca del sapo que estaba apoyado en la pared y en el segundo debían introducir las tapas de gaseosa de colores dentro de las botellas de ese mismo color, después hice una demostración de cómo se debían llevar a cabo los juegos.

Llamé a Eduardo y le pregunté si recordaba lo que había visto, entonces hice que recogiera una pelota de trapo de la caja y la lanzara a través de la boca del sapo, él lo hizo con mucha fuerza, pero no embocó la pelota. Después le pedí a Andrea que jugara, ella lanzó la pelota y atravesó la boca del sapo, le tocó el turno a Adrianet y ella lanzó la pelota embocándola en la boca del sapo, siguió el turno de Eduardo, él no quiso participar, pero como le insistí, se paró y lanzó la pelota hacia el sapo sin embocarla. Continuó Brandy, a él lo sujeté de la mano para coger la pelota y lanzarla, pero no la embocamos. Le pregunté a Sergio si quería jugar y como no respondió, le pedí que se pusiera de pie y lo ayudé a coger una pelota y lanzarla hacia el sapo, sin lograr embocarla. Para finalizar llamé a Franco, a él también lo ayudé a coger una pelota y lanzarla, pero no pude darle impulso y la pelota ni siquiera se acercó al sapo.

Siguiendo con el segundo juego les expliqué qué íbamos a introducir las tapas de gaseosa dentro de las botellas hasta llenarlas de un solo color, coloqué unas tapas en cada botella para que ellos vieran en qué consistía el juego, Andrea y Adrianet demostraron gran coordinación motora óculo manual, seleccionaron las tapas y las relacionaron con los colores que les correspondían. Brandy y Eduardo, cogieron las tapas desorganizadamente y las presionaban con fuerza y no lograron llenar las botellas de colores con tapas. Franco no se interesó por realizar esta actividad.

Con esto dimos por terminada la sesión, guardamos los materiales y regresamos al aula.

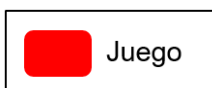
REFLEXIÓN CRÍTICA:

Realizar la demostración de los juegos, ayuda a los estudiantes a realizar la actividad

INTERVENCIÓN:

Continuar planificando estas actividades, para favorecer la adquisición de las habilidades motoras en los estudiantes

LEYENDA



ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Nombre y apellidos:

Nombre del Estudiante:.....

Diagnóstico:.....

FECHA:

INSTRUCCIONES:

Estimado padre de familia el cuestionario que presentamos a continuación tiene por objetivo conocer cuáles son los cambios que ha observado en los últimos 6 meses en su menor hijo. Tiene 2 opciones que se presenta: podría marcar “sí” en el caso en que su hijo logró desarrollar la habilidad a la que hace de referencia la pregunta, y “no” en el caso que no lo haya logrado.

Nº	ÍTEMS	VALIDACIÓN		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
1	¿El terapeuta le ha informado a usted, que está aplicando el juego como estrategia para fortalecer las habilidades motoras en su hijo (a)?			
2	¿El terapeuta le ha indicado a usted de qué manera puede ayudar a fortalecer en casa las habilidades motoras de su hijo (a)?			
3	¿Observa si su hijo(a) mueve las diferentes partes del cuerpo se le pide?			
4	¿Su hijo(a) imita algunos movimientos cuando juega con otros niños?			
5	¿Su hijo(a) espera turnos cuando juega con otros niños?			
6	¿Su hijo(a) sigue indicaciones que se le dan durante los juegos?			
7	¿Observa si su hijo(a) sigue indicaciones para desplazarse en diferentes direcciones (atrás, adelante, de lado)?			
8	¿Observa si su hijo(a) sigue indicaciones para desplazarse en diferentes velocidades (lento, veloz)?			
9	¿Observa si su hijo(a) puede caminar sobre obstáculos llevando objetos pesados en sus manos?			

Matriz de consistencia

Título: El juego como estrategia para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula de segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús” - UGEL Jaén - Región Cajamarca

Participante investigador: Carlos Michell, Soto Guerrero

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
¿Cómo aplicar el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca?	Objetivo General: Mejorar la práctica pedagógica empleando el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca. Objetivo específico 1: Diseñar sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial	Hipótesis de acción 1. El planeamiento de las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula de segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca. Hipótesis de acción 2. La implementación de las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales de juego fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca	Estrategia de enseñanza Sub categoría: a. Juego Considerando - Los pasos del juego - Las características de los estudiantes - La secuencia de actividades	Investigación Cualitativa	- Diarios de campo - Encuesta a padres de familia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
	“Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca. Objetivo específico 2: Implementar las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca. Objetivo específico 3: Ejecutar las sesiones de aprendizaje empleando el juego como estrategia de enseñanza para fortalecer las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, Región Cajamarca.	Hipótesis de acción 3. La ejecución del juego como estrategia de enseñanza fortalecerá las habilidades motoras de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del aula multigrado del segundo y tercer grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Corazón de Jesús”, UGEL Jaén, región Cajamarca			