

# **INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO



EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y MULTIDISCAPACIDAD DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL “CAJAMARCA” - UGEL CAJAMARCA - REGIÓN CAJAMARCA

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

CAMPOS ALVA, Felipe

Lima – Perú

2018

## **Agradecimiento y dedicatoria**

Agradezco al Instituto Pedagógico Nacional Monterrico por haber permitido realizar esta segunda especialidad, al Centro de Educación Básica Especial de Cajamarca por haber brindado las facilidades para ingresar a sus aulas y trabajar con sus estudiantes, a los estudiantes por participar activamente en la mejora de la práctica pedagógica, por su confianza y amistad, a los padres de familia y tutores de los estudiantes que participaron de este trabajo de investigación por su constante apoyo.

Dedico este trabajo a mi querida esposa por apoyar mis proyectos y por su compañía; a mis hijos y nietos por sus lecciones de superación y energía de vivir.

## Índice

|   |    |
|---|----|
| Introducción .....  | 1  |
| 1. Fundamentación y justificación de la problemática .....  | 3  |
| 1.1 Diagnóstico, Caracterización de la práctica pedagógica<br>en el escenario de la investigación ..... | 3  |
| 1.1.1 Fortalezas y debilidades. ....  | 5  |
| 1.2 Planteamiento del problema.....   | 11 |
| 1.2.1 Justificación. ....   | 11 |
| 2. Sustento teórico.....  | 13 |
| 2.1 En relación al estudiante .....   | 13 |
| 2.1.1 La discapacidad intelectual.....  | 13 |
| 2.1.1.1 Discapacidad Intelectual severa. ....   | 14 |
| 2.1.2 La discapacidad física.....   | 15 |
| 2.1.3 Multidiscapacidad. ....   | 15 |
| 2.1.4 La habilidad motriz gruesa.....   | 17 |
| 2.2 En relación al problema.....  | 20 |
| 2.2.1 Estrategias de enseñanza .....  | 20 |
| 2.2.2 El juego motor.....   | 20 |
| 2.3 En relación a la propuesta pedagógica .....   | 23 |
| 2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad. ....   | 23 |
| 2.3.1.1 Enfoque inclusivo.....  | 24 |
| 2.3.1.2 Enfoque de derechos.....  | 25 |
| 2.3.1.3 Enfoque intercultural. ....   | 25 |
| 2.3.1.4 Enfoque de género. ....   | 26 |
| 2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica.....   | 26 |
| 2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico.....   | 27 |
| 2.3.2.2 Planificación.....  | 29 |
| 2.3.2.3 Implementación.....   | 30 |
| 2.3.2.4 Ejecución .....   | 30 |
| 3. Metodología de la investigación .....  | 33 |
| 3.1 Tipo de investigación.....  | 33 |
| 3.2 Objetivos .....   | 36 |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 3.2.1   | Objetivo general.....   | 36 |
| 3.2.2   | Objetivos específicos.....  | 36 |
| 3.3     | Hipótesis de acción.....  | 37 |
| 3.4     | Beneficiarios.....  | 38 |
| 3.5     | Instrumentos.....   | 39 |
| 3.5.1   | Diario de campo.....  | 39 |
| 3.5.1.1 | Fundamentación.....   | 39 |
| 3.5.1.2 | Objetivo.....   | 40 |
| 3.5.1.3 | Estructura.....   | 40 |
| 3.5.1.4 | Administración.....   | 41 |
| 3.5.2   | Encuesta a padres de familia.....                                   | 41 |
| 3.5.2.1 | Fundamentación.....   | 41 |
| 3.5.2.2 | Objetivo.....   | 41 |
| 3.5.2.3 | Estructura.....   | 41 |
| 3.5.2.4 | Administración.....   | 42 |
| 4.      | Plan de acción.....   | 43 |
| 4.1     | Matriz del plan de acción.....                                      | 43 |
| 4.2     | Matriz de evaluación.....   | 48 |
| 5.      | Discusión de resultados.....  | 53 |
| 5.1     | Procesamiento análisis de Información.....                          | 53 |
| 5.1.1   | Análisis de los resultados de los diarios de campo.....             | 53 |
| 5.1.2   | Análisis de la encuesta de los padres de familia.....               | 55 |
| 5.1.3   | Análisis de los datos del acompañamiento pedagógico.....            | 56 |
| 5.2     | Triangulación.....  | 57 |
| 6.      | Discusión de resultados.....  | 58 |
| 6.1     | Matriz de difusión.....   | 58 |
| 6.1.1   | Reflexión de la práctica pedagógica antes y después.....            | 58 |
| 6.1.1.1 | Análisis de la planificación de las sesiones<br>de aprendizaje..... | 58 |
| 6.1.1.2 | Análisis de la implementación de recursos<br>y materiales.....      | 59 |
| 6.1.1.3 | Análisis de la práctica pedagógica antes y después.....             | 60 |
|         | Lecciones Aprendidas.....   | 61 |
|         | Conclusiones.....   | 62 |

Referencias ..... 63

Apéndices

- Sesiones de aprendizaje
- Diarios de campo
- Formato de encuesta a padres de familia
- Matriz de consistencia

## Índice de figuras

|  |    |
|--|----|
| <i>Figura 1.</i> Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica ..... | 10 |
| <i>Figura 2.</i> Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica.....  | 32 |

## Introducción

La presente investigación se realiza para optar el título de segunda especialidad en Diversidad e Inclusión Educativa, para ello se ha elaborado una propuesta pedagógica innovadora denominada: “El juego motor como estrategia de enseñanza para fortalecer el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual, y multidiscapacidad, del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial Cajamarca, UGEL Cajamarca-Cajamarca, se presenta como resultado de la deconstrucción de la práctica pedagógica, donde el propósito general es mejorar la práctica educativa, por ello se impacta en la planificación, implementación y ejecución de las sesiones de aprendizaje donde el juego motor es la estrategia de enseñanza sustentado por Muska y Mosston y el enfoque Social cultural de Lev Vygotsky, invita a tomar en cuenta el contexto social cultural donde se desenvuelve el estudiante. Asimismo, han surgido hipótesis directamente relacionadas a los objetivos específicos que serán considerados según los hallazgos de mi práctica pedagógica demostrando si hay mejoras en el que hacer pedagógico.

La metodología usada es la de investigación acción desde la línea de la práctica pedagógica, investigación destacada por Bernardo Restrepo, quien menciona tres fases importantes; la deconstrucción, la reconstrucción y la evaluación de la práctica del docente. Para la presentación del presente trabajo se realiza seis capítulos en los que se desarrolla la propuesta pedagógica.

El primer capítulo presenta la caracterización de mi práctica pedagógica en el escenario de la investigación, visualizándose el proceso de deconstrucción de mi práctica docente mencionando las fortalezas, debilidades y realizando el análisis categorial, así como el análisis textual, determinando la categoría y subcategorías a ser investigadas y desarrolladas. Se expone el planteamiento del problema y su respectiva justificación, así como las razones que originaron la realización de esta investigación.

El segundo capítulo aborda el sustento teórico desde tres puntos: Primero lo relacionado a las características del estudiante, luego sobre las habilidades motrices gruesas, en seguida lo concerniente al juego motor como estrategia

de enseñanza. En cuanto a la propuesta pedagógica, el modelo social y el enfoque inclusivo son expuestos; también se describe la propuesta y el enfoque del sustento teórico. En la planificación se explica las bases del diseño de las sesiones de aprendizaje; en la implementación se trata sobre los materiales utilizados en los juegos motores; en la ejecución se plasma la realidad de la práctica pedagógica innovadora.

El tercer capítulo contiene la metodología, el tipo de investigación realizada, los objetivos, las hipótesis y los beneficiarios de la propuesta, los instrumentos de recolección de datos usados. El cuarto capítulo muestra la matriz de acción donde se evidencia las actividades, recursos, responsables y cronogramas y la matriz de evaluación donde están: indicadores de proceso, de resultado y las fuentes de verificación.

El quinto capítulo denominado discusión de los resultados muestra el procesamiento de la información, realizando un análisis de: los resultados de los diarios de campo, de la encuesta de los padres de familia y de los datos del acompañamiento pedagógico. Se presenta también la triangulación.

El sexto capítulo contiene la difusión de resultados, y se evidencian a través de matrices como: la matriz de difusión, la de reflexión de la práctica pedagógica, el análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje, el análisis de la implementación de recursos y materiales, el análisis de la práctica pedagógica antes y después.

A continuación, se redactan las lecciones aprendidas las cuales se comparten como un recordatorio de los aprendizajes producidos durante la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora, también se encuentran las conclusiones las cuales pueden servir de guía para quienes deseen aplicar el juego motor como estrategia de aprendizaje.

Finalmente, es de interés que la presente investigación se constituya como un aporte respecto al fortalecimiento del desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad, para mejorar la calidad de la educación en la modalidad de educación Básica Especial de la región Cajamarca.

## **1. Fundamentación y justificación de la problemática**

### **1.1 Diagnóstico, Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación**

La presente investigación acción, se desarrolla en el Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” (CEBEC) creado con Resolución Directoral Zonal N°0728 el 19 de mayo del año 1976; está ubicado en la ciudad de Cajamarca, en Jr. Cumbe Mayo # 380 a media cuadra de la plazuela “Víctor Raúl Haya de la Torre” en el Barrio Pueblo libre el cual colinda por el norte con el Barrio “Marcopampa” por el oeste con el barrio “San Sebastián” por el sur con el barrio “La Florida” y por el este con el Gran Capac Ñan, esta ciudad es la capital del distrito, provincia y región del mismo nombre, ubicada a una altura de 2750 m.s.n.m, a 860 km al norte de Lima, la capital de Perú, con una población de 390846 personas según el censo de 2016.

El Centro de Educación Básica especial de Cajamarca brinda servicio educativo en los niveles de Inicial, primaria. Tiene un Equipo de Apoyo y Asesoramiento a la Necesidades Educativas Especiales (SAANEE); su infraestructura es de material noble y se organiza en módulos: El primero, en su primer piso esta la Dirección, secretaría, Psicología, fotocopiadora y dos baños; en el segundo: dos aulas para el equipo SAANEE. El módulo dos, en su primer piso un aula con: con baño, ducha y aula anexa; su segundo piso tiene cinco aulas, un baño; su tercer piso tiene dos aulas. En el módulo tres está el auditorio, cuatro aulas y un baño, en su segundo piso tiene un aula. El módulo cuatro con tres aulas, un baño. El módulo cinco tiene cinco aulas, una sala de psicomotricidad, un baño, dos cocinas, un biohuerto; el módulo F con dos aulas y un baño para el Centro de Recursos. Tiene una cancha deportiva y juegos recreativos.

La Institución educativa cuenta con personal nombrado y contratado que se desempeñan en diferentes ámbitos del centro: una directora, un docente en el nivel inicial y siete docentes en el nivel primario, 23 docentes en el Equipo de Apoyo y Asesoramiento a la Necesidades Educativas Especiales, nueve auxiliares, seis personales de servicio, una psicóloga y una secretaria. El

número de personal contratado varía cada año de acuerdo a las necesidades y/o disponibilidad de la Unidad de Gestión Local (UGEL) Cajamarca.

El CEBEC tiene actualmente 55 estudiantes con discapacidad severa y/o multidiscapacidad en los niveles de inicial y primaria. Su Equipo de Apoyo y Asesoramiento a las Necesidades Educativas Especiales atiende a más de 100 estudiantes incluidos en Instituciones educativas de educación Básica Regular. La investigación se hizo en el quinto grado de primaria sección única, la relación docente estudiante es horizontal estableciendo un clima emocional que favorece el aprendizaje. Hay dos estudiantes varones y cuatro mujeres de entre 12 y 14 años de edad, todos con certificados de discapacidad; cinco tienen discapacidad intelectual y uno con multidiscapacidad. Necesitan mejorar sus habilidades motrices básicas.

Las familias en su mayoría tienen un estado socioeconómico bajo. Dentro de ellas encontramos familias: nucleares, monoparentales y disfuncionales; muchas de las madres de familia son ama de casa. También contamos con estudiantes que pertenecen al “Hogar Santa Dorotea” a cargo de religiosas y personal laico que les brindan una atención integral y pertinente.

La relación profesional y social del personal del Centro de Educación Básica Especial de Cajamarca generalmente es adecuada, gozando mayormente de un buen clima laboral. Han establecido algunas alianzas estratégicas como por ejemplo con: Heladería Holanda la cual brinda apoyo con traductores en lenguaje de señas a los estudiantes incluidos en instituciones educativas de educación básica regular. También el colegio “Davy College”, quien brinda apoyo social a través de sus estudiantes con algunas horas de interacción con los niños y jóvenes de las diferentes aulas. La Dirección Regional de Educación y la Unidad de Gestión Local de Cajamarca brindan material de escritorio y educativo ocasionalmente.

La localidad de Cajamarca, está situado en un valle amplio y caracterizado por su verde, su clima generalmente es templado, seco y soleado de mayo a setiembre y lluviosos de octubre a abril. El Centro Histórico de la ciudad se caracteriza por hermosas casonas de modelo colonial y el mirador de “Santa Apolonia” constituyéndolo como un destino turístico muy atractivo, cuenta con restos arquitectónicos como: El bosque de Piedra de “Cumbe Mayo”, las ventanillas de Otuzco, el balneario de “Baños del Inca”, entre otros. También

es reconocida por su producción lechera y sus derivados (quesos en diversas variedades, manjar blanco, mantequilla). En cuanto a la agricultura se cultiva papá, maíz, cebad, entre otros. Sus festividades más representativas son: Carnaval en el mes de febrero; Semana Santa en Porcón, Corpus Cristi en junio, Feria FONGAL en Julio.

**1.1.1 Fortalezas y debilidades.** Al analizar los diarios de campos que resultaron del registro de las ocurrencias evidenciadas en las sesiones de aprendizaje, al reflexionar sobre las acciones realizadas con sus resultados para luego tomar medidas orientadas a mejorar en los aspectos pertinentes, se pudo establecer las fortalezas y debilidades bajo una mirada reflexiva y crítica, lo cual ayudó a mejorar la diaria práctica pedagógica. Entre las fortalezas se identificó la empatía y la identificación con las necesidades de los estudiantes.

“Indiqué que los estudiantes que podían caminar lo hicieran sobre la colchoneta siguiendo el ritmo de la música, María se movió con cierta lentitud, Diana demostró ánimo, pero por sus limitaciones lo hizo apoyándose en su compañero; en el caso de Arnold, Magaly y Rosa los movimientos los realizaron sentados en la colchoneta. Senté a Arnold con apoyo físico para hacerlo participar de la actividad” (Diario de campo N° 3 del 08 de noviembre del 2016).

En cada clase se presta atención a las reacciones de los estudiantes a las actividades propuestas, como en este caso se apoyó a Arnold para que pudiera participar en la actividad, ya que él no puede sentarse solo. Del mismo modo se toman en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes y sus posibilidades brindando el apoyo necesario cuando lo necesitan.

“Presenté el material concreto y dejé que los estudiantes cogieran cada uno su cepillo y lo manipularan libremente en el caso de los que pudieron hacerlo y brindé apoyo a Arnold que necesitó más tiempo para completar las indicaciones” (diario de campo N° 4 del 09 de noviembre del 2016).

Al tener presente el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, durante la clase, se crea un ambiente de más confianza y que los estudiantes estén más relajados, lo cual es positivo para un mejor aprendizaje. De igual manera se considera una secuencia de procesos pedagógicos durante la clase, yendo de lo conocido o fácil a lo nuevo o más elaborado, siendo evidenciado esto por

mi acompañante pedagógico del primer ciclo. Vygotsky sostiene que a través del juego el estudiante va de lo conocido o capacidad adquirida a desarrollar una nueva potencialidad o habilidad con la guía de un adulto y otro estudiante que ya la domina.

Entre las debilidades puedo mencionar la dificultad de manejar las conductas disruptivas de algunos estudiantes durante las sesiones realizadas, brindando poca atención a estas conductas.

“posteriormente, dije que pasaran la pelota por las partes de su cuerpo que les indiqué. Todos los estudiantes participaron según sus posibilidades, excepto Luis Miguel quien no siguió las instrucciones y se echó a un lado de la colchoneta, no quiso participar y no obedeció por lo que opté por no prestarle atención” (diario de campo N° 2 del 02 de junio del 2017).

Se evidencia la limitación de manejar esa conducta y con la finalidad de continuar con la clase no se prestó la debida atención. Considero que otra debilidad está relacionada a las estrategias de enseñanza ya que los logros deseados en el desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades de motricidad gruesa los estudiantes no se evidencian.

“Mostré algunas láminas y procuré que Arnold, Rosa, y Luis las señalaran o expresaran alguna forma de comunicar sus emociones. Arnold intentó tocar las imágenes, Rosa las miró, las cogió y trató de chuparlas, Luis las cogió, las miró y las tiró al piso.” (Diario de campo N° 2 del 1 de noviembre del 2016).

Donde se tuvo en cuenta lo que sostiene Vygotsky en cuanto a la intervención del adulto en el aprendizaje del estudiante. La evaluación de los aprendizajes se convierte en otra debilidad de la práctica ya que generalmente se propone ítems generales y en ocasiones se omite el instrumento de evaluación. “pregunté: si les gustó rodar sobre la tela y sonrieron, luego pregunté Cómo se sintieron al rodar sobre las colchonetas, no hubo respuesta y procedí a terminar la clase”. (Diario de campo N° 6 del 16 de noviembre del 2016).

En toda sesión de aprendizaje la evaluación es importante y se debe realizar aplicando adecuadamente los instrumentos previstos para tal fin ya que me permiten establecer cómo reaccionan los estudiantes en cuanto a la

propuesta pedagógica y también permite regular el grado de exigencia de las acciones que se ejecutan en cada sesión de aprendizaje.

**1.1.2 Análisis categorial – Análisis Textual.** Al establecer las debilidades en la ejecución de las sesiones de aprendizaje registradas en los diarios de campo reflexivos, la necesidad de mejora era la consecuencia lógica, por ello se inició el proceso de categorización de los datos recogidos sobre la práctica pedagógica, encontrándose dos grandes dificultades: estrategias de enseñanza y recursos y materiales.

La categoría de estrategia de enseñanza, considerada como “manera o forma de actuar pedagógico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje” y en los diarios de clase se encontró que durante la sesión era poco eficiente ya que no respondía a las necesidades de los estudiantes o a fortalecer habilidades motoras gruesas en los estudiantes.

La sub categoría denominada juego dirigido se entiende como la acción de dirigir los movimientos y secuencias que el estudiante debe ejecutar durante la actividad programada. Al revisar los diarios de campo se detectó que no satisfacía las necesidades de aprendizaje de todos los estudiantes, no se motivaban mucho, o su participación era limitada a seguir instrucciones del docente, el juego dirigido no se usaba con un fin específico y no tomaba en cuenta las características del estudiante, sus intereses o preferencias sino simplemente a cumplir las indicaciones del docente.

Nos formamos en círculo sobre las colchonetas y apoyé a Arnold a estirarse sobre la colchoneta, a arrastrarse, a gatear, todos los estudiantes se sentaron y aplaudieron, se echaron de espaldas y estiraron sus piernas arriba, rodaron lateralmente, los motivé y verifiqué que realizaran los movimientos según mis instrucciones, Arnold solo se dejó llevar por mi apoyo físico sin notarse una intención activa de realizar la actividad por sí mismo (Diario de campo N° 7, del 23 de noviembre 2016).

Utilizaba la subcategoría: el modelamiento, concibiéndola como la manera de apoyar al estudiante en la ejecución de acciones para que lo hiciera lo más parecido a lo que el docente esperaba sin importar mucho si era de interés del estudiante o si respondía a sus necesidades, generalmente el docente se ubicaba detrás y sujetaba sus brazos o manos y realizaba el movimiento deseado dirigiéndolo a reproducir la instrucción lo más fielmente posible,

percatándose que el estudiante no progresaba mucho y que el docente no conocía adecuadamente la estrategia. Esta debilidad se refleja en el siguiente diario de campo.

En el caso de Arnold lo ayudé con modelamiento y participó con dificultad motora, pero sonriendo; en el caso de Magaly y Rosa siguieron mis movimientos, hicieron la actividad, pero no demostraron interés, por lo tanto, considero que no fue significativo (Diario de campo N° 8, del 25 de noviembre del 2016).

Los estudiantes solo se dejaron llevar por el actuar del docente sobre ellos, sin una participación activa que les permita aprender, según Vygotsky es por la mediación de los demás, por mediación del adulto, que el estudiante se entrega a sus actividades, es decir es el estudiante quien satisface sus intereses o necesidades con el apoyo del docente. Luego de reflexionar se entiende que el modelamiento cumple su propósito si tiene el ingrediente de “aprendizaje social” de Bandura según el cual debe existir cuatro procesos que permiten la adquisición y la ejecución y son la atención, la retención, la reproducción y la motivación.

Otra categoría a considerar fue la de recursos y materiales, los cuales se concebían como medios para lograr un fin, se utilizaban sin un propósito definido o no había la preocupación que estuvieran adaptados a las características de los estudiantes. Cito diario de campo:

Posteriormente les mostré láminas de: un cepillo de dientes con crema dental, una persona cepillándose los dientes y luego una persona enjuagándose la boca. Rosa quiso cogerlo y lo arrugó un poco, por lo que tuve que retirarlo... Luis miraba por momentos las láminas, pero no reaccionó a las indicaciones del docente, Rosa quería cogerlo y arrugarla, estaba interesada en la lámina, pero no en su significado. (Diario de campo N° 3, del 8 noviembre del 2016).

Durante la actividad se evidenció que el material educativo no era adecuado a las características de los estudiantes ya que no podían manipularlo libremente y no era significativo para ellos. Frente a las evidencias se aceptó la existencia de debilidades en el manejo de la estrategia de enseñanza por ser restrictiva, cerrada a la espontaneidad del estudiante o sus intereses. limitado su aprendizaje, respondía a un modelo conductista, donde el

estudiante tenía que adecuarse al currículo, donde el material no respondía a las características del estudiante.

Luego del análisis y reflexión de la práctica pedagógica, es claro que ella no tenía un sustento teórico que guiara el proceso de enseñanza aprendizaje, debiendo mejorar y desarrollar una práctica pedagógica reflexiva e innovadora basada en la permanente reflexión e investigación dirigida a brindar una atención de calidad, teniendo como base las características, necesidades e intereses del estudiante, proponiendo actividades innovadoras y en este caso que fortalezcan sus habilidades motrices gruesas para una mejor calidad de vida.

Esta categorización se presenta en el siguiente mapa de la deconstrucción resultado de las evidencias de las debilidades de la práctica pedagógica.

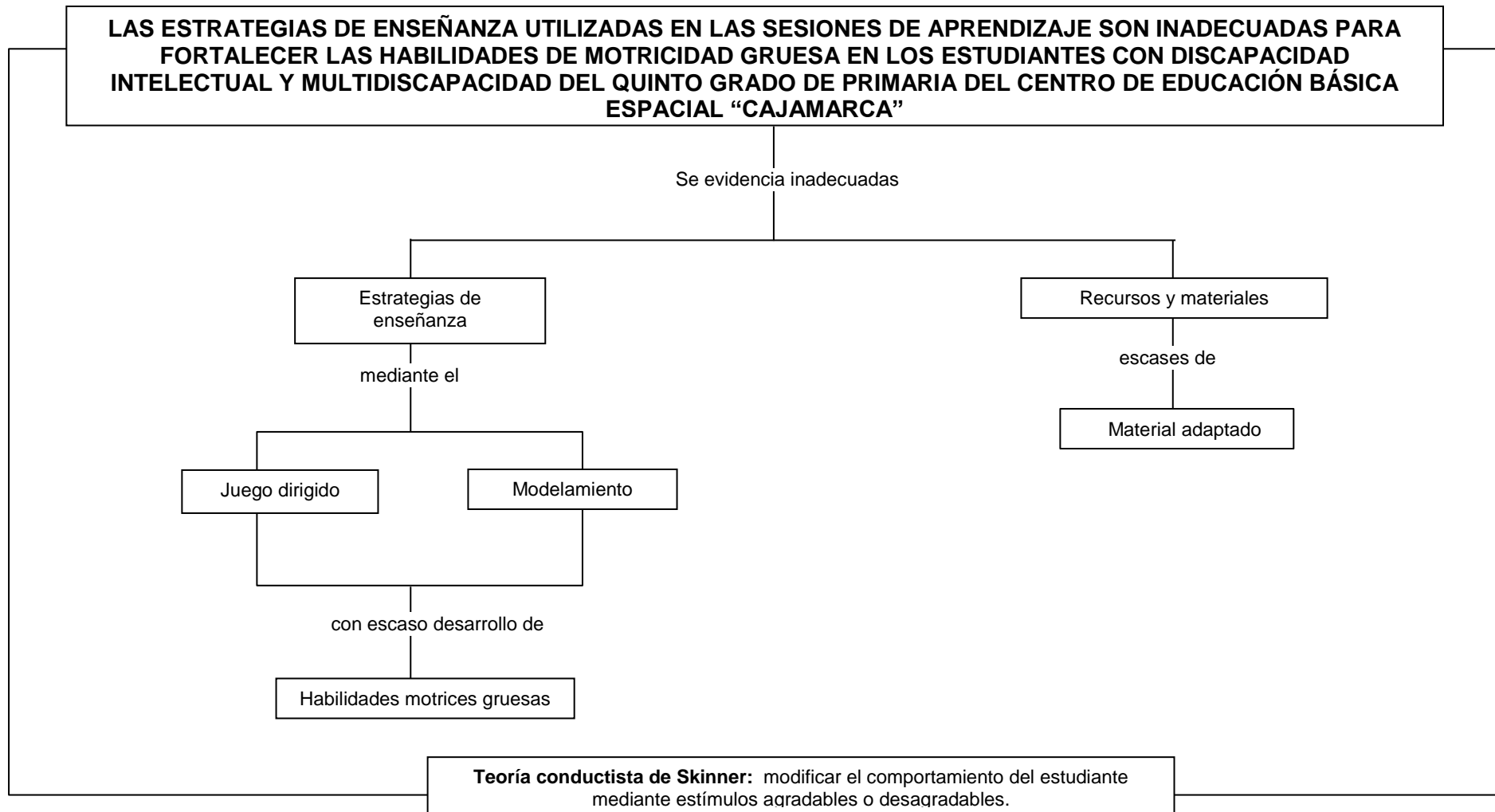


Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica

## 1.2 Planteamiento del problema

Al revisar los diarios de campos se estableció las debilidades de la práctica pedagógica en cuanto a la ejecución de sesiones de aprendizaje, llegando a determinar que el juego como estrategia se aplicaba inadecuadamente para fortalecer las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria, no eran motivadores, tampoco favorecían la participación del estudiante en las actividades motrices previstas bajo un modelo conductista.

Esta problemática generó la inquietud de mejorar la práctica pedagógica basándola en el uso de estrategias más acordes a las características e intereses de los estudiantes, que faciliten su participación, fortalezcan su desarrollo y le permitan tener un papel más protagónico en su aprendizaje siendo este significativo.

Ante esta situación, resultó la siguiente interrogante de investigación ¿Cómo debo aplicar el juego motor como estrategia de enseñanza para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca”, UGEL Cajamarca?

Considero que, al tomar el juego motor como estrategia de enseñanza, con un sustento teórico, se puede mejorar el fortalecimiento del desarrollo de sus habilidades motrices gruesas, brindándole así más oportunidades de disfrutar del aprendizaje, de participar en actividades que le resulten más significativas y que mejoren su calidad de vida.

**1.2.1 Justificación.** Las razones que llevaron a realizar este trabajo de investigación son las de una necesaria mejora en la práctica docente; la rutina de alguna manera orilló a la realización de una práctica pedagógica conductista, poco motivadora, pero en la iniciativa y perseverancia por mejorar él “ser” docente es lo que motiva a realizarla. El análisis de los diarios de campo de las sesiones de aprendizaje evidenció una necesidad urgente de cambio e innovación, tomando en cuenta, que los conocimientos en la formación profesional eran en educación básica regular y no tenía mucho conocimiento

sobre discapacidad y metodología adecuada para trabajar con estudiantes de esta modalidad.

La propuesta pedagógica que se presentó se consideró viable y factible porque cuento con la aprobación y permiso de la directora del Centro de Educación Básica Especial de Cajamarca y de la docente de aula, así mismo, como docente tengo la especialidad de Educación Física contando con conocimientos y experiencia en juegos motores. También se consideró que es innovadora porque añadió el enfoque teórico de Vygotsky que, por ejemplo, considera la zona de desarrollo próximo donde el estudiante sale de su zona de confort para desaprender, aprender, mejorar y llegar a ser mejor.

La importancia y la conveniencia del presente trabajo de investigación radicó en que se partió de la consideración de las características de los estudiantes, de sus potenciales y buscó dar atención para una mejor calidad de vida, por lo que se presentó sesiones de aprendizaje que buscaron satisfacer sus necesidades con juegos motores que produjeron un fortalecimiento en el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas. A parte de esto es importante porque puede motivar a otros docentes a continuar desaprendiendo, aprendiendo y mejorando constantemente su práctica pedagógica. El realizar este trabajo de investigación se caló profundamente en la práctica pedagógica del docente pues permitió que la renovara y la enriqueciera con estrategia, teorías y actividades más pertinentes.

## 2. Sustento teórico

### 2.1 En relación al estudiante

**2.1.1 La discapacidad intelectual.** Según la Asociación Americana de Psiquiatría en su Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos DSM 5 (2013) refiere una nueva conceptualización de la discapacidad intelectual desde la mirada de las habilidades adaptativas divididas en tres aspectos conceptual, social y práctico, debe cumplir con tres criterios:

Deficiencias de las funciones intelectuales, como el razonamiento, la resolución de problemas, la planificación, el pensamiento abstracto, el juicio, el aprendizaje académico y el aprendizaje a partir de la experiencia, confirmados mediante la evaluación clínica y pruebas de inteligencia estandarizadas individualizadas. (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013, p.17).

La persona con discapacidad intelectual muestra limitantes al momento de actuar frente a situaciones cotidianas que requieren procesos mentales como: razonar, analizar, aplicar, generalizar, entre otros, es decir, presenta limitantes en habilidades necesarias para interactuar adecuadamente con su entorno, con sus iguales, con la sociedad, con la familia y con un ambiente educativo.

La discapacidad intelectual se clasifica de acuerdo a su grado de afectación yendo de la leve hasta severa, la cual es tan singular y única como la persona que lo presenta. Es importante comprender que la persona con discapacidad es una persona con derechos, ya que cambia o mejora la visión que se tiene de ella, a partir de esa concepción, todo lo que se haga con ella o por ella ya no es un favor, ya no es algo digno de resaltar, sino es un derecho como a cualquier otra persona, esto, la coloca en un sitio de igualdad de derechos como ser humano.

Tres de los estudiantes que participan en esta investigación tienen discapacidad intelectual, entienden y siguen ordenes básicas, controlan esfínteres, se pueden desplazar solos, muestran ciertas limitaciones al: analizar, generalizar, aplicar, inferir, 3 de ellos muestran retraso en el desarrollo motor lo que los limita al momento de interactuar con su entorno, siendo

necesario realizar actividades educativas con ellos, dentro de ellas las que fortalezcan el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas

**2.1.1.1 Discapacidad Intelectual severa.** La discapacidad intelectual, al igual que todas las discapacidades, tiene una clasificación que distingue la graduación de afectación que sufre la persona que la posee. En el auto instructivo del componente temático: Discapacidad Severa y Multidiscapacidad I correspondiente a los bloques temáticos Programa de Certificación Progresiva en Diversidad e Inclusión educativa de encuentro se menciona que

los estudiantes con Discapacidad Severa “son personas que requieren un apoyo extenso y continuado en más de una de las actividades de la vida para participar en los eventos de la comunidad y para disfrutar de una calidad de vida que está disponible para los ciudadanos con menos discapacidades o sin ninguna. Se requiere apoyo en actividades de la vida tales como movilidad, comunicación, autocuidado y el aprendizaje necesario para vivir de forma independiente, tener un empleo y ser autosuficiente. (MINEDU, 2016-2018, p. 13).

Entendiéndose la discapacidad severa como producto de los múltiples trastornos neuronales graves que sufre la persona, los cuales afecta notablemente su capacidad de comprender, expresarse y comunicarse limitando así su desarrollo normal y afectando su calidad de vida y la calidad de vida de su familia.

Según el Comité Español de Representantes de personas con Discapacidad CERMI (2002) manifiesta que la persona con discapacidad severa es aquella que evidencia deficiencias o limitaciones en su actuar o en su participación que le impiden un “normal” desempeño para la vida diaria y el ejercicio de sus derechos como ciudadanos. La discapacidad severa generalmente presenta otras deficiencias que se le suman: epilepsia, problemas de visión, audición o motrices y que estas personas necesitan interactuar con su entorno para aprehenderlo o comprenderlo mejor.

Magaly es una estudiante que presenta discapacidad severa, no controla esfínteres, es hipotónica, su desarrollo motor está muy afectado, no puede sentarse sola, mucho menos pararse o caminar, no tiene lenguaje verbal desarrollado, no responde a ordenes básicas, no muestra interés en interactuar o socializar, requiere fortalecer el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas.

**2.1.2 La discapacidad física.** Está caracterizada por el trastorno de la capacidad de moverse lo cual afecta en diferentes grados la probabilidad de desplazarse, manipular o respirar y limita el desarrollo personal.

La persona con discapacidad física presenta de manera transitoria o permanente alguna alteración motora, debido a una alteración del funcionamiento en los sistemas óseo, articular, muscular y/o nervioso, que en grados variables limita alguna de las actividades que pueden realizar las personas de su misma edad. (MINEDU, 2008, p. 35).

El desenvolvimiento de esta persona afecta su desarrollo a nivel personal, social y familiar. Se puede inferir que la persona afectada utilizará mayor fuerza motriz para desarrollar un movimiento, por lo que, se cansará más rápidamente, esto debe ser tomado en cuenta al momento de planificar el trabajo con ella. En personas con Parálisis Cerebral el desarrollo motor será más lento con relación a sus de su misma edad, mostrando dificultades al pasar de actos reflejos e incontrolados a actos cada vez más deliberados y controlados.

En el grupo tenemos a Arnold quien presenta discapacidad física (parálisis cerebral espástica), su desarrollo motor está muy afectado, el grado de contracturas es muy notoria, no controla esfínter, sus equilibrios tanto estático como dinámico no están desarrollados, no pueden sentarse sin apoyo, presenta ataques epilépticos frecuentes de corta duración que afectan su tono muscular, así como lo agotan físicamente.

**2.1.3 Multidiscapacidad.** En cuanto a la multidiscapacidad se puede decir que es la existencia de una o más deficiencias en la persona y que a través de la intervención educativa se busca mejorar y fortalecer sus habilidades y capacidades, estimulando etapas de desarrollo perdidas, con el fin de mejorar su bienestar corporal, y su calidad de vida. Se la define como:

como la disfunción severa o profunda de dos o más áreas del desarrollo, incluyendo siempre déficit cognitivo. A menudo se trata de personas con trastornos neuromotores graves, con dificultades severas en el lenguaje que afectan la intención comunicativa, comprensión y expresión, y discapacidad intelectual con graves limitaciones de memoria, percepción, razonamiento, conciencia, y desarrollo emocional. Así, la limitación cognitiva constituye un factor concluyente en el diagnóstico y categorización de las personas con pluridiscapacidad, que unido a otros déficits configura este trastorno del desarrollo. (Soro-Camats, E., Basil C. & Rosell, C. 2012 p. 5).

Al combinarse dos o más discapacidades en una persona limita seriamente su desarrollo, su bienestar y su capacidad de aprendizaje, es por ello que es necesario brindarle una atención personalizada, basada en un conocimiento de la persona en cuanto su condición actual, tanto física como psicológica y sensorial para luego buscar la manera de mejorar esa condición y fortalecer las habilidades que pueda desarrollar.

La multidiscapacidad se presenta de muy diversas formas, con presencia de diversas discapacidades, en donde cada persona que la padece pasa a ser un caso único y que requiere un tipo de intervención “a su medida” por decirlo así. esta combinación podría incluir la parálisis cerebral con otra discapacidad, entendiendo la parálisis cerebral como:

Una alteración del movimiento y la postura que resulta de un daño o lesión no progresiva pero permanente en un encéfalo inmaduro. La lesión no es evolutiva y los síntomas son tan variados que es difícil encontrar dos niños con parálisis cerebral que tengan características similares. (MINEDU, 2007, p. 24).

Por ejemplo: Arnold es una de los estudiantes que participan en la propuesta pedagógica innovadora y presenta multidiscapacidad, según su certificado de discapacidad él tiene parálisis cerebral y discapacidad intelectual lo que lo convierte en un estudiante con multidiscapacidad, por sus características, sus necesidades y forma de ser es una persona y caso único que requiere una educación y apoyo personalizado, presenta serias alteraciones corporales, limitaciones motrices, hipertonicidad, convulsiones frecuentes, no se comunica verbalmente pero expresa algunas emociones a través de gestos, limitaciones en su auto valimiento y de participación y la asociación de deficiencias motoras, sensoriales e intelectuales.

**2.1.4 La habilidad motriz gruesa.** Entendida esta como la habilidad que la persona va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. También se la define como: “Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc.” (Pacheco, G. 2015, p. 17). Esta habilidad en los estudiantes del quinto grado de primaria del CEBE Cajamarca se caracteriza por un retraso en su desarrollo, en unos más que en otros según su discapacidad, limitando su participación en actividades de la vida diaria afectando su calidad de vida, por lo que se trabajó en fortalecerlas.

Las habilidades motrices gruesas de Arnold, uno de los estudiantes más afectados motrizmente, que tiene parálisis cerebral y discapacidad intelectual se “caracteriza por una excesiva rigidez de movimientos debido a la incapacidad para relajar los músculos provocando contracturas y espasmos en un grupo muscular” (MINEDU, 2010, p. 24). Estas alteraciones dificultaban notablemente su participación en diversas actividades ya que no podía permanecer mucho tiempo sentado sin agotarse debido a la rigidez de su cuerpo y a los espasmos.

Actualmente Arnold disfruta mucho de las sesiones de aprendizaje basadas en juegos motores, relaja su cuerpo con más facilidad, lo mueve con un poco más de autonomía sobre las colchonetas, muestra más fuerza muscular y coordinación general, la rigidez así como los espasmos han aminorados un poco, permanece sentado más tiempo y en mejor postura en la silla de ruedas lo que le permite participar de mejor manera en actividades educativas, recreativas, de aseo y de alimentación, se muestra feliz durante toda la clase y se pone triste cuando ella termina.

Diana, en un inicio no podía permanecer de pie por más de un minuto, no podía caminar sola ya que su equilibrio dinámico y estático estaba afectado, tenía poca fuerza en piernas y brazos, era insegura y temerosa; actualmente Diana permanece de pie más de cinco minutos y se evidencia mejora en su equilibrio estático, muestra mayor fuerza en piernas y brazos lo que le permite caminar sola por espacios cortos con mayor seguridad, participan más activamente en clase y con más alegría en clase.

El mayor desafío de María en la parte motora era su falta de ánimo e interés en participar en actividades motrices, prefería estar sentada, actualmente se muestra más activa, más alegre y segura, muestra una mejor coordinación motora gruesa, mayor fuerza muscular, mayor velocidad, también apoya físicamente en clase a sus compañeros cuando lo requieren.

Magaly tiene hipotonicidad, permanecía la mayoría del tiempo sentada en su silla de ruedas o en la colchoneta, no podía sentarse sin apoyo físico y mantener esa posición por sí sola, actualmente se muestra más dinámica, manipula con mayor facilidad algunos objetos, mueve piernas y brazos con más fuerza, su equilibrio estático al sentarse ha mejorado un poco permitiéndole mayor acceso a participar en otras actividades educativas, recreativas, de alimentación y aseo. se muestra alegre al estar rodeada de sus compañeros durante las sesiones de aprendizaje con juegos motores.

Luis Miguel, a pesar de no tener discapacidad física, generalmente permanecía sentado en su silla o en la colchoneta sin muestran interés en las actividades motrices, caminaba cortas distancias arrastrando los pies, encorvado, se cansaba rápido, se sentaba y no había manera de moverlo, no le gustaba coger objetos y menos participar en las actividades motrices; actualmente muestra mayor interés en caminar y lo hace más erguido, con mejor coordinación, se muestra más activo en clase, explora más los materiales que se pone a su alcance, se desplaza en cuadrupedia con mayor coordinación y por más tiempo, generalmente sonrío al interactuar con el docente o en algunos juegos, cosa que antes no realizaba.

Luego de realizar la propuesta pedagógica innovadora se puede evidenciar una mejora notoria en el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, en su participación, en su interés y su buen ánimo. Han desarrollado gradualmente algunas habilidades de auto competencia y de independencia personal que le permiten interactuar con sus iguales y con adultos en diversos espacios y contextos como en el gimnasio, en el aula, incluso ha sido observado en casa por los padres de familia. Las experiencias motrices vividas en áreas verdes y de psicomotricidad les han permitido comprender mejor el espacio y orientarse en él, también va mejorando en la coordinación de movimientos de grandes conjuntos musculares, huesos y

nervios. Todo esto aporta para una mejor inclusión en su entorno, en su familia, en la sociedad.

**Componentes de la motricidad gruesa.** Es necesario conocer los componentes de la motricidad gruesa, ya que al buscar fortalecer el desarrollo de la misma es necesario tenerlos en cuenta. La motricidad gruesa presenta dos componentes importantes: el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático. El dominio corporal dinámico es:

la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada. Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades. Este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene su cuerpo en situaciones diferentes. (Pacheco, G. 2015, p. 19).

Este dominio presenta varios beneficios, entre ellos, la del control del cuerpo, la sincronización de los movimientos, así como mejora la confianza y seguridad al hacerlo más consciente del dominio que va teniendo de su cuerpo. También tenemos el dominio corporal estático definiéndolo como todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal.

**Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad.** La importancia de la motricidad radica en que todo lo que aprendemos lo hacemos basados en ella y se favorece en la interacción de la persona con su entorno y la constante consideración tónico-postural-emocional que viabiliza la adaptación al medio. “La importancia del aspecto motor para el desarrollo integral del estudiante, así como el inicio temprano y oportuno de su estimulación, es determinante para el futuro de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad y su calidad de vida”. (MINEDU, 2010, p. 23).

El papel activo del estudiante y la intervención del adulto en un entorno estimulante o de acción pedagógica favorecen el desarrollo motor y perceptivo motor de la persona con discapacidad.

## 2.2 En relación al problema

El problema de esta investigación radica en las estrategias de enseñanza para la mejora o fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas, la que fue determinada mediante el análisis y reflexión de los diarios de campo. Por lo que a continuación se presentan las teorías respectivas.

**2.2.1 Estrategias de enseñanza.** Pueden entenderse como los procedimientos que utiliza el profesor en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, pero para una interpretación más confiable veamos lo que mencionan algunos autores. (Vaca M y Varela M., 2008 p. 99): “Los profesores saben que hacen lo que deben cuando conocen bien a sus alumnos que tiene y pueden enseñarles de acuerdo con sus necesidades, intereses, preocupaciones y problemas”. Los profesores deben escoger una estrategia que les permita satisfacer las necesidades de los estudiantes a los cuales enseña.

Las estrategias de aprendizaje se entienden como un conjunto interrelacionado de funciones y recursos, capaces de generar esquemas de acción que hacen posible que el alumno se enfrente de una manera más eficaz a situaciones generales y específicas de su aprendizaje; que le permiten incorporar y organizar selectivamente la nueva información para solucionar problemas de diverso orden. El alumno, al dominar estas estrategias, organiza y dirige su propio proceso de aprendizaje”. (González, V. 2003, p. 3).

Entonces, las estrategias de enseñanza constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimientos educativos y en particular intervienen en la interacción con su entorno. Se asume como el conjunto de recursos didácticos organizados y seleccionados teniendo en cuenta los fundamentos psicológicos, y lógicos, así como los principios de la educación, que son utilizados por el docente para mediar en el aprendizaje del estudiante, conduciéndolo en la construcción del conocimiento, contribuyendo de esta manera a su desarrollo integral.

**2.2.2 El juego motor.** El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad motriz, la capacidad

creativa y la capacidad de expresarse a través del movimiento. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del estudiante, de su carácter, sus habilidades sociales, sus dominios motores y sus capacidades físicas. Además, le ofrece a la persona una gran variedad de experiencias las cuales le facilitan la adaptación y la autonomía.

Los juegos están ligados al desarrollo humano, a la maduración motriz, al aprendizaje, al dominio corporal; los juegos son considerados la base del conocimiento, del aprendizaje, es a través de ellos que el ser humano va de lo concreto a lo abstracto, es allí donde aprende a generalizar, a inferir, a aplicar lo que aprende. El juego necesita de tres condiciones para realizarse adecuadamente: tiempo que podría ser la sesión de aprendizaje, espacio o el ambiente físico donde jugar y un marco de seguridad a cargo de un docente facilitador de su aprendizaje. “Vygotsky creía que las actividades humanas se llevan a cabo en ambientes culturales y que no pueden entenderse separadas de tales ambientes” (Steiner y Mahn, citados por Woolfolk, 2014, p. 192).

La educación por medio del movimiento hace uso del juego debido a que proporciona al estudiante grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

Los primeros juegos se van desarrollando a medida que el bebé va progresando en el control de su cuerpo: son los llamados juegos motores que caracterizan los dos primeros años de vida. A través de estos juegos el niño explora el ambiente y descubre sus posibilidades de acción. Se trata de un juego solitario, con objetos y muy repetitivo. (Dunn y Sarmiento, 2014, p.64).

Al realizar los movimientos se debe tener en cuenta dos leyes ligadas al desarrollo motor. La ley céfalo caudal que se inicia con el control de cabeza y el manejo de posturas hasta lograr la bipedestación, es decir, desde la cabeza hacia los pies y la ley próximo distal que va desde la línea media del cuerpo hacia fuera.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (Minerva, C., 2002 p. 291).

El juego como estrategia de aprendizaje permite al estudiante aprender de una manera divertida, y mientras se divierte aprende a hacer frente a sus problemas, a tomar decisiones, a perseverar en la acción procurando obtener un resultado y con la asistencia de un docente comprometido y facilitador de su aprendizaje puede lograr mejoras significativas en sus habilidades.

Muska Mosston (1982) en su libro “La enseñanza de la educación física sostiene que: “A partir del primer encuentro, el maestro y el alumno se afectan mutuamente...Muchas de las decisiones del estudiante –si no todas- están estrechamente interrelacionadas con las del maestro”. Estableciendo así la importancia de la interacción entre docente y estudiante como base para el aprendizaje, también manifiesta que “ni el maestro ni el estudiante toman decisiones en el vacío; éstas siempre se fundamenta en algo. Este algo es la materia de enseñanza-aprendizaje.” (Mosston, M. 1982, p. 21) Basado en ello a continuación, propongo secuencias o pasos a seguir en los juegos motores que se utilizó en las sesiones de aprendizaje:

- **Presentación del juego.** se explica a los estudiantes en que consiste el juego y el objetivo que se desea, se explica la finalidad del mismo en relación a la mejora o potenciación de las habilidades motrices del estudiante.
- **Presentación del material.** se presentan los materiales que se utilizarán en el juego; si es primera vez que lo utilizarán se brindará un tiempo de libre exploración del material de parte del estudiante (familiarización con el material) para que durante el juego no sea un distractor.
- **Ejecución del juego.** El docente generalmente brindará un ejemplo de cómo se realizará el juego, luego los estudiantes lo ejecutarán con o sin ayuda según sus posibilidades.
- **Retroalimentación.** Durante la ejecución el docente evaluará si el estudiante está realizando el juego según los especificado, si es así lo

motivará para que continúe jugando, caso contrario, el docente brindará apoyo personalizado al estudiante que lo requiera a fin que realice el juego de una mejor manera.

Todo lo expuesto en relación al juego motor muestra su gran potencial para fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes, lo cual es muy bueno, ya que todos los estudiantes presentan afectación en el desarrollo de esas habilidades en diferentes grados; el juego como estrategia permite que el estudiante se motive para actuar, mantenga el interés más tiempo, socialice con sus iguales y con el docente, aprenda de una manera divertida, en su propio ritmo y de acuerdo a sus propias necesidades y limitaciones.

### **2.3 En relación a la propuesta pedagógica**

La propuesta pedagógica que se realiza a partir de la problemática detectada es la respuesta a la mejora de mi propia práctica pedagógica, la cual está siendo reconstruida considerando el empleo del juego motor para desarrollar el lenguaje gestual, a continuación, el sustento teórico de mi propuesta.

**2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad.** La definición de discapacidad ha ido variando a lo largo de la historia, actualmente Una incapacidad para desplazarse es una deficiencia, mientras que la incapacidad para ingresar a un edificio debido a que la entrada está formada por gradas es una discapacidad. este modelo alega que la discapacidad es un resultado social, donde la discapacidad no está en la falta de capacidad que tiene una persona para acceder a un edificio sino está en que este edificio no es accesible y no cuenta con ajustes razonables que permitan acceder a él.

Según los defensores de este modelo, no son las limitaciones individuales las raíces del problema, sino las limitaciones de la propia sociedad, para prestar servicios apropiados y para asegurar adecuadamente que las necesidades de las personas con discapacidad sean tenidas en cuenta dentro de la organización social. En cuanto al segundo presupuesto —que se refiere a la utilidad para la comunidad— se considera que las personas con discapacidad tienen mucho que aportar a la sociedad, o que, al menos, la contribución será en la misma medida que el resto de personas —sin discapacidad. (Palacios, A. 2008, p.103).

Este modelo fue recogido en la convención de las naciones unidas sobre los derechos de las personas con discapacidad aprobada el 13 de diciembre de 2006 entrando en vigor el 3 de mayo del 2008, a través de este modelo nos plantea un nuevo reto a la sociedad, de comprender que no es la persona con discapacidad la que tiene que adaptarse a la sociedad para disfrutar y ejercer sus derechos sino la sociedad tiene hacer los ajustes necesarios para no generar una situación de discapacidad.

El modelo social se caracteriza por el concepto de discapacidad entendiéndola a las personas con discapacidad como aquellas que tengan diferencias 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 igual de condiciones que las demás. Donde la igualdad de oportunidades y no “discriminación por motivos de discapacidad” debe ser la característica de acción en la sociedad. Discriminación es también a todo tipo de acoso, incumplimientos las exigencias de accesibilidad y de realizar ajustes razonables.

Se encuentran tres obligaciones fundamentales para evitar la discriminación: Respetar su derecho, proteger sus derechos, realizar acciones para eliminar las barreras que le garanticen la igualdad de oportunidades en el ejercicio de los derechos.

**2.3.1.1 Enfoque inclusivo.** El Currículo Nacional del año 2017 manifiesta que todas las personas “tienen derecho no solo a oportunidades educativas de igual calidad, sino a obtener resultados de aprendizaje de igual calidad, independientemente de sus diferencias culturales, sociales, étnicas, religiosas, de género, condición de discapacidad o estilos de aprendizaje”. La atención a la diversidad está orientada a erradicar la exclusión, la discriminación y la desigualdad de oportunidades.

El tratamiento del enfoque inclusivo o atención a la diversidad tiene valores como: *Respeto a las diferencias*: el cual busca desarrollar actitudes de Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia. *Equidad en la enseñanza*: donde la actitud es la disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados. *Confianza en la persona*: y la actitud que la evidencia es la disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.

Bajo este enfoque la modalidad de Educación Básica Especial se constituyó en el conjunto de recursos educativos para la atención de los estudiantes con discapacidad, talento y superdotación matriculados en el sistema educativo regular, brindándoles el apoyo y asesoramiento a los diferentes niveles y modalidades que incluyen a los estudiantes con discapacidad a través de los Servicios de Apoyo y Asesoramiento para la Atención a las Necesidades Educativas Especiales – SAANEE y, de otro lado, atendiendo en forma escolarizada a los estudiantes con discapacidad severa o multidiscapacidad, que por sus necesidades educativas múltiples no pueden ser atendidos en los colegios regulares.

**2.3.1.2 Enfoque de derechos.** Reconoce a los estudiantes como sujetos de derechos y no como objetos de cuidado, los reconoce como ciudadanos con deberes y con capacidad de valer y requerir sus derechos legales reconocidos y que participan en la sociedad propiciando la vida en democracia. Este enfoque promueve el impulso de libertades individuales, derechos colectivos de los pueblos y la participación en asuntos públicos; a fortalecer la convivencia y transparencia en las instituciones educativas; a reducir las situaciones de inequidad y gestionar la resolución pacífica de los conflictos.

**2.3.1.3 Enfoque intercultural.** Nuestro país se caracteriza por la diversidad sociocultural y lingüística y entendemos que interculturalidad es el proceso dinámico y continuo de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia basada en el acuerdo, complementariedad, negociación y colaboración, así como en el respeto a la propia identidad y a las diferencias. Se cree que en toda sociedad las culturas están vivas, son dinámicas y estas interrelacionas y esto produce cambios que

ayudan a su desarrollo, siempre que se respete la identidad y la igualdad entre todos, previniendo y sancionando la discriminación incluyendo el racismo y la inequidad de género. Se fomenta el encuentro y el diálogo, así como afirmar identidades personales o colectivas y enriquecerlas mutuamente.

**2.3.1.4 Enfoque de género.** Todas las personas tienen el mismo potencial para aprender y desarrollarse plenamente, con igualdad en la valoración de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de mujeres y varones. Los derechos, deberes y oportunidades de las personas no derivan de su identidad de género, y, por lo tanto, todos tienen las mismas condiciones y posibilidades para ejercer sus derechos, así como para aumentar sus capacidades y oportunidades de desarrollo personal, ayudando al desarrollo social y favoreciéndose de sus resultados. El ser masculino o femenino de la persona sólo debe ser una diferencia biológica sexual y no general desigualdades en las interacciones. Es importante desarrollar este enfoque para poder vivir en un país con un desarrollo sostenible y democrático pleno.

**2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica.** La presente investigación busca mejorar la práctica pedagógica para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes utilizando estrategias de enseñanza que fortalezcan el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas, de una manera más pertinente, en este proceso se espera una mejora notable que me dé mayor seguridad en la intervención pedagógica.

Para esto los teóricos que dan sustento a la presente propuesta son: Lev Semyonovich Vygotsky con su teórica histórico cultural rescatando de ella la posición de la unidad entre la enseñanza y el desarrollo, donde el estudiante bajo la guía o mediación del adulto, en este caso docente, va de lo que sabe o domina va a su “zona de desarrollo próximo” o lo que puede llegar a saber o nuevo dominio, en este caso el fortalecimiento del desarrollo de sus habilidades motrices gruesas. Otro sustento es el de Muska Mosston, educador e investigador, quien valora en mucho la relación del docente y el estudiante, así como la calidad de decisiones que toma el docente en relación a la estrategia de enseñanza antes, durante y después de la práctica pedagógica, analizándola y mejorándola constantemente para brindar una mejor atención educativa al estudiante.

Con este fin se ha utilizado el juego motor como estrategia para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” perteneciente a la UGEL “Cajamarca”, región Cajamarca.

En primer lugar, planifiqué sesiones de aprendizaje donde se consideró a los juegos motores como estrategia de aprendizaje afín de potenciar las habilidades motrices básicas de los estudiantes de una manera más activa, organizada, divertida y mejor estructurada. También se implementó con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje de tal manera que aumentara las posibilidades de experimentación motriz y sensorial haciendo así el aprendizaje más significativo.

Finalmente se ejecutó las sesiones de aprendizaje aplicando los juegos motores los cuales permitieron a los estudiantes actuar de acuerdo a sus posibilidades, con mayor disfrute y diversión, siguiendo secuencias o pasos: en primer lugar la presentación del juego donde se explica a los estudiantes los juegos y el objetivo que persigue, luego se presenta el material o recursos, permitiendo que el estudiante lo explore y se familiarice, a continuación se ejecuta el juego brindando apoyo al estudiante que lo requería o necesitaba según sus necesidades educativas especiales, como último paso se retroalimenta a los estudiantes para motivarlos a mantenerse activos en clase, más atentos y también para fortalecer a los estudiantes que necesiten apoyo personalizado.

**2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico.** El enfoque del sustento teórico de la presente investigación es el sociocultural, lo elegí porque considera al docente como un facilitador de aprendizajes, un profesional reflexivo que realiza una labor de mediación entre el conocimiento y el aprendizaje de sus estudiantes, al compartir experiencias y saberes en un proceso de construcción conjunta del conocimiento y presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones de sus estudiantes; es decir, la función central del docente es orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus estudiantes, a quienes proporcionará ayuda pedagógica ajustada a su competencia.

Este enfoque del desarrollo psicológico proviene de las investigaciones realizadas por Lev Vygotsky y sus colaboradores más cercanos (Luria y Leontiev), quienes basándose en las premisas fundamentales de la filosofía materialista dialéctica prevaleciente en la Unión Soviética de los años veinte, propusieron una nueva forma de concebir los procesos psicológicos postulándolos como el resultado de la interacción del individuo con su medio social y cultural en un momento histórico determinado. (Martínez R., Miguel A. 1999 p. 17).

Vygotsky vio en el juego un instrumento y recurso socio cultural valioso para el desarrollo mental del niño. Es a través del juego que el niño visita continuamente la “zona de desarrollo próximo”, es decir, que a través del juego el estudiante va de lo conocido o capacidad adquirida a desarrollar una nueva potencialidad o habilidad con la guía de un adulto y otro estudiante que ya la domina.

Vygotsky (1991) dice que “lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. Según él lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores”. (López, I. 2010, p. 20).

Vygotsky hace énfasis en que durante el juego las ideas que tiene la persona son las que orientan sus actos o preferencias, estas ideas son concebidas de su entorno, de su realidad, de su experiencia y que luego las utilice en situaciones imaginarias, esto unido a la experiencia social que vive durante el juego le ayudan al desarrollo de sus funciones psicológicas superiores.

A parte de Vygotsky se consideró a MusKa Mostton por su manera de concebir la enseñanza; sostiene “la enseñanza de la educación física ofrece oportunidades para desarrollar las respuestas físicas creadoras, elevar el concepto de sí en un entorno cambiante y para un lúcido empleo del pensamiento”. (Mosston, M. 1982, p. 17), Mosston no ve la enseñanza de actividades físicas como algo netamente relacionado al cuerpo humano y sus componentes anatómicos y fisiológicos, sino que además considera su relación con la formación de su auto imagen, autoestima y el enriquecimiento de su pensamiento.

Además, este autor considera, al igual que Vygotsky, la importancia de la relación que se establece entre el educador y el estudiante:

Quien imparte la enseñanza pone en juego su personalidad total para cubrir esa brecha – su trasfondo cultural, todos sus prejuicios y limitaciones personales, las necesidades de ejercer sus derechos y el valor que se adjudica-, y esto, en gran medida, dicta su comportamiento y la conducción de su enseñanza. (Mosston, M. 1982, p. 20).

Es decir, la concepción que tiene el educador determina su manera de enseñar. También sostiene que: “La cadena de decisiones que adopta acerca del estudiante y del manejo de la materia es una proyección de todas sus condiciones, realizada por una creencia personal respecto de lo que debe ser el proceso de enseñanza aprendizaje”. (Mosston, M. 1982, p. 20). Aquí pone de manifiesto la importancia de la capacitación del educador ya que esta es determinante al momento de tomar decisiones en cuanto a la enseñanza del estudiante, en cuanto a la metodología, materiales, tiempos, ritmos, etc.

A parte de considerar al educador toma en cuenta al estudiante y la relación que se establece entre ellos: “El estudiante por su parte: llega también con su trasfondo complejo, que incluye nivel de aptitud física, complejidad emocional, actitudes sociales, costumbres y capacidad intelectual. A partir del primer encuentro, el maestro y el alumno se afectan mutuamente” (Mosston, M. 1982, p. 21). Este aporte es importante de tomar en cuenta al momento de enseñar, ya que nos permite comprender mejor al estudiante y tomar mejores decisiones en la práctica pedagógica, ya que ni el educador y el estudiante toman decisiones en el vacío; estas siempre se fundamentan en algo. Este “algo” es la materia de enseñanza-aprendizaje.

**2.3.2.2 Planificación.** Para poder aplicar la presente propuesta pedagógica se solicitó la autorización de la directora del Centro de Educación Básica Especial de “Cajamarca”, luego se realizó la indagación sobre información confiable respecto a los juegos motores como estrategia de enseñanza. También se realizó una revisión de información confiable respecto al enfoque social cultura de Vygotsky que guiará la presente investigación. Así mismo se diseñó unidades y sesiones de aprendizaje incorporando la estrategia del juego motor orientado al fortalecimiento del desarrollo de habilidades motrices gruesas, partiendo de actividades donde el estudiante

mostraba cierto dominio y estimular o favorecer el desarrollo de otras más complejas, es decir, yendo de lo fácil a difícil, de sus posibilidades motrices a estimular el desarrollo o fortalecimiento de habilidades motrices más elaboradas. Se diseñaron instrumentos de evaluación donde se jerarquizaron los indicadores a utilizar en la sesión de aprendizaje. Se elaboraron instrumentos de evaluación pertinentes para evaluar la propuesta innovadora. Lista de cotejo, encuesta para padres y diario de campo.

**2.3.2.3 Implementación.** En la implementación se seleccionó material educativo adecuado y pertinente para usarlo en el juego motor, se implementó de material concreto como: pelotas, planchas de textura, telas de colores, redes, El material implementado se utilizó en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje basado en las posibilidades motrices del estudiante, se emplearon para brindar al estudiante nuevas posibilidades motrices, nuevas sensaciones, nuevas habilidades. también se consideró el uso de los ambientes necesarios para la realización de las sesiones de aprendizaje como el ambiente de psicomotricidad por contar con las condiciones de comodidad y seguridad para el estudiante, al igual que las áreas verdes de la institución educativa, se elaboró la encuesta de padres, así mismo se realizaron tres sesiones de padres de familia, la primera para informar sobre la propuesta pedagógica innovadora, la segunda para explicar la estrategia a innovar y la tercera para informar los logros y resultados de la propuesta pedagógica innovadora.

**2.3.2.4 Ejecución.** Se desarrollaron juegos motores en las sesiones de aprendizaje tomando en cuenta los procesos pedagógicos pertinentes, así como el sustento teórico y el enfoque actual, observándose una participación más activa y alegre de parte de los estudiantes en el fortalecimiento de sus habilidades motrices gruesas por ejemplo en el juego “nadando en el mar” los estudiantes se divirtieron al moverse sobre el balancín imaginado que estaban sobre las olas del mar y a la vez fortalecieron sus músculos. Los juegos se caracterizaron por presentar actividades motrices que estimularon el accionar del cuerpo del estudiante en su integridad, favoreciendo su ejercitación, fortalecimiento y experimentación de nuevas posibilidades motrices, respetando las características de cada estudiante, a sus posibilidades de movimiento. se utilizó material deportivo en los juegos con la finalidad de enriquecer la experiencia motriz de los estudiantes, por ejemplo, un material

que estimulo mucho el movimiento en los estudiantes fue la red que, al ser colocada sobre ellos, los estimulaba a moverse activamente fortaleció el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas.

Los estudiantes se mostraron alegres, motivados, estimulados al interactuar con el material y las posibilidades que estos les brindaban para disfrutar y aprender a la vez. En cuanto a los instrumentos de evaluación sirvieron para evidenciar la reacción de los estudiantes a la experiencia educativa, también se aplicó una encuesta a los padres de familia para recoger sus apreciaciones sobre la propuesta innovadora así mismo el diario de campo sirvió como instrumento para la deconstrucción y reconstrucción de la práctica pedagógica.

Actualmente la habilidad motora gruesa de los estudiantes se ha fortalecido, esto se evidencia durante las sesiones de aprendizaje, ya que participan activamente, mueven brazos y piernas con mayor seguridad, con mayor fuerza y ha mejorado la elasticidad y movilidad, en el caso de los estudiantes que pueden caminar lo hacen con mayor seguridad y equilibrio, en el caso de los estudiantes que no pueden caminar adoptan una mejor postura en su silla de ruedas, se mueven con mayor seguridad sobre la colchoneta, sobre el césped.

A continuación, se presenta en el siguiente mapa de la reconstrucción el juego motor como estrategia de enseñanza el cual se utilizó para fortalecer las habilidades motrices gruesas de los estudiantes. Detallando los pasos a seguir en su ejecución, así mismo se consideran los materiales que se implementaron en las sesiones de aprendizaje.

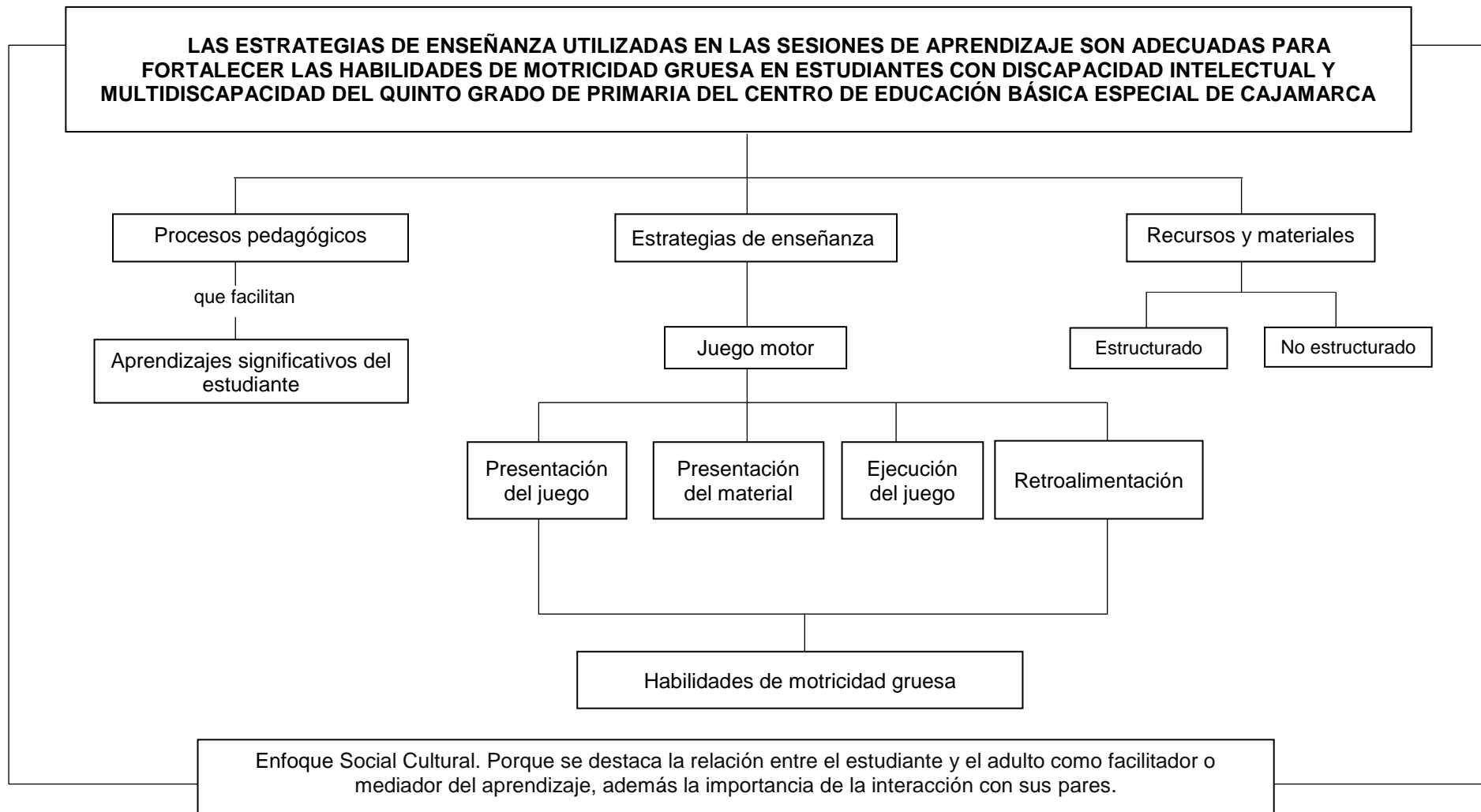


Figura 2. Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica

### **3. Metodología de la investigación**

#### **3.1 Tipo de investigación**

Esta investigación realizada es de enfoque cualitativo en el campo de la investigación acción pedagógica, que es una variante de la investigación acción, pues detalla hechos, hallazgos, situaciones para vislumbrar y concebir las interacciones del docente con sus estudiantes, donde el educador desarrolla un doble rol: el de investigador y el de participante de la investigación, en ella se combinan dos tipos de conocimientos que son los teóricos y los del contexto donde se desarrolla la práctica.

La investigación acción, tiene el propósito de mejorar la práctica pedagógica del docente investigador cambiando sus paradigmas, a partir de un análisis más profundo y reflexivo del quehacer diario frente a los estudiantes, ella tiene lugar en el aula, en el quehacer docente, haciendo uso de los diarios de campo como herramienta imprescindible para encontrar fortalezas y debilidades e identificar el problema, buscando un sustento teórico apropiado y considerando las posibles alternativas de solución.

Bernardo Restrepo Gómez (2003) lo menciona como un instrumento que le permite al maestro desarrollar una conducta de aprendiz de largo alcance, es decir declararse aprendiz durante toda su vida, esta práctica le permite al maestro aprender a aprender, le permite comprender la organización de su propia práctica y cómo evolucionar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica.

Esta experiencia enriquece al docente, ya que lo motiva a un proceso de aprendizaje continuo, le proporciona la oportunidad de aprender, desaprender y aprender en un ciclo sin fin en el cual se enriquece y enriquece su práctica pedagógica, permitiéndole mejorarla continuamente.

La deconstrucción permitió realizar un diagnóstico, reflexionar y criticar la práctica pedagógica que antes se realizaba a diario; la reflexión se enfocó en el actuar pedagógico, las teorías que dirigían dicho accionar y la situación que vivían los estudiantes y el docente relacionadas al saber pedagógico. En esta etapa se realizó la sensibilización, la reflexión crítica, la deconstrucción de la

práctica pedagógica a través de la elaboración de ocho diarios de campo, donde se evidenciaron todas las reacciones de los estudiantes frente a los materiales y las actividades propuestas en las sesiones de aprendizaje, con esta evidencia se pudo codificar y categorizar identificando las fortalezas y debilidades, especialmente en el campo de la ejecución.

También se recogió información al identificar los hallazgos, los cuales se presentaron en unidades de análisis en matrices de registros de información. Esta sistematización permitió analizar la recurrencia de las debilidades, lo que posibilitó la elaboración del planteamiento y formulación del problema de la práctica pedagógica, esto permitió revisar información actual en estrategias de enseñanza y a proponer algunas estrategias innovadoras, en este sentido, también pude seleccionar un grupo focal que fue el quinto grado de primaria para la aplicación de una propuesta innovadora.

La reconstrucción exigió buscar teorías pedagógicas vigentes, con el propósito de adaptarlas a la práctica pedagógica de tal manera que esta tuviera un sustento teórico, una base científica y producto de esto salió un saber pedagógico, individual, pero a la vez funcional.

Para la reconstrucción de la práctica pedagógica se ejecutó una propuesta pedagógica innovadora para lo cual, se elaboró un plan de acción, objetivos, hipótesis de acción, acciones, actividades en función a los tres campos de acción: planificación, implementación de recursos y materiales y ejecución.

Así mismo, se elaboró un plan de evaluación de las acciones con indicadores de proceso y resultados, también se elaboraron instrumentos para recoger información sobre la efectividad de la propuesta pedagógica innovadora, como: los diarios de campo, encuesta de padres de familia, los cuales se administraron antes, durante y después de la ejecución de la propuesta. Finalmente se diseñó y ejecutó sesiones de aprendizaje implementados con materiales y recursos en relación a la estrategia innovadora y las características de los estudiantes, a los procesos pedagógicos, todas las situaciones de aprendizaje presentadas en estas sesiones se registraron en los diarios de campo respectivos.

La evaluación es muy importante teniendo en cuenta que la propuesta pedagógica innovadora se convierte en una evidencia de efectividad, donde se aportan indicaciones concretas y pruebas de su funcionamiento como práctica transformadora; en ella se realizó el tratamiento de la información cualitativa y cuantitativa recogida al aplicar los instrumentos elaborados en la fase de la reconstrucción, como los diarios de campo, la encuesta para padres, los datos del acompañamiento pedagógico, donde el docente observador evidenció los hallazgos encontrados en la labor del docente investigador, interpretándolos y emitiendo conclusiones.

Se elaboraron matrices para representar la información de los diarios de campo en unidades de análisis, así como la matriz de conclusiones de los tres campos de acción: planificación, implementación de recursos y materiales y ejecución. Se realizó el tratamiento de los resultados de la encuesta de padres, interpretando los resultados obtenidos. Para validar toda esta información se realizó la triangulación donde se compararon las conclusiones de: docente investigador, del docente observador (APE) y de los padres de familia; y la coincidencia fue que el juego motor como estrategia de enseñanza era positivo para fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes. Luego se redactó lecciones aprendidas y conclusiones, cumpliendo así el ciclo de la investigación acción.

## 3.2 Objetivos

Toda investigación tiene fines imparciales los cuales deben ser redactados en forma clara y precisa.

**3.2.1 Objetivo general.** Mejorar la práctica pedagógica incorporando la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” - UGEL Cajamarca - Cajamarca.

**3.2.2 Objetivos específicos.** Son necesarios porque apuntan a los campos de acción.

- **Objetivo específico 1.** Diseñar sesiones de aprendizaje incorporando la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.
- **Objetivo específico 2.** Implementar con materiales y recursos las sesiones de aprendizaje para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.
- **Objetivo específico 3.** Ejecutar las sesiones de aprendizaje con la estrategia de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa e los estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.

### 3.3 Hipótesis de acción

En esta investigación se presentan tres hipótesis de acción que se relacionan con los objetivos específicos:

- **Hipótesis de acción 1.** La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategia de enseñanza de juego motor permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.
- **Hipótesis de acción 2.** La implementación de recursos y materiales permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.
- **Hipótesis de acción 3.** La ejecución de sesiones de aprendizaje aplicando el juego motor permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.

### 3.4 Beneficiarios

En la presente investigación han intervenido varios actores o beneficiarios:

**Docente investigador.** Como docente investigador de la mejora pedagógica, es el primer beneficiario porque con la iniciativa y perseverancia en la búsqueda de nuevos horizontes pedagógicos se encuentran alternativas de perfeccionamiento a través del juego motor como estrategia de enseñanza innovadora, dando una respuesta positiva a la problemática detectada. A través de esta investigación se incrementó el saber pedagógico, el aprendizaje de nuevas estrategias, el fortaleciendo lazos con los estudiantes, el empoderamiento profesional y fortalecimiento de la relación con padres de familia.

**Estudiantes.** Los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del quinto grado de primaria serán directamente los beneficiados del actuar pedagógico del docente, basado en una propuesta novedosa en base a juegos motores, fortaleciendo el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas como por ejemplo el equilibrio estático y el dinámico, el movimiento y fortalecimiento de brazos, piernas, reptar, rodar lateralmente, rodar hacia adelante, desplazarse en cuadrupedia, caminar, entre otros de acuerdo a sus posibilidades motrices, para un mejor desenvolvimiento en su entorno escolar y familiar.

La docente de aula también se beneficia al observar las nuevas estrategias aplicadas y que luego puede seguir aplicando en el aula con los estudiantes.

El docente investigador tuvo que prestar el aula ya que su labor es en el equipo de apoyo y asesoramiento (SAANEE), es decir trabaja en instituciones educativas inclusiva y no en el Centro de Educación Básica Especial. Al potenciar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes, se mejorará su: auto seguridad, autoestima, se propicia que sean más espontáneos, más seguros, se fortalece la relación con padres y estos se involucran con mayor seriedad en el trabajo del Centro de educación Básica Especial de Cajamarca.

**Padres de familia.** Los padres de familia de los estudiantes del quinto grado de primaria son beneficiados ya que aprenden nuevas estrategias de intervención en su hijo lo cual repercutirá en mejorar su calidad de vida y su

inclusión familiar. También son beneficiados ya que sus hijos pueden potenciar el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas lo cual mejora su calidad de vida e interacción familiar.

### **3.5 Instrumentos**

En esta investigación se ha requerido de técnicas de observación y de encuesta. La observación se evidenció a través del diario de campo de las sesiones de aprendizaje realizadas y la segunda se realizó a través de la encuesta realizada a padres de familia. En la observación realizada tanto por la acompañante pedagógica como por el docente investigador se realizó entendiendo por observación participante “aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando; se identifica con él de tal manera que el grupo lo considera uno más de sus miembros.” (Campoy T., Gomes E. 2009, p. 277).

Estos instrumentos permitieron anotar las evidencias observadas en la propuesta innovadora lo cual sirvió como base para la planificación y ejecución de la práctica pedagógica llevada a cabo con los estudiantes del aula de quinto grado del Centro de Educación Básica Especial Cajamarca.

Gracias a la técnica de la observación se pudo establecer y realizar en la práctica pedagógica el diario de campo de manera permanente. La lista de cotejo y la encuesta a padres de familia fueron otros instrumentos que permitieron recabar información de otros agentes, a continuación, se detalla cada uno de ellos.

**3.5.1 Diario de campo.** El llevar un registro escrito de la práctica pedagógica permite tener mayor conciencia del actuar docente con los estudiantes, por lo tanto, tener más posibilidades de mejorar la enseñanza.

**3.5.1.1 Fundamentación.** El diario de campo es un instrumento que permite registrar y sistematizar la práctica pedagógica de cada día y a través de su análisis y reflexión es posible mejorarla, enriquecerla e innovarla haciéndola más pertinente. Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación”.

Es el relato escrito cotidianamente de las experiencias vividas y de los hechos observados. Puede ser redactado al final de una jornada o al término de una tarea importante. El diario de campo registra todas las observaciones y las conductas verbales y no verbales de los sujetos a investigar; es íntimo, personal y subjetivo, se elabora día a día, anotando el acaecer cotidiano. Las notas de campo van constituyendo una memoria de los procesos de investigación; en el diario debe consignarse todo y siempre debe ir como compañero del Investigador. (López L., Montenegro M & Tapia R. 2006, p. 54).

El diario de campo, se convierte en un aliado para el docente en su propósito de mejorar en su práctica pedagógica, ya que le permite plasmar las experiencias, relatos y hechos observados durante la experiencia educativa de tal manera que se constituye en una fuente de testimonio, de consulta, de reflexión, de memoria lo cual le facilita la mejora de su enseñanza, la mejora en los logros en los estudiantes, así como mejorar sus estrategias e incorporar otras que considere necesarias.

El diario de campo, dentro de su estructura, tiene tres partes: la descripción narrativa de los hechos de la práctica pedagógica, en segundo lugar, la reflexión objetiva que se realiza tomando en cuenta las fortalezas y debilidades, finalmente la intervención donde se proponen mejoras y superación de las debilidades.

El diario de campo es de gran valor para el docente ya que a través de él puede visualizar más objetivamente las acciones e intervenciones que pueden permanecer, las acciones o intervenciones que deben evitarse y analizar la permanencia y/o incorporación de estrategias de enseñanza y evaluación.

**3.5.1.2 Objetivo.** Reflexionar objetivamente sobre la práctica pedagógica del docente, mediante la descripción de lo ocurrido, los aciertos y desaciertos, los hechos más resaltantes del desenvolvimiento en el llano interacción con los estudiantes, además tiene el propósito de tomar decisiones sobre la propia práctica pedagógica.

**3.5.1.3 Estructura.** Presenta la siguiente estructura: los datos informativos, la descripción de los hechos más relevantes de la práctica pedagógica, la reflexión crítica y objetiva de cómo uno se ha desempeñado durante todo el proceso de la práctica, y por último también se considera la intervención orientada a mejorar las siguientes sesiones de aprendizaje.

**3.5.1.4 Administración.** Es utilizado por el docente investigador de manera permanente en su práctica pedagógica, luego de haber ejecutado las sesiones de aprendizaje. En la Deconstrucción el diario de campo se utilizó para registrar la práctica pedagógica e identificar la teórica intrínseca lo cual permite tener mayor conciencia del actuar docente frente a los estudiantes; en la reconstrucción el diario de campo permitió recoger información sobre la propuesta pedagógica innovadora la cual está basada en teorías y enfoques científicos y validados, y esto mejoró notablemente la práctica pedagógica.

En esta investigación se presentan ocho diarios de campos en la deconstrucción y diez diarios de campo en la reconstrucción que han sido elaborados por el docente investigador luego de haber realizado cada sesión de aprendizaje, determinando las fortalezas y debilidades en cada sesión ejecutada.

**3.5.2 Encuesta a padres de familia.** Saber la opinión que tienen los padres de familia de nuestra práctica docente es importante. A través de la encuesta podemos conocer la opinión y/o sentimientos de las personas, entendiendo que “La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se les realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación” (Alelú, M. Cantín, S. López, N. Rodríguez, M., 2016, p.9). es decir que a través de ella podemos obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica.

**3.5.2.1 Fundamentación.** La encuesta se eligió porque era necesario un instrumento para conocer la opinión de los padres de familia en cuanto a la propuesta pedagógica innovadora, se aplicó para registrar esta opinión y sus percepciones sobre el juego motor como estrategia de enseñanza orientada al fortalecimiento del desarrollo de las habilidades gruesas de sus hijos.

**3.5.2.2 Objetivo.** La encuesta fue elaborada y aplicada con la finalidad de conocer la opinión de los padres de familia respecto a la mejora significativa en el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas en sus hijos en base a la estrategia de la propuesta pedagógica aplicada.

**3.5.2.3 Estructura.** La encuesta presentada en este proyecto consta de una breve instrucción o indicación para los padres de familia de cómo

responder a ella y una tabla conteniendo cinco ítems respecto a la estrategia de juegos motores como estrategia de enseñanza y otros cinco ítems respecto al desarrollo de habilidades motrices gruesas, contiene el tipo de preguntas cerradas donde se puede responder en forma breve y específica mediante los criterios (SI) (NO). con criterios de valoración “Sí” y “No”.

**3.5.2.4 Administración.** Esta encuesta fue aplicada a los padres de familia de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” al terminar la aplicación de la propuesta pedagógica basada en Juegos motores. De los cinco estudiantes, asistieron dos padres de familia y la directora del Hogar “Santa Dorotea” ya que tres de los estudiantes viven en esta institución. Se aplicó en el Centro de Educación Básica Especial de Cajamarca luego de una breve explicación sobre el propósito de este instrumento, sobre su importancia y de la forma correcta de participar en ella, se instruyó que si tenían alguna duda al momento de desarrollarla podían preguntar, al final se agradeció su participación.

## 4. Plan de acción

### 4.1 Matriz del plan de acción

| PREGUNTA DE ACCIÓN  | OBJETIVOS ESPECÍFICOS  | HIPÓTESIS DE ACCIÓN  | ACCIÓN   | ACTIVIDADES  | RECURSOS  | TIEMPO                       |
|---|--|--|--|--|---|------------------------------|
| ¿Cómo debo aplicar la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual, física y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca? | Diseñar sesiones de aprendizaje incorporando la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes. | La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategia de enseñanza de juego motor permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca. | Incorporación de la estrategia de enseñanza del juego motor en la planificación de los diseños de sesiones de aprendizaje. | Negociar con las autoridades del CEBE la necesidad de incorporar la estrategia de mejora del juego motor en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. | Propuesta pedagógica de la investigación Acción.      | Del 08/05/2017 al 21/07/2017 |
|   |  |  |  | Negociar con las autoridades del CEBE la necesidad de incorporar la estrategia de mejora del juego motor en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. | Propuesta pedagógica de la investigación Acción.      |                              |
|   |  |  |  | Investigar fuentes de información confiable sobre la estrategia de juego motor y habilidades motrices gruesas.   | Internet, Páginas web. libros                         |                              |
|   |  |  |  | Seleccionar información pertinente sobre el juego motor con el enfoque cultural social de Vygotsky.  | Internet, libros Páginas web.                         |                              |
|   |  |  |  | Elaborar el diagnóstico de los estudiantes del aula a investigar.  | PEI   |                              |
|   |  |  |  | Seleccionar competencias y capacidades que desarrollan habilidades motrices gruesas.   | Diseño Curricular Nacional 2016.                      |                              |
|   |  |  |  | Diseñar unidades con el enfoque de Mosston, con los pasos: Presentación del juego, presentación del material, ejecución del juego, retroalimentación.    | Fichas textuales Cartel de competencias y capacidades |                              |
|   |  |  |  | Diseñar sesiones de aprendizaje con el juego motor, procesos pedagógicos y cognitivos.   | Unidades de aprendizaje. Sesiones de aprendizaje.     |                              |

| PREGUNTA DE ACCIÓN | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | HIPÓTESIS DE ACCIÓN | ACCIÓN | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | TIEMPO |
|--------------------|-----------------------|---------------------|--------|--|--|--------|
|                    |                       |                     |        | Seleccionar las técnicas e instrumentos de evaluación a utilizarse en las sesiones de aprendizaje. | Unidades de aprendizaje<br>Sesiones de aprendizaje.        |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar los instrumentos de evaluación de las sesiones de aprendizaje con el juego motor.         | Guías de elaboración de instrumentos de evaluación.<br>DCN |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar el Planificador de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora.    | DCN<br>Unidades<br>Planificador<br>Calendario              |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar el plan de acción de la propuesta pedagógica  | Matrices   |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar el plan de Evaluación del Plan de Acción.   | Matrices<br>Plan de acción                                 |        |
|                    |                       |                     |        | Diseñar los instrumentos de evaluación de la propuesta pedagógica.                                 | Formatos de los instrumentos.                              |        |
|                    |                       |                     |        | Diseñar el formato de validación del instrumento de la encuesta de los padres de familia.          | Formato de la encuesta de padres de familia.               |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar el cronograma de reuniones con los padres de familia del aula en investigación.           | Calendarios<br>Plan de trabajo de aula                     |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar el cronograma de seguimiento de cada una de las actividades del plan de acción.           | Plan de Evaluación de las acciones.<br>Calendario          |        |

| PREGUNTA DE ACCIÓN  | OBJETIVOS ESPECÍFICOS   | HIPÓTESIS DE ACCIÓN   | ACCIÓN                                       | ACTIVIDADES  | RECURSOS  | TIEMPO                                |
|---|---|---|--|--|---|---------------------------------------|
| ¿Cómo debo aplicar la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual, física y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca? | Implementar con materiales y recursos las sesiones de aprendizaje para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes. | La implementación de recursos y materiales permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca | La implementación con recursos y materiales. | Identificar la pertinencia de los recursos y materiales de la propuesta pedagógica innovadora. | Internet<br>Página Web<br>Textos bibliográficos<br>Bibliotecas virtuales        | Del<br>08/05/2017<br>al<br>21/07/2017 |
|   |   |   |  | Elaborar el listado de recursos y materiales educativos con que cuenta la IE.                  | Inventario actualizado de la IE.  |                                       |
|   |   |   |  | Recopila materiales estructurados y no estructurados.  | Libros<br>Pág. web  |                                       |
|   |   |   |  | Adaptar los material del juego   | Manual de elaboración de materiales.<br>Materiales concretos                    |                                       |
|   |   |   |  | Organizar e implementar los recursos y espacios de la acción educativa.                        | Material deportivo, material no estructurado.                                   |                                       |
|   |   |   |  | Prever los recursos y materiales de las sesiones innovadoras.                                  | Inventario actualizado de los recursos y materiales de la propuesta pedagógica. |                                       |

| PREGUNTA DE ACCIÓN  | OBJETIVOS ESPECÍFICOS  | HIPÓTESIS DE ACCIÓN   | ACCIÓN   | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | TIEMPO                       |
|---|--|---|--|--|--|------------------------------|
| ¿Cómo debo aplicar la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual, física y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca? | Ejecutar las sesiones de aprendizaje con la estrategia de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa e los estudiantes. | La ejecución de sesiones de aprendizaje aplicando el juego motor permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca | La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategia de enseñanza del juego motor. | Verificar los medios, materiales y recursos educativos de las sesiones de aprendizaje innovadoras.                       | Inventario actualizado                             | Del 15/09/2017 al 25/07/2018 |
|   |  |   |  | Verificar las actividades de los procesos pedagógicos y de juego motor en las sesiones innovadoras.                      | Lista de cotejo de las sesiones innovadoras        |                              |
|   |  |   |  | Presentar la propuesta pedagógica a los padres de familia del aula.  | Proyector, laptop, pizarra, plumones.              |                              |
|   |  |   |  | Aplicar la lista de cotejo de las sesiones de aprendizaje innovadoras  | Lista de cotejo de las sesiones innovadoras        |                              |
|   |  |   |  | Aplicar las sesiones innovadoras con la estrategia del juego motor.  | Materiales deportivo y material adaptado.          |                              |
|   |  |   |  | Aplicar las sesiones de aprendizaje con los pasos del juego motor.   | Sesiones de aprendizaje. Materiales adaptados.     |                              |
|   |  |   |  | Aplicar sesiones de aprendizaje con competencias, capacidades e indicadores jerarquizados.                               | Sesiones de aprendizaje.                           |                              |
|   |  |   |  | Aplicar sesiones de aprendizaje con materiales y recursos educativos adaptados a las características de los estudiantes. | Sesiones de aprendizaje. Materiales adaptados.     |                              |
|   |  |   |  | Evaluar los logros a los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje con la lista de cotejo.                         | Matriz de indicadores de evaluación jerarquizados. |                              |
|   |  |   |  | Validar la encuesta de padres de familia por tres juicios de expertos.   | Formato de encuesta de padre de familia.           |                              |
| Ejecutar las reuniones de padres de familia en la IE.   | Pan anual de trabajo del aula.   |   |  |  |  |                              |
| Redactar diarios de campo de las sesiones de aprendizaje.   | Sesiones de aprendizaje. Diarios de campo.   |   |  |  |  |                              |

| PREGUNTA DE ACCIÓN | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | HIPÓTESIS DE ACCIÓN | ACCIÓN | ACTIVIDADES  | RECURSOS   | TIEMPO |
|--------------------|-----------------------|---------------------|--------|--|--|--------|
|                    |                       |                     |        | Categorizar y sistematizar los diarios de campo.   | Matrices de diarios e campo.<br>Diarios de campo   |        |
|                    |                       |                     |        | Aplicar las encuestas a los padres de familia  | Fotocopias de encuestas.   |        |
|                    |                       |                     |        | Revisar la aplicación de los instrumentos de evaluación de la propuesta pedagógica innovadora. | Encuesta de padres de familia.<br>Ficha de observación del acompañante<br>Diarios de campo                   |        |
|                    |                       |                     |        | Sistematizar los resultados de la propuesta pedagógica   | Resultados de:<br>Encuesta de padres de familia.<br>Ficha de observación del acompañante<br>Diarios de campo |        |
|                    |                       |                     |        | Aplicar la técnica de triangulación a los resultados de la propuesta pedagógica innovadora.    | Matrices de sistematización de los resultados de los instrumentos de la propuesta.                           |        |
|                    |                       |                     |        | Elaborar conclusiones de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa.                 | Matriz de triangulación.<br>Tesis de la investigación acción.  |        |
|                    |                       |                     |        | Sustentar y comunicar los resultados de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa.  | Proyector multimedia<br>Laptop<br>Diapositivas de sustentación.<br>Tesis de la investigación acción.         |        |

## 4.2 Matriz de evaluación

| <b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1</b>   |  |   |   |
|--|--|---|---|
| La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego motor permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" UGEL Cajamarca-Región Cajamarca. |  |   |   |
| <b>ACCIÓN</b>  | <b>RESULTADO ESPERADO</b>  | <b>INDICADORES DE RESULTADO</b>   | <b>FUENTES DE VERIFICACIÓN</b>  |
| Incorporación de la estrategia de enseñanza del juego motor en la planificación de los diseños de sesiones de aprendizaje.   | Diseño de sesiones de aprendizajes con estrategias de enseñanza del juego motor que permite fortalecer el desarrollo de habilidades motrices gruesas los estudiantes.                              | Diseña sesiones de aprendizajes innovadoras con estrategia de enseñanza del juego motor en el proceso pedagógico. | - Diseños de sesiones de aprendizaje.<br>- Lista de cotejo de elaboración de sesiones de aprendizaje. |
| <b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1</b>  | <b>INDICADORES DE PROCESO</b>  | <b>FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO</b>  |   |
| Negociar con las autoridades del CEBE la necesidad de incorporar la estrategia de mejora del juego motor en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.   | Negocia con las autoridades del CEBE la necesidad de incorporar la estrategia de mejora del juego motor en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes teniendo en cuenta la propuesta pedagógica. | - Acta de reunión<br>- Registro de asistencia<br>- Propuesta Pedagógica.  |   |
| Investigar fuentes de información confiable considerando al juego motor y habilidades motrices gruesas   | Investiga fuentes de información confiable considerando al juego motor y habilidades motrices gruesas.   | - Fichas de citas textuales y no textuales  |   |
| Seleccionar información pertinente sobre el juego motor con el enfoque cultural social de Vygotsky.  | Selecciona información pertinente sobre el juego motor según el enfoque Cultural social de Vygotsky.   | - Fichas de citas textuales y no textuales  |   |
| Elaborar el diagnostico de los estudiantes del aula a investigar.  | Elabora el diagnóstico de los estudiantes del aula a investigar según sus características y problemática.  | - Diagnóstico del aula a investigar   |   |
| Seleccionar competencias y capacidades que desarrollan habilidades motrices gruesas.   | Selecciona competencias y capacidades teniendo en cuenta fortalecer el desarrollo de habilidades motrices gruesas.   | - Unidades de aprendizajes<br>- Carteles de diversificación de competencias y capacidades                         |   |
| Diseñar unidades con el enfoque de Muska Mosston, con los pasos: Presentación del juego, presentación del material, ejecución del juego, retroalimentación.  | Diseña unidades con el enfoque de Muska Mosston, teniendo en cuenta los pasos de presentación del juego, presentación del material, ejecución del juego, retroalimentación.                        | - Unidades de aprendizajes  |   |
| Diseñar sesiones de aprendizaje con el juego motor, procesos pedagógicos y cognitivos.   | Diseña sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta el juego motor, procesos pedagógicos y cognitivos.   | - Sesiones de aprendizaje innovadoras.  |   |

| ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1   | INDICADORES DE PROCESO  | FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO  |
|--|---|--|
| Seleccionar las técnicas e instrumentos de evaluación a utilizarse en las sesiones de aprendizaje. | Selecciona las técnicas e instrumentos de evaluación a utilizarse en las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los indicadores jerarquizados.  | Lista de cotejo de evaluación del estudiante                                     |
| Elaborar los instrumentos de evaluación de las sesiones de aprendizaje con el juego motor.         | Elabora los instrumentos de evaluación de las sesiones de aprendizaje según el juego motor y habilidades motrices gruesas.                          | Lista de cotejo de evaluación del estudiante                                     |
| Elaborar el Planificador de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora.    | Elabora el Planificador de diez sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora teniendo en cuenta las unidades de aprendizaje.       | Unidades de aprendizaje<br>Planificador de sesiones de aprendizaje.              |
| Elaborar el plan de acción de la propuesta pedagógica  | Elabora el plan de acción de la propuesta pedagógica teniendo en cuenta las actividades de los tres campos de acción.                               | Plan de acciones   |
| Elaborar el plan de Evaluación del Plan de Acción.   | Elabora el plan de Evaluación del Plan de Acción teniendo en cuenta los indicadores de proceso y fuentes de verificación.                           | Plan de evaluación de las acciones   |
| Diseñar los instrumentos de evaluación de la propuesta pedagógica.                                 | Diseña los instrumentos de evaluación de la propuesta pedagógica considerando el juego motor y las habilidades motrices gruesas.                    | Lista de cotejo<br>Encuesta de padres de familia                                 |
| Diseñar el formato de validación del instrumento de la encuesta de los padres de familia.          | Diseña el formato de validación del instrumento de la encuesta de los padres de familia considerando a tres juicios de expertos de la especialidad. | Constancia de validación<br>Encuesta a padres de familia.                        |
| Elaborar el cronograma de reuniones con los padres de familia del aula en investigación.           | Elabora el cronograma de reuniones con los padres de familia del aula en investigación considerando el plan anual de trabajo.                       | Plan anual de trabajo<br>Cronograma de reuniones con padres de familia del aula. |

| <b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2</b> La implementación de recursos y materiales permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" UGEL Cajamarca – Región Cajamarca. |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <b>ACCIÓN</b>  | <b>RESULTADO ESPERADO</b>  | <b>INDICADORES DE RESULTADO</b>   | <b>FUENTES DE VERIFICACIÓN</b>  |
| Implementación de recursos y materiales en la estrategia de enseñanza del juego motor que permita fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa.  | Recursos y materiales seleccionados del contexto que permite el desarrollo de habilidades motrices gruesas a través del juego motor.   | Selecciona los recursos y materiales teniendo en cuenta las sesiones de aprendizaje innovadoras | - Sesiones de aprendizaje<br>- Diarios de campo<br>- Recursos y materiales seleccionados. |
| <b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2</b>  | <b>INDICADORES DE PROCESO</b>  | <b>FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO</b>  |   |
| Identificar la pertinencia de los recursos y materiales de la propuesta pedagógica innovadora.   | Identifica la pertinencia de los recursos y materiales teniendo en cuenta la propuesta pedagógica innovadora.  | - Propuesta pedagógica Innovadora<br>- Inventario actualizado del CEBE.                         |   |
| Elaborar el listado de recursos y materiales educativos con que cuenta la I.E.   | Elabora el listado de recursos y materiales educativos con que cuenta la I.E. teniendo en cuenta los materiales brindados por el Ministerio de Educación y recursos propios de la Institución Educativa. | - Inventario actualizado del CEBE.  |   |
| Recopila materiales estructurados y no estructurados.  | Recopila materiales estructurados y no estructurados teniendo en cuenta los que desarrollan habilidades motrices gruesas.  | - Inventario de donaciones.   |   |
| Adaptar los material de la institución educativa.  | Adapta los material de la institución educativa teniendo en cuenta las necesidades y problemática de los estudiantes.  | - Materiales adaptados  |   |
| Organizar e implementar los recursos y espacios de la acción educativa.  | Organiza e implementa los recursos y espacios de la acción educativa teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes.  | - Aulas adaptadas.  |   |
| Prever los recursos y materiales de las sesiones innovadoras.  | Prevé los recursos y materiales de las sesiones innovadoras teniendo en cuenta las fechas de ejecución en las unidades de aprendizaje y planificador de sesiones.  | - Unidades de aprendizaje<br>- Planificador de sesiones de aprendizaje innovadoras.             |   |

| <b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3</b> La ejecución de sesiones de aprendizaje aplicando los juegos motores permitirá fortalecer las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial "Cajamarca" UGEL Cajamarca- Región Cajamarca. |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <b>ACCIÓN</b>  | <b>RESULTADO ESPERADO</b>  | <b>INDICADORES DE RESULTADO</b>  | <b>FUENTES DE VERIFICACIÓN</b>  |
| La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategia de enseñanza del juego motor.   | Manejo de la estrategia de enseñanza con el juego motor en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.<br>Fortalece el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del CEBE - Cajamarca. | Dominio de la estrategia del juego motor durante el desarrollo de los procesos pedagógicos de las sesiones de aprendizaje.<br>Fortalece el desarrollo de las habilidades motrices gruesas considerando la estrategia de juego motor. | - Sistematización de los resultados de los diarios de campo del docente Investigador.<br>- Sistematización de los resultados de la observación en el aula de la acompañante pedagógica (APE).<br>- Diario de campo.<br>- Encuesta a padres de familia.<br>- Lista de cotejo de la sesión de aprendizaje |
| <b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3</b>  |  | <b>INDICADORES DE PROCESO</b>  | <b>FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO</b>  |
| Verificar los medios, materiales y recursos educativos de las sesiones de aprendizaje innovadoras.   | Verifica los medios, materiales y recursos educativos de las sesiones de aprendizaje innovadoras teniendo en cuenta la propuesta pedagógica.   |  | - Listado de recursos y materiales.   |
| Verificar las actividades de los procesos pedagógicos y de juego motor en las sesiones innovadoras.  | Verifica las actividades de los procesos pedagógicos y el juego motor de las sesiones innovadoras teniendo en cuenta sus pasos.  |  | - Sesiones de aprendizaje innovadoras.  |
| Presentar la propuesta pedagógica a los padres de familia del aula.  | Presenta la propuesta pedagógica a los padres de familia del aula teniendo en cuenta el diagnóstico del estudiante.  |  | - Propuesta pedagógica.<br>- Lista de asistencia<br>- Acta de reunión y de acuerdos   |
| Aplicar la lista de cotejo de las sesiones de aprendizaje innovadoras  | Aplica la lista de cotejo de las sesiones de aprendizaje innovadoras teniendo en cuenta los procesos pedagógicos del juego motor y la habilidades de motricidad gruesa.  |  | - Lista de cotejo aplicada.   |
| Aplicar las sesiones innovadoras con la estrategia del juego motor   | Aplica las sesiones innovadoras con la estrategia del juego motor teniendo en cuenta los procesos pedagógicos.   |  | - Diarios de campo.<br>- Ficha de observación de las sesiones innovadoras   |
| Aplicar las sesiones de aprendizaje con los pasos del juego motor (presentación del juego motor, presentación del material, desarrollo del juego, retroalimentación).  | Aplica las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los pasos del juego motor.   |  | - Diarios de campo.<br>- Ficha de observación de las sesiones innovadoras   |
| Aplicar sesiones de aprendizaje con competencias, capacidades e indicadores jerarquizados.   | Aplica sesiones de aprendizaje con competencias y capacidades teniendo en cuenta indicadores jerarquizados.  |  | - Sesiones de aprendizaje<br>- Lista de cotejo de evaluación de estudiantes   |

| ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3   | INDICADORES DE PROCESO  | FUENTES DE VERIFICACIÓN / INSTRUMENTO   |
|--|---|---|
| Aplicar sesiones de aprendizaje con materiales y recursos educativos adaptados a las características de los estudiantes. | Aplica sesiones de aprendizaje utilizando adecuadamente materiales y recursos educativos adaptados a las características de los estudiantes.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales educativos adaptados</li> <li>- Sesiones de aprendizaje.</li> </ul>   |
| Evaluar los logros a los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje con la lista de cotejo.                         | Evalúa los logros a los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la lista de cotejo con indicadores jerarquizados.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de cotejo con indicadores jerarquizados.</li> </ul>  |
| Validar la encuesta de padres de familia por tres juicios de expertos.   | Valida la encuesta de padres de familia teniendo en cuenta a tres juicios de expertos.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encuesta validada</li> <li>- Constancia de validación.</li> </ul>  |
| Ejecutar las reuniones de padres de familia en la IE.  | Ejecuta las reuniones de padres de familia en la IE. según el cronograma del plan de actividades del aula y propuesta pedagógica.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de asistencia.</li> <li>- Acta de acuerdos.</li> </ul>   |
| Redactar diarios de campo de las sesiones de aprendizaje.  | Redacta diarios de campos de las sesiones de aprendizaje innovadoras teniendo en cuenta las incidencias de los pasos del juego motor en relación a las habilidades desarrolladas por los estudiantes. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios de campo de las sesiones de aprendizaje innovadoras.</li> </ul>  |
| Categorizar y sistematizar los diarios de campo.   | Categoriza y sistematiza los diarios de campo según el juego motor y las habilidades motrices gruesas de los estudiantes  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matrices de sistematización de la información del docente investigador.</li> </ul>   |
| Aplicar las encuestas a los padres de familia  | Aplica las encuestas a los padres de familia al término de la ejecución de las sesiones de aprendizaje innovadoras.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encuestas a padres de familia aplicadas.</li> </ul>  |
| Revisar la aplicación de los instrumentos de evaluación de la propuesta pedagógica innovadora.                           | Revisa la aplicación de los instrumentos de evaluación de la propuesta pedagógica innovadora teniendo en cuenta los diarios de campo del docente investigador, APE y padres de familia.               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios de campo del docente investigador</li> <li>- Encuestas a padres de familia</li> <li>- Fichas de observación de la APE</li> </ul> |
| Sistematizar los resultados de la propuesta pedagógica   | Sistematiza los resultados de la propuesta pedagógica utilizando adecuadamente las matrices de representación de hallazgos de los tres instrumentos.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matrices de representación de hallazgos de los tres instrumentos.</li> </ul>   |
| Aplicar la técnica de triangulación a los resultados de la propuesta pedagógica innovadora.                              | Aplica la técnica de triangulación a los resultados de la propuesta pedagógica innovadora utilizando adecuadamente la matriz de triangulación.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matriz de triangulación.</li> </ul>  |
| Elaborar conclusiones de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa.   | Elabora conclusiones de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa teniendo en cuenta la propuesta pedagógica y la investigación acción.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listado de conclusiones.</li> </ul>  |
| Sustentar y comunicar los resultados de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa.                            | Sustenta y comunica los resultados de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa teniendo en cuenta los criterios de sustentación y comunicación de la tesis de investigación acción.       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diapositivas de sustentación.</li> <li>- Tesis de la investigación acción.</li> </ul>  |

## 5. Discusión de resultados

### 5.1 Procesamiento análisis de Información

**5.1.1 Análisis de los resultados de los diarios de campo.** En esta matriz se evidencian los hallazgos encontrados en los diarios de campo así como la interpretación teórica, el análisis del contenido y las conclusiones a las que se llega

| CATEGORÍA                      | SUB CATEGORÍA      | HALLAZGOS   | INTERPRETACIÓN TEÓRICA  | ANÁLISIS DE CONTENIDO   | CONCLUSIONES   |
|--------------------------------|--------------------|---|---|---|--|
| <b>Estrategia de enseñanza</b> | <b>Juego motor</b> | <p>“les dije que participaríamos en el juego “veo veo”, les indiqué que se pusieran de pie frente al espejo y moviera su cuerpo al ritmo de la música. los estudiantes sonreían y se movían con alegría y atención, moviéndose con mayor energía, potenciando el fortalecimiento y sus habilidades motoras gruesas”. DC N°2 del 10 de octubre 2017.</p> <p>“Explicué el juego “fuego, mar y tierra” les expliqué que debían mover su cuerpo para fortalecerlo, luego indiqué que cuando dijera “¡mar! debían rodar sobre la colchoneta hacia la derecha, si se menciona “¡Tierra!” rodarán a la izquierda, al mencionar “¡Fuego!”, debían dar dos pasos a adelante. Observé que Alexander movió su cuerpo con entusiasmo y le brindé apoyo físico, Luis estuvo muy participativo, Diana y María también realizaban los movimientos de sus piernas demostrando mayor dominio y fuerza”. DC N°3 del 10 de octubre 2017.</p> <p>Motivé para que participaran del juego “saludar me da alegría”, indiqué que se pusieran de pie y al saludar al sol se pusieran de cuclillas para luego pararse extendiendo los brazos Asia arriba, luego que saludaran a las nubes, para esto les pedí que se desplazaran por el aula simulando volar con brazos</p> | <p>El juego motor produce como resultado un conjunto de acciones motrices que perteneces aun contexto específico. Vygotsky conceptualizó el desarrollo como la transformación de las actividades sociales compartidas en procesos internalizados, coincidiendo con que los juegos producen aprendizaje a través de ensayos, experiencias y si se repiten de una forma agradable y placentera se adquiere conocimiento, habilidades y destrezas que permiten una mejor calidad de vida.</p> <p>La teoría Cultural social cultural de Vygotsky enfatiza la interacción ente</p> | <p>Observo; que en las sesiones de clase al aplicar el juego motor como estrategia de aprendizaje permite al estudiante potenciar el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas. Vygotsky pone énfasis en la interacción ente el menor y el adulto, o entre el estudiante y sus pares, como hecho esencial para el desarrollo infantil.</p> | <p>Como resultado del análisis puedo concluir que el juego motor como estrategia de enseñanza permitió fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes.</p> <p>El juego motor facilitó el movimiento del cuerpo del estudiante mejorando su fuerza muscular su elasticidad y por lo tanto mejoró su condición física y calidad de vida.</p> <p>La participación de los estudiantes en los juegos motores mejoró su autoestima y autoconfianza.</p> |

| CATEGORÍA | SUB CATEGORÍA | HALLAZGOS   | INTERPRETACIÓN TEÓRICA  | ANÁLISIS DE CONTENIDO | CONCLUSIONES |
|-----------|---------------|---|---|-----------------------|--------------|
|           |               | <p>extendidos al costado y a paso ligero. los estudiantes participaron con alegría y poco a poco se esforzaron más por realizar los movimientos de una manera más adecuada, este juego les permitió potenciar sus habilidades motrices gruesas. DC N°4 del 13 de octubre 2017. Explicué el juego “muñecos de papel”, formándoles en círculo sentados en las colchonetas y les indiqué que movieran su cuerpo siguiendo mi ejemplo. María realizó el juego al comienzo con poco ánimo, luego mejoró su participación siendo más activa. Diana mostró cierta habilidad para realizar los movimientos con buen ánimo, Alexander movió su cuerpo y mostró agrado ya que sonrió durante todo el juego. <b>DC N°5</b> del 13 de octubre 2017.</p> | <p>el niño y el adulto, es decir en la interacción entre el estudiante y el docente facilitador del aprendizaje o desarrollo del primero.</p> |                       |              |

**5.1.2 Análisis de la encuesta de los padres de familia.** Se presenta el procesamiento tanto cuantitativo como cualitativo de los hallazgos en encuesta aplicada a los padres de familia, se interpreta y se establecen conclusiones.

| CATEGORÍAS              | SUB CATEGORÍA | HALLAZGOS   | INTERPRETACIONES  | CONCLUSIONES  |
|-------------------------|---------------|---|---|---|
| Estrategia de enseñanza | Juego motor   | El 100% de padres han observado que su hijo muestra interés de participar en juegos motores con los demás.  | La orientación que se brindó a los padres de familia en cuanto a los juegos motores orientados a fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de sus hijos fue adecuada y eficaz.<br>Los padres han observado el interés que sus hijos tienen en participar en juegos motores y que lo hacen con agrado.<br>Los padres están convencidos que los juegos motores aplicados con sus hijos son adecuados y que permiten mejorar significativamente los movimientos gruesos de su cuerpo.<br>Los padres han observado que su hijo muestra mayor seguridad en acciones como balancearse, rodar, sentarse, agacharse.<br>Muestra mejor control postural. Realiza con mayor seguridad movimientos con su brazos y piernas. | Como resultado del análisis puedo concluir que Los padres cuentan con información adecuada sobre el juego motor como estrategia de enseñanza para el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas de sus hijos.<br>Los padres consideran que sus hijos tienen mayor interés en participar de actividades motrices, así como mayor seguridad y mayor control en varias actividades motoras con los brazos y piernas.<br>Los padres están convencidos que el juego motor es adecuado para mejorar significativamente las habilidades motrices gruesas de sus hijos. |
|                         |               | El 100% de padres observa que su hijo expresa agrado al jugar con su cuerpo realizando diferentes movimientos.  |   |   |
|                         |               | El 100% de padres creen que los juegos motores realizados en las sesiones de aprendizaje son adecuados para desarrollar las habilidades motrices gruesas de su hijo.    |   |   |
|                         |               | El 100% de padres de familia consideran que los juegos motores desarrollados con su hijo han permitido la mejora significativa de los movimientos gruesos de su cuerpo. |   |   |
|                         |               | El 100% de padres de familia han observado que su hijo muestra mayor seguridad en acciones como balancearse, rodar, sentarse, agacharse.                                |   |   |
|                         |               | El 100% de padres observan que su hijo muestra mejor control de su postura al estar sentado y al desplazarse.   |   |   |
|                         |               | El 100% de padres han observado que su hijo realiza con mayor seguridad movimientos básico con sus brazos como: empujar, llevar algo en sus brazos.                     |   |   |
|                         |               | El 100% de padres han observado que su hijo realiza con mayor seguridad movimientos básicos con sus piernas como: subir gradas con apoyo.                               |   |   |

**5.1.3 Análisis de los datos del acompañamiento pedagógico.** En esta matriz se plasman los hallazgos recogidos a partir del proceso de acompañamiento, donde el docente observador organiza la información que tiene en sus diarios de campo sobre los aspectos observados al docente investigador.

| CATEGORÍA                      | SUB CATEGORÍA      | HALLAZGOS   | INTERPRETACIÓN TEÓRICA   | CONCLUSIONES  |
|--------------------------------|--------------------|---|--|---|
| <b>Estrategia de enseñanza</b> | <b>Juego motor</b> | <p>Del DCA N°05 – 1°V1m del que particularmente cito:” El docente dirige a los estudiantes a imitar movimientos con su cuerpo al ritmo de la canción chuchuwua, percibiéndose con poca claridad que se trataba del juego de imitación con el cuerpo al ritmo de la música.”</p> <p>Del DCA N°03 – 1°V2m del que particularmente cito:” Les pide mover su cuerpo al ritmo de la música, los estudiantes se muestran colaborativos y contentos, luego les indica los movimientos que harán en el juego motriz, los estudiantes participaron con ánimo, rodaron, movieron sus brazos y piernas según lo indicado, al principio con poco ánimo, pero conforme repetían el juego sonreían y la mayoría movieron su cuerpo con mejor precisión y fuerza”</p> <p>Del DCA N°03 – 1°V2m del que particularmente cito:” presentó el juego motor “pasear en el mar” con apoyo de la auxiliar, los sentó sobre el balancín y le dijo que movieran su cuerpo lentamente como en un bote, los ayudó a mejorar sus movimientos, María y Diana cada vez lo hicieron con mejor equilibrio y postura. Diana cambió de posición por sí misma, casi sin apoyo, a un niño espástico esto le permitió relajarse y le agrado pues al subirlo luego a su silla de ruedas demostraba menos tensión corporal”</p> | <p>El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y también, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. (Gómez y Meléndez, 2008) En este aspecto, el participante ha realizado sus sesiones considerando juegos motores con su propio cuerpo haciendo rodamientos, balanceos, así como actividades básicas, más específicas para el desarrollo motor grueso: caminatas, control postural, marcha, mejorando a su vez la interacción social de los estudiantes.</p> | <p>El participante ha mejorado significativamente su intervención en el trabajo de aula, haciendo actividades lúdicas de tipo motriz para desarrollar la motricidad gruesa en sus estudiantes evidenciándose la participación de todos según sus posibilidades. Se apreciaron avances significativos en los movimientos gruesos de los estudiantes, tales como rodar y balancearse, así también una mejor postura al realizar desplazamientos como reptar y caminar. Las actividades realizadas con la música como complemento permitieron que los estudiantes realicen movimientos con mejor disposición y agrado.</p> |

## 5.2 Triangulación

Esta matriz permite confrontar las conclusiones que se formularon desde la perspectiva de cada actor involucrado en la investigación, es decir el docente investigador, el docente observador y los padres de familia.

| CATEGORÍA                      | SUB CATEGORÍA      | CONCLUSIONES DE ANÁLISIS DE DATOS  |   |  | COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS   | CONCLUSIONES   |
|--------------------------------|--------------------|--|---|--|--|--|
|                                |                    | INVESTIGADOR   | OBSERVADOR (APE)  | PADRES DE FAMILIA  |  |  |
| <b>Estrategia de enseñanza</b> | <b>Juego motor</b> | <p>Como resultado del análisis puedo concluir que el juego motor como estrategia de enseñanza permitió fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes. El juego motor facilitó el movimiento del cuerpo del estudiante mejorando su fuerza muscular su elasticidad y por lo tanto mejoró su condición física y calidad de vida.</p> <p>La participación de los estudiantes en los juegos motores mejoró su autoestima y autoconfianza</p> | <p>El participante ha mejorado significativamente su intervención en el trabajo de aula, haciendo actividades lúdicas de tipo motriz para desarrollar la motricidad gruesa en sus estudiantes evidenciándose la participación de todos según sus posibilidades. Se apreciaron avances significativos en los movimientos gruesos de los estudiantes, tales como rodar y balancearse, así también una mejor postura al realizar desplazamientos como reptar y caminar. Las actividades realizadas con la música como complemento permitieron que los estudiantes realicen movimientos con mejor disposición y agrado.</p> | <p>Como resultado del análisis puedo concluir que Los padres cuentan con información adecuada sobre el juego motor como estrategia de enseñanza para el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas de sus hijos. Los padres consideran que sus hijos tienen mayor interés en participar de actividades motrices, así como mayor seguridad y mayor control en varias actividades motoras con los brazos y piernas. Los padres están convencidos que el juego motor es adecuado para mejorar significativamente las habilidades motrices gruesas de sus hijos.</p> | <p>El investigador, la acompañante y los padres de familia concuerdan en que el docente utilizó el juego motor como estrategia de enseñanza en todas sus sesiones de aprendizaje, permitiendo la mejora de las habilidades motrices de los estudiantes. Que la experiencia educativa ha sido realizada y recibida con agrado por parte de los estudiantes y que ha fortalecido el desarrollo de las habilidades motrices para una mejor calidad de vida.</p> | <p>El juego motor utilizado en las sesiones de aprendizaje con todos sus procesos, permite el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas del estudiante, generando en ellos mayor seguridad y habilidad motriz, así como mayor interés por participar en actividades que tengan que ver con el movimiento de su cuerpo.</p> <p>Sin embargo se debe continuar incluyendo otras actividades que permitan mejorar la estrategia de la propuesta siguiendo los postulados del autor.</p> |

## 6. Discusión de resultados

### 6.1 Matriz de difusión

#### 6.1.1 Reflexión de la práctica pedagógica antes y después.

**6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje.** En esta matriz se presenta el análisis comparativo sobre la planificación antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora lo que permite encontrar aspectos logrados y no logrados a fin de seguir mejorando la práctica pedagógica.

| CAMPOS DE ACCIÓN     | MIS SESIONES ANTES  | MIS SESIONES DESPUÉS   | CONCLUSIONES   |
|----------------------|---|--|--|
| <b>Planificación</b> | <p>La planificación de las sesiones no era constante ya que se daba prioridad a el entrenamiento deportivo, las actividades de calendario cívico de la institución y las presentaciones teatrales.</p> <p>Anteriormente, algunas de las sesiones de aprendizaje eran planificadas sin pertinencia porque no se tomaba en cuenta los procesos pedagógicos.</p> <p>Al planificar las sesiones de aprendizaje no se tomaba en cuenta las características de los estudiantes ni sus necesidades educativas.</p> <p>El desconocimiento de cómo atender la discapacidad de los estudiantes por parte del docente no permitió que las planificaciones de las sesiones incluyeran un propósito adecuado y no se utilizara una estrategia pertinente.</p> <p>El docente al no contar con capacitación sobre discapacidad la planificación de las sesiones de aprendizaje se hacía de manera improvisada, desordenada, sin un sustento teórico.</p> | <p>Ahora, cada sesión de aprendizaje se planifica con pertinencia tomando en cuenta los procesos pedagógicos, estas se basan en el conocimiento de las necesidades del estudiante y buscan atenderlas.</p> <p>Las sesiones presentan actividades motrices coordinadas que promueven el movimiento del cuerpo, permiten la interacción con sus compañeros y con su entorno considerando el juego motor como una estrategia de enseñanza con todos sus procesos lo cual promueve el fortaleciendo del desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>Las sesiones toman en cuenta material y recursos que facilita la ejecución del juego motor y el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Finalmente, al momento de planificar las sesiones de aprendizaje, se toma en cuenta el sustento teórico según Vygotsky y Mosston para la estrategia juego motor.</p> | <p>Al planificar una sesión de aprendizaje se debe tener presente el propósito de la misma, las características y necesidades del estudiante y como utilizar el juego motor como estrategia de enseñanza con todos sus pasos; componentes necesarios que facilitarán el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes.</p> |

**6.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales.** En esta matriz se presenta el análisis comparativo sobre implementación antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora lo cual posibilita encontrar aspectos logrados y no logrados a fin de seguir mejorando la práctica pedagógica.

| CAMPOS DE ACCIÓN             | MIS SESIONES ANTES  | MIS SESIONES DESPUÉS  | CONCLUSIONES   |
|------------------------------|---|---|--|
| <p><b>Implementación</b></p> | <p>Anteriormente la implementación de materiales deportivos en las sesiones de aprendizaje era incompatible al propósito de la misma y escasos porque no se tenía en cuenta las necesidades motrices y las características de los estudiantes. No se utilizaba el área verde del CEBEC porque no tenía césped y generalmente había excrementos de los perros que se usan como seguridad nocturna del local. El ambiente de psicomotricidad del CEBEC no se usaba siempre, porque había mucho polvo, o era usado por otras aulas. Los materiales utilizados no siempre guardaban relación entre la estrategia de enseñanza y las actividades planificadas.</p> | <p>Ahora la implementación de materiales deportivos en las sesiones de aprendizaje es compatible con el propósito de las mismas, por ejemplo: pelotas de trapo, de jebe, grandes y pequeños, redes, aros, cama elástica, balancín, entre otros y en número adecuado; los cuales son utilizados de acuerdo a las características y las necesidades de movimiento de los estudiantes. Se utiliza el material respetando el ritmo de aprendizaje del estudiante y sus posibilidades motrices. Ahora el uso de las áreas verdes y el ambiente de psicomotricidad del CEBEC se hace para un mejor aprendizaje de los estudiantes brindándoles mayor seguridad física. Ahora los materiales utilizados fortalecen el desarrollo de las habilidades motrices gruesas del estudiante.</p> | <p>La implementación de materiales deportivos en las sesiones de aprendizaje debe darse teniendo en cuenta el propósito a lograr en las mismas, la selección debe hacerse considerando las características, necesidades y posibilidades motrices de los estudiantes, así como su relación con el juego motor que se realizará durante la sesión de aprendizaje de tal manera que se fortalezca del desarrollo de las habilidades motrices gruesas más adecuadamente, lo cual asegurará un aprendizaje significativo.</p> |

**6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica antes y después.** En esta matriz se presenta el análisis comparativo sobre la ejecución antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica innovadora lo cual posibilita encontrar aspectos logrados y no logrados a fin de seguir mejorando la práctica pedagógica.

| CAMPOS DE ACCIÓN | MIS SESIONES ANTES   | MIS SESIONES DESPUÉS   | CONCLUSIONES   |
|------------------|--|--|--|
| Ejecución        | <p>Anteriormente la realización de las sesiones de aprendizaje no era adecuadamente ejecutada porque mi formación es para Educación básica regular y no de la modalidad, por lo que la planificación y ejecución de las mismas no correspondía a la metodología adecuada y a las necesidades de los estudiantes (no tenía sustento teórico). se centraba en actividades repetidas y de rutina, así como con cierta regularidad no se efectuaba las actividades previstas ya que se priorizaba actividades del calendario cívico. Las sesiones eran explicativas, los materiales que se utilizaban no tenían propósito definido, lo cual incluso no favorecía el desarrollo de habilidades ya que las estrategias que se ejecutaban no tenía un sustento teórico.</p> | <p>Actualmente las sesiones de aprendizaje se realizan con un mejor desempeño del docente. El desarrollo de las sesiones responde a un sustento teórico, el cual toma en cuenta la relación que debe existir entre el estudiante y el docente, donde el aprendizaje del estudiante está influenciado por la interacción del docente como facilitador. Las sesiones utilizan el juego motor como estrategia de aprendizaje, dando énfasis a la actividad motriz de la estudiante orientada a fortalecer el desarrollo de sus habilidades de motricidad gruesa.</p> <p>Ahora el juego motor se divide en cuadro pasos o momentos, propuesta que está basada en Muska Mosston ya que este autor resalta la importancia de la toma de decisiones del docente al momento de planificar, ejecutar y evaluar la enseñanza y como estas decisiones afectan al estudiante.</p> <p>Las sesiones contemplan acciones de interacción entre el docente y los estudiantes, entre los estudiantes para que su aprendizaje sea más significativo.</p> <p>Las sesiones siguen una secuencia que permiten que el estudiante fortalezca el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de una manera más eficaz.</p> | <p>La ejecución del juego motor como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje fortalece el desarrollo de las habilidades motrices gruesas del estudiante porque le permite ejercitar su cuerpo, fortalecer sus músculos, reconocer sus posibilidades y habilidades motrices gruesas; debe ejecutarse siempre teniendo en cuenta bases científicas validadas como sustento teórico de tal manera que el aprendizaje sea más efectivo y mejor, de tal manera que, el mejorar sus habilidades motrices se realice de una forma, motivadora, atractiva y divertida, usando la imaginación y al fortalecer el desarrollo de su condición física, de sus destrezas motrices, todo esto le permita tener una mejor calidad de vida para él y su familia.</p> |

## Lecciones Aprendidas

A lo largo del desarrollo de la presente propuesta pedagógica innovadora se ha aprendido lecciones importantes que deben ser tomadas en cuenta para mejorar la práctica pedagógica, estos son:

Diseñar sesiones de aprendizaje añadiendo el juego motor como estrategia de enseñanza utilizando escenarios del entorno permite proponer actividades motrices con pautas de ejecución en el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas.

Implementar los materiales deportivos en las sesiones de aprendizaje con el juego motor como estrategia de enseñanza, permite comprobar que son motivadores y activadores en la sesión de aprendizaje, porque se realizan respetando las características de los estudiantes, los procesos pedagógicos en el logro del fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas.

Aplicar sesiones de aprendizaje con el juego motor como estrategia de enseñanza permite reconocer con mayor claridad las razones técnicas de elaboración y ejecución en conjunto con los estudiantes en el fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motrices gruesas.

Participar del proceso de deconstrucción, reconstrucción y evaluación de la práctica pedagógica permite desarrollar habilidades de análisis y reflexión en el docente que lo llevan a proponer mejoras en su práctica pedagógica.

Proponer el juego motor como estrategia de enseñanza basado en sustentos teóricos permite plantear y ejecutar sesiones de aprendizaje innovadoras que han tomado en cuenta las características y necesidades de los estudiantes facilitando así el fortalecimiento del desarrollo de habilidades motrices gruesas de los mismos.

## Conclusiones

Como conclusiones de la presente propuesta pedagógica innovadora se presentan las siguientes:

Diseñar sesiones de aprendizaje añadiendo el juego motor como estrategia de enseñanza utilizando escenarios del entorno permitió proponer actividades donde los estudiantes identifiquen sus limitaciones al moverse, sus potencialidades y habilidades motoras, impulsando el fortalecimiento del desarrollo de sus habilidades motrices gruesas de manera significativa.

Implementar materiales deportivos en las sesiones de aprendizaje para aplicar la estrategia de juego motor, resultó viable de manera innovadora, positiva y significativa, lo que permitió el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes.

Aplicar las sesiones de aprendizaje ejecutando el juego motor como estrategia de enseñanza en las áreas verdes y área de psicomotriz del Centro de Educación Básica Especial Cajamarca, permitió que los estudiantes identifiquen sus posibilidades, sus limitaciones, sus habilidades motrices gruesas, así como la estructuración espacial logrando el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas de manera significativa.

Participar del proceso de deconstrucción, reconstrucción y evaluación de la práctica pedagógica, permitió que el docente analice y reflexione sobre su actuar pedagógico identificando sus debilidades y fortalezas y proponga mejoras para su práctica pedagógica.

Proponer estrategias de aprendizaje basadas en los teóricos contemporáneos vigentes permitió tomar en cuenta sus propuestas y aplicarlas en las sesiones de aprendizaje innovadoras fortaleciendo el desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los estudiantes.

## Referencias

- Campoy T., Gomes E. (2009) *10 Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Editorial EOS
- Recuperado de:  
[http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T\\_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf](http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T_cnicas-e-instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf)
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Recuperado de:  
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Colmenares A., Piñero M. (2008). *Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas* Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela
- Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- De Psiquiatría, A. A. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Arlington. VA: American Psychiatric publishing.
- Dunn, D. y Sarmiento, F. (2014) *Guía de Orientación para Docentes que atienden estudiantes con Discapacidad Motora* Panamá.
- Estrada Espinoza, E. E., & Piza Holguín, B. S. (2017). *Estudio descriptivo de las capacidades productivas, factibilidad comercial internacional de paneles aglomerados a partir del tamo del arroz y su impacto en la curva de precios: caso de estudio sector arrocero del cantón Samborondón, provincia del Guayas*. Universidad de Guayaquil.

Recuperado de:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/16872/1/tesis%20terminada.pdf>

González, V (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* México. Editorial Pax.

López L., Montenegro M & Tapia R (2006) *La investigación eje fundamental de la enseñanza del derecho – Guía Práctica*. Impresión teoría del color. Bogotá Colombia.

Minerva, C. (2002) *El juego una estrategia importante*. Universidad de los Andes, Venezuela.

MINEDU (2007) *Manual de Adaptaciones Curriculares GOV 4 E.I.RL*.

MINEDU (2008) *Manual de Adaptaciones Curriculares para Atención de Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales en Educación Básica Alternativa*. DIGEBE. Lima, Perú.

MINEDU (2010) *Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad*. Lima, Perú

MINEDU (2010) *Orientaciones para el desarrollo psicomotriz del niño con necesidades educativas especiales*. DIGEBE San Borja, Perú.

MINEDU (2016) *Discapacidad severa y Multidiscapacidad I*. Programa de Certificación Progresiva en Diversidad e Inclusión Educativa para Estudiantes con Discapacidad. Lima, Perú

Mosston, M. (1982) *La enseñanza de la Educación Física*. Barcelona, España.

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata.

- Pacheco, G. (2015) *Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales*. Quito, Ecuador
- Palacios, A. (2008) *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación*. Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Editorial BAO
- Restrepo, B. (2014) *La investigación-Acción Educativa como Estrategia de Transformación de la Práctica Pedagógica de los Maestros*. Lima Perú.
- Rodríguez, M. A. M. (1999). El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación. REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 1(1), 16-37.
- Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/155/15501102.pdf>
- Soro-Camats, E., Basil C. & Rosell, C. (2012) *Pluridiscapacidad y Contextos de intervención*. Barcelona España
- Vaca, M y Valera, M (2008) *Motricidad y aprendizaje*. España, Editorial GRAÓ,
- Vygotski, L. S., Cole, M., & Luriiia, A. R. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (p. 66). Barcelona: Crítica.
- Woolfolk, A. (2014) *“Psicología Educativa”* Pearson Educación, México

## **Apéndices**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando conozco mis habilidades motrices”  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes experimenten y fortalezcan los músculos de todo su cuerpo.  
**3. Fecha de ejecución** : 10 de abril de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades:**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS  | APOYOS                                | MATERIALES                                       |
|---|---------------------------------------|--|
| <p><b>Inicio:</b> Formados en círculo sobre las colchonetas, los estudiantes moverán las diferentes articulaciones de su cuerpo en las direcciones próximo distal y cefalo caudal siguiendo mi ejemplo al ritmo de la música, estimularé que bailen. (los estudiantes que no puedan mover su cuerpo recibirán apoyo para realizarlo).<br/> Daré motivación a los estudiantes ejecutando los movimientos de una manera muy activa, respetando el ritmo de cada estudiante. Los estudiantes que no pueden realizar el movimiento por sí mismo recibirán apoyo.<br/> Preguntaré ¿señalen o nombren que partes de su cuerpo se movieron? ¿Qué partes de tu cuerpo puedes mover?</p>   | <p>Apoyo físico a Arnold y Magaly</p> | <p>Colchonetas, Grabadora.</p>                   |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> Explicaré a los estudiantes que el juego que realizarán se llama “nadando en el mar “el cual consistirá en desplazarse en diferentes posiciones y en diferentes maneras sobre las colchonetas y luego sobre los balancines y que al participar en el conocerán mejor sus habilidades motrices y las fortalecerán.<br/> <b>Presentación del material:</b> Mostraré el balancín y explicaré que en un momento de la clase lo utilizarán de diferentes maneras siguiendo mis instrucciones, dicho esto permitiré un momento para que los estudiantes exploren y manipulen libremente el balancín.<br/> <b>Ejecución del juego:</b> El juego se iniciará cuando pida a los estudiantes que se desplacen libremente sobre las colchonetas simulando nadar en el mar (reptando, en cuadrupedia, caminando, saltando, etc.) según sus posibilidades, daré algunos ejemplos de cómo desplazarse y brindaré apoyo a aquellos estudiantes que lo necesitan. Luego indicaré que cojan un balancín cada uno y se sienten sobre él, se balancearán lateralmente, luego se acostarán boca abajo sobre él y se balancearán evitando caerse de él en todo momento, motivaré a que lo hagan simulando que están en el mar y que están nadando.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Durante el juego observaré y evaluaré si el estudiante realiza el juego según lo especificado, brindaré apoyo físico si es necesario, motivaré a que continúe jugando.<br/> <b>Metacognición:</b> Preguntaré ¿les agradó el juego?, ¿qué partes de su cuerpo pudieron mover? ¿con cuales hicieron fuerza? llenaré la ficha de evaluación según lo observado en clase.</p> | <p>Apoyo físico a Arnold y Magaly</p> | <p>Balancines</p>                                |
| <p><b>Cierre:</b><br/> Daré la indicación que todos se acuesten decúbito dorsal sobre las colchonetas y respiren profundamente “inflando el abdomen, mientras tanto escucharán música instrumental. Felicitaré a los estudiantes por su participación.</p>  |                                       | <p>Música, reproductor de música, parlantes.</p> |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS   | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|---|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |   | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Mueve su cuerpo en direcciones próximo distal y céfalo caudal, con apoyo físico | B           | B      |             |             |                |
|                  | Mueve su cuerpo en direcciones próximo distal y céfalo caudal, sin apoyo físico |             |        | A           | B           | A              |
|                  | Mueve su cuerpo ejerciendo fuerza en sus músculos con apoyo físico              | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Mueve su cuerpo ejerciendo fuerza en sus músculos sin apoyo físico              |             |        | A           |             | AD             |
| Comunicación     | Muestra agrado al participar en las actividades realizadas en clase.            | AD          | B      | A           | B           | AD             |
|                  | Expresa sus emociones oralmente durante la clase.                               |             |        | A           |             | A              |
|                  | Expresa sus emociones gestualmente durante la clase.                            | AD          | A      |             | A           |                |
| Personal Social  | Participa activamente en las diversas actividades de la clase.                  | AD          | B      | A           | B           | AD             |
|                  | Respeto el espacio vital del compañero al momento de bailar.                    | A           | B      | AD          | B           | AD             |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 01

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| REGIÓN                             | : Cajamarca.  |
| CEBE                               | : Cajamarca   |
| INVESTIGADOR (A)                   | : Felipe Campos Alva  |
| FECHA                              | : 10 de abril de 2018   |
| HORA DE INICIO                     | : 9:30 a.m.   |
| HORA DE TERMINO                    | : 10:30 a.m.  |
| AULA                               | : 6° "A"  |
| ESTUDIANTES ASISTENTES             | : (2) H (3) M   |
| DISCAPACIDAD                       | : Severa y multidiscapacidad                                  |
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | : "Disfrutamos y aprovechamos de la naturaleza que nos rodea" |
| NOMBRE DE LA SESIÓN                | : "Jugando conozco mis habilidades motrices"                  |
| CATEGORÍA                          | : Estrategias de enseñanza                                    |
| SUBCATEGORÍA                       | : Juego Motor   |
| HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES       | : Habilidades motoras gruesas                                 |

### DESCRIPCIÓN:

Inicie la sesión de aprendizaje motivando a mis estudiantes con música alegre para que se movieran siguiendo el ritmo de ella. Arnold se emocionó al escuchar la música. Luego calentamos nuestro cuerpo moviendo la cabeza a un lado, al otro, adelante, atrás, luego rotándola; seguimos con movimiento de hombros, luego flexionamos los brazos, movimos las muñecas, los dedos de la mano; observe que mis estudiantes participaban entusiasmados, motivados. A continuación, movimos la cadera flexionando el tronco de un lado al otro, levantamos las rodillas, hicimos rotación de tobillos y finalmente movimos los dedos de los pies. Indique que repetiríamos esos movimientos iniciando esta vez en los pies y terminando en el cuello, pero con mayor fuerza y rapidez para terminar de calentar nuestro cuerpo, los estudiantes siguieron las consignas mientras yo apoyaba a Arnold dirigiendo sus movimientos para que también pudiera participar mientras entusiasmo.

Les mencioné que ahora realizaríamos un juego llamado "nadando en el mar", les presenté los balancines que utilizaríamos durante el juego. Frente a ellos me puse boca abajo en sobre las colchonetas y empecé a arrastrarme y los invité a que siguieran mi ejemplo a lo cual reaccionaron positivamente y realizaron la actividad de arrastre, Brinde apoyo físico a Arnold y Magaly para que realizaran la actividad y puedan participar; luego nos desplazamos gateando en diferentes direcciones y cada estudiante lo hizo de acuerdo a sus posibilidades, luego realizamos la actividad arrodillados moviendo los brazos simulando nadar, para finalmente caminar sobre las colchonetas siguiendo el mismo movimiento de los brazos, los estudiantes se mostraron entusiasmados y realizaron los movimientos con alegría y energía.

Entregué un balancín a cada estudiante y les dije que jugaríamos a que ellos serían nuestros flotadores para nadar sobre el mar, mostré que debían echarse boca abajo sobre él y balancearse lateralmente manteniendo el equilibrio apoyándose con sus manos en las colchonetas. Los estudiantes me imitaron y se mostraron divertidos tratando de moverse y mantener el equilibrio sobre el balancín. Repetimos el movimiento, pero esta vez acostándonos de espaldas en el balancín, y finalmente sentados. Pude observar que mis estudiantes manifestaron entusiasmo al participar incluso Arnold y Magaly quienes participaron con mi apoyo.

Les indique que entregaran el balancín y que se acostaran decúbito dorsal sobre la colchoneta simulando dormir, a lo cual obedecieron y varios de ellos adoptaron posición fetal lateral incluso roncaron. A Arnold tuve que frotar levemente su pecho y piernas para que se relajara.

Les pregunte ¿Qué partes del cuerpo movieron? ¿en qué partes del cuerpo usaron más fuerza?, ¿les gusto el juego? Los estudiantes respondieron de diversas formas: unos de forma verbal, otros solo movieron partes de su cuerpo o señalaron partes de su cuerpo.

Finalmente los estimule a través de un aplauso y les dice que todos habían trabajado muy bien y todos aplaudieron y rieron.

### REFLEXIÓN CRÍTICA:

Me di cuenta que el juego fue atractivo y divertido para los estudiantes, les permitió moverse con libertad y explorar sus posibilidades motrices, también fortalecer sus músculos. El material fue adecuado en cuanto a las colchonetas y el balancín, creo que para una próxima clase podría incluir telas con texturas para simular las olas del mar y crea experiencias sensoriales más efectivas.

El apoyo físico a Arnold y Magaly posibilitó que los estudiantes participaran, continuare utilizando esta estrategia.

Utilizar una música más movida para el inicio para una mejor motivación y que esté de moda de acuerdo a su edad y continuar con música instrumental para la parte de la vuelta a la calma o relajación.



**INTERVENCIÓN:**

Para la siguiente sesión considero seguir usando la red para mayor estimulación motriz de los estudiantes de los estudiantes.

Brindar un tiempo para que los estudiantes manipulen el material y se familiaricen con él.

En mis sesiones de aprendizaje organizaré mejor el tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos

**LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando conozco mis habilidades motrices”  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes experimenten y fortalezcan los músculos de todo su cuerpo.  
**3. Fecha de ejecución** : 16 de abril de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva.  
**7. Programación de actividades :**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS   | APOYOS                                | MATERIALES  |
|--|---------------------------------------|---|
| <p><b>Inicio:</b> Nos formaremos de pie en círculo sobre las colchonetas, moverán las diferentes articulaciones de su cuerpo en las direcciones próximo distal y céfalo caudal siguiendo mi ejemplo al ritmo de la música No Mercy - Where Do You Go. (los estudiantes que no pueden mover su cuerpo recibirán apoyo físico para realizarlo).</p> <p><b>Motivación:</b> motivaré a los estudiantes a mover su cuerpo siguiendo el ritmo de la canción de Meghan Trainor - Better “When I’m Dancin” ejecutando los movimientos de una manera muy activa, respetando las características de cada estudiante. Los estudiantes que no pueden realizar el movimiento por sí mismo recibirán apoyo.</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntaré ¿señalen o nombren que partes de su cuerpo se movieron? ¿Qué partes de tu cuerpo puedes mover?</p>   | <p>Apoyo físico a Arnold y Magaly</p> | <p>Colchonetas, Grabadora.</p>  |
| <p><b>Proceso:</b></p> <p><b>Presento el juego:</b> Explicaré a los estudiantes que el juego que realizarán se llama “nadando en el mar “el cual consistirá en desplazarse en diferentes posiciones y en diferentes maneras sobre las colchonetas y luego sobre los balancines y que al participar en el conocerán mejor sus habilidades motrices y las fortalecerán.</p> <p><b>Presento el material:</b> Mostraré el balancín y haré recordar cómo utilizarlo durante la clase, luego mostraré la red y dejaré que la manipulen por un momento para que se familiaricen con ella.</p> <p><b>Desarrollo del juego:</b> El juego se iniciará al pedir a los estudiantes que se desplacen libremente sobre las colchonetas simulando nadar en el mar (reptando, en cuadrupedia, caminando, saltando, etc.) según sus posibilidades, les daré algunos ejemplos de cómo se desplazarán y brindaré apoyo físico a aquellos estudiantes que lo necesitan. Indicaré que cojan un balancín cada uno y lo utilicen libremente para moverse sobre las colchonetas, indicaré que se acuesten boca abajo, boca arriba, luego que se sienten sobre él, se balanceen lateralmente, luego que se acuesten boca abajo sobre él y se balanceen evitando caerse de él; lo siguiente será que realizarán estos movimientos utilizando una red sobre ellos simulando que es una ola y los ha cubierto. En todo momento motivaré a que lo hagan simulando que están en el mar y que están nadando.</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Durante el juego observaré y evaluaré si el estudiante realiza el juego según lo especificado, lo apoyaré físicamente si es necesario, lo motivaré a que continúe jugando.</p> <p><b>Metacognición:</b> preguntaré ¿les agradó el juego?, ¿que partes de su cuerpo pudieron mover? ¿con cuales hicieron fuerza?</p> |                                       | <p>Balancines, red.</p>   |
| <p><b>Cierre:</b> Indicaré que todos se acuesten decúbiteo dorsal sobre las colchonetas y respiren profundamente “inflando el abdomen, mientras escuchan “La canción del alma Titanic”. felicitaré a los estudiantes por su participación. Finalmente lleno la ficha de evaluación.</p>  | <p>Apoyo físico a Arnold y Magaly</p> | <p>Música, reproductor de música, parlantes. Ficha de evaluación.</p> |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS   | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|---|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |   | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Mueve su cuerpo en direcciones próximo distal y céfalo caudal, con apoyo físico | B           | B      |             |             |                |
|                  | Mueve su cuerpo en direcciones próximo distal y céfalo caudal, sin apoyo físico |             |        | A           | B           | A              |
|                  | Mueve su cuerpo ejerciendo fuerza en sus músculos con apoyo físico              | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Mueve su cuerpo ejerciendo fuerza en sus músculos sin apoyo físico              |             |        | A           |             | AD             |
| Comunicación     | Muestra su agrado al moverse sobre el balancín con la red sobre él              | A           | B      | A           | B           | A              |
|                  | Expresa sus emociones oralmente durante la clase.                               |             |        | A           |             | A              |
|                  | Expresa sus emociones gestualmente al tratar de seguir el ritmo de la música.   | A           | B      | A           | B           | A              |
| Personal Social  | Participa activamente en las diversas actividades de la clase.                  | AD          | B      | A           | B           | AD             |
|                  | Respeto el espacio vital de su compañero al moverse al ritmo de la música.      | A           | B      | AD          | B           | AD             |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 02

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| REGIÓN                             | : Cajamarca.   |
| CEBE                               | : Cajamarca  |
| INVESTIGADOR (A)                   | : Felipe Campos Alva   |
| FECHA                              | : 16 de abril de 2018  |
| HORA DE INICIO                     | : 9:30 a.m.  |
| HORA DE TERMINO                    | : 10:30 a.m.   |
| AULA                               | : 6° "A"   |
| ESTUDIANTES ASISTENTES             | : (2) H (3) M  |
| DISCAPACIDAD                       | : Severa y multidiscapacidad                                 |
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | : "Dsfrutamos y aprovechamos de la naturaleza que nos rodea" |
| NOMBRE DE LA SESIÓN                | : "Jugando conozco mis habilidades motrices"                 |
| CATEGORÍA                          | : Estrategias de enseñanza                                   |
| SUBCATEGORÍA                       | : Juego Motor  |
| HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES       | : Habilidades motoras gruesas                                |

### DESCRIPCIÓN:

Iniciamos la sesión formados en círculo sobre las colchonetas, use música como motivación para que activaran sus músculos y articulaciones "No Mercy - Where Do You Go". Diana y Arnold se mostraron alegres y emocionados por la música. A mi indicación los estudiantes movieron su cabeza primero a la derecha, luego a la izquierda, adelante y atrás, rotaron su cuello; rotaron de hombros, flexionaron sus brazos hasta tocar sus hombros con las manos, movieron las muñecas, los dedos de la mano; se cogieron de la cadera y la flexionaron lateralmente a un lado y luego al otro, puede observar que los estudiantes los hacían con ánimo de hacerlo bien dentro de sus posibilidades. Seguidamente movieron las piernas levantamos las rodillas hasta la altura de la cadera; a continuación, rotaron sus tobillos y finalizaron moviendo los dedos de sus pies; Arnold y Magaly realizaron el movimiento sentados en su silla de ruedas con apoyo físico, Diana lo hizo apoyándose en el parante de la maya elástica, María y Gloria lo hicieron sin apoyo; repitieron los movimientos pero en secuencia inversa es decir iniciando en los dedos de los pies y terminando en el movimiento de cabeza, esta vez con mayor rapidez y fuerza. Los estudiantes siguieron mis indicaciones.

Los motivé verbalmente para movieran su cuerpo siguiendo el ritmo de la canción de Meghan Trainor Better "When I'm Dancin", con energía y alegría, brinde apoyo a Arnold, Magaly y Luis Miguel, moviendo sus brazos y piernas respetando sus características y posibilidades motrices. Mientras se movían les pregunte que partes de su cuerpo estaban usando a lo cual María respondió que sus brazos y piernas, Diana dijo cuerpo.

Les dije que hoy repetiríamos el juego llamado "nadando en el mar" les hice recordar que tenían que desplazarse en diferentes posiciones y de diferentes maneras sobre las colchonetas y que para hoy lo haríamos usando balancines y una red, les mostré los balancines que habían usado la clase anterior y les pregunte si les había gustado a lo cual indicaron de diferentes maneras que sí. Luego coloqué un balancín frente a ellos me acosté sobre él y les hice recordar las posibilidades de movimiento que tenía moviéndome a un lado; luego les mostré la red y le di un momento para que la manipularan y se familiarizan con ella; los estudiantes la manipularon mostrando interés en ella. Indique a los estudiantes que "entraremos en el mar y nademos un rato", me acosté sobre las colchonetas boca abajo y empecé a arrastrarme y los invité a que siguieran mi ejemplo a lo cual reaccionaron positivamente, reptaron sobre las colchonetas en diferentes direcciones y a diferentes ritmos según sus posibilidades motrices, brinde apoyo físico a Arnold, Magaly y Luis Miguel con el propósito de que participaran activamente; Siguieron mis indicaciones: "gatearon", se desplazaron arrodillados, caminaron y trotaron siempre moviendo sus brazos simulando nadar, cada estudiante lo hizo de acuerdo a sus posibilidades, los estudiantes se mostraron entusiasmados y realizaron los movimientos con alegría y energía.

Entregué un balancín a cada estudiante y les hice recordar que los usaríamos como flotadores y no hundirnos en el mar, me acosté sobre un balancín y motivé a que todos hicieran lo mismo y que se movieran libremente tratado de mantener el equilibrio. Los estudiantes me adoptaron la posición y empezaron a moverse con alegría tratando de moverse y mantener el equilibrio sobre el balancín. luego fui poniendo una red sobre los estudiantes, Los estudiantes primero se movieron tratando de mirar y coger la red por lo que por momento perdían el equilibrio y caían a las colchonetas, poco a poco fueron acostumbrándose y se movieron sin caer del balancín con la red encima. indiqué que se acostaran de espaldas sobre el balancín y luego de un rato que se sentaran sobre él, en cada variación de posición les puso una red encima de ellos, la reacción fue la misma, en un inicio trataban de sacársela de encima manipulándola con sus manos y piernas, algunos de ellos disfrutaban de la experiencia desde el inicio y se movían sin quitársela, incluso reían. Reflexione en los efectos positivos de usar la red sobre ellos y las posibilidades ya que les había brindado una mayor activación motriz para la potenciación de sus habilidades básicas y un mayor disfrute del juego; sobre todo en Arnold y Magaly y Luis Miguel quienes participaron más activamente con mi apoyo. A lo largo del juego los motivé indicándoles que la red era una ola que los había tapado y que tenían que nadar para salir de

ella.

Retiré los balancines y las redes con ayuda de María y Diana, indiqué que se acostaran decúbito dorsal sobre la colchoneta simulando dormir, a lo cual obedecieron y **varios de ellos adoptaron posición fetal lateral incluso roncaron**. A Arnold tuve que brindarle mensajes levemente su pecho y piernas para que se relajara.

Les pregunté ¿les gusto el juego? ¿Qué partes de su cuerpo habían movido? ¿en qué partes del cuerpo hicieron más fuerza? Los estudiantes respondieron de diversas formas: unos de forma verbal, otros solo movieron partes de su cuerpo o señalaron partes de su cuerpo.

Les dije que había trabajado muy bien y les pedí que diéramos aplausos de felicitaciones por su participación en el juego, aplaudieron y rieron.

#### **REFLEXIÓN CRÍTICA:**

El juego motor por ser una actividad natural en la persona permite ejercitar sus habilidades motrices y a través de la práctica potenciarlas.

Me di cuenta que el juego motor es más atractivo y dinámico cuando utilizo material que el incremento de un material como la red permitió que los estudiantes se ejercitaran más.

El material fue adecuado en cuanto a las colchonetas y el balancín, para la próxima clase incluiré más redes ya que no había en número suficiente para todos y tome que tornarlas, también podría utilizar telas como plicateda para seguir estimulando sus sentidos por ser de diferente textura.

El apoyo físico a Arnold, Magaly y Luis Miguel es necesario y posibilita que participen activamente en clase, continuare brindando apoyo físico con los estudiantes que lo requieran.

La música ayudo a la activación y motivación de los estudiantes. Para la parte final utilizaré música instrumental como parte de la vuelta a la calma o relajación.

#### **INTERVENCIÓN:**



Para la siguiente sesión considero utilizar telas de diferentes colores y textural para una mejor estimulación táctil de los estudiantes.

Brindar un tiempo para que los estudiantes manipulen el material y se familiaricen con él.

Propiciar la participación de los padres de familia dentro de las actividades programadas para que puedan realizarlas en casa.

En mis sesiones de aprendizaje organizaré mejor el tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos

#### **LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

- 1. Nombre de la sesión** : “Saludamos nuestro cuerpo a través del movimiento”  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes muevan su cuerpo reconociendo las partes del mismo.  
**3. Fecha de ejecución** : 23 de abril de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades:**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS   | APOYOS                         | MATERIALES                                |
|--|--------------------------------|---|
| <p><b>Inicio:</b><br/>Indicaré a los estudiantes que se formen en media luna en posición de pie en el área verde, pediré que se muevan al ritmo de “Rick Astley She Wants To Dance With”, procurando que muevan varias articulaciones, luego indicaré que muevan su cuerpo siguiendo las direcciones próximo distal y céfalo caudal según mi ejemplo (brindaré ayuda a los estudiantes que no pueden mover por si solos).<br/>Motivaré a los estudiantes a que se pongan de pie y al saludar al sol, se pongan en cuclillas y luego se paren extendiendo sus brazos arriba, para saludar a las nubes, se desplacen por el salón simulando volar, y para saludar al piso que se desplacen en cuchillas o cuadrúpeda según sus posibilidades, los estudiantes que no pueden moverse por sí solos lo harán sentados en su silla de ruedas. Teniendo como música de fondo la canción de Meghan Trainor - Better “When I'm Dancin”. (brindaré ayuda al estudiante que lo necesita).<br/>Indicaré señalen o nombren que partes de su cuerpo se movieron al saludar!</p>  | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Reproductor de música, parlantes.         |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> Explicaré a los estudiantes que jugaremos “veo veo” el cual consistirá en mover su cuerpo libremente, luego lo harán siguiendo mi ejemplo, por momentos lo harán frente al espejo del aula siguiendo el ritmo de la canción de Meghan Trainor - Better “When I'm Dancin”.<br/> <b>Presentación del material:</b> Les mostraré el material (espejo) y daré las indicaciones del uso del mismo dando énfasis en tocarlo con suavidad y procurarán no acercarse mucho como medio de seguridad.<br/> <b>Ejecución del juego:</b> Iniciaré el juego pidiendo a los estudiantes que se desplacen libremente moviendo su cuerpo de diferentes maneras en diferentes direcciones, primero suavemente y luego van aumentarán la fuerza progresivamente según sus posibilidades, durante su desplazamiento los estudiantes se detendrán por un momento frente al espejo y ejecutarán algunos movimientos mirándose en el espejo; motivaré en todo momento para que se muevan con energía y dinamismo según sus posibilidades.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Durante el juego observaré y evaluaré si el estudiante realiza el juego según lo especificado, de ser necesario daré apoyo físico, motivaré a los estudiantes para que continúen moviéndose al ritmo de la música. Felicitaré su participación.<br/>                     Preguntaré: <u>¿les agradó el juego?, ¿qué partes de su cuerpo pudieron mover? ¿hicieron mucha o poca fuerza?</u></p> | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Espejo.                                   |
| <p><b>Cierre:</b> daré la indicación que todos se acuesten decúbito dorsal sobre las colchonetas y respiren profundamente “inflando el abdomen, mientras escuchan “La canción del alma Titanic”. felicitaré a los estudiantes por su participación. Lleno la ficha de evaluación.</p>  |                                | Música, reproductor de música, parlantes. |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS   | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|---|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |   | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Mueve su cuerpo en direcciones próximo distal y céfalo caudal, con apoyo físico     | B           | B      |             |             |                |
|                  | Mueve su cuerpo en direcciones próximo distal y céfalo caudal, sin apoyo físico     |             |        | A           | B           | A              |
|                  | Mueve su cuerpo ejerciendo fuerza en sus músculos frente al espejo con apoyo físico | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Mueve su cuerpo ejerciendo fuerza en sus músculos frente al espejo sin apoyo físico |             |        | A           |             | AD             |
| Comunicación     | Expresa sus emociones oralmente durante la clase.                                   |             |        | A           |             | A              |
|                  | Expresa sus emociones gestualmente al momento de bailar.                            | A           | B      |             | B           |                |
| Personal Social  | Participa activamente en las diversas actividades de la clase.                      | A           | B      | A           | B           | A              |
|                  | Respeto el espacio vital de su compañero al desplazarse sobre la colchonetas.       | A           | B      | A           | B           | A              |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

### DIARIO DE CAMPO N° 03

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>CEBE</b>                   | : Cajamarca  |
| <b>INVESTIGADOR (A)</b>       | : Felipe Campos Alva                                 |
| <b>FECHA</b>                  | : 23 de abril de 2018                                |
| <b>HORA DE INICIO</b>         | : 9:30 AM  |
| <b>HORA DE TERMINO</b>        | : 11:00 M  |
| <b>AULA</b>                   | : 5° Primaria  |
| <b>ESTUDIANTES ASISTENTES</b> | : (H) 2 (M) 03                                       |
| <b>DISCAPACIDAD</b>           | : Discapacidad severa/ multidiscapacidad             |
| <b>SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>  | : "Saludamos nuestro cuerpo a través del movimiento" |
| <b>CATEGORÍA</b>              | : Estrategia de enseñanza                            |
| <b>SUBCATEGORÍA</b>           | : Juego motor  |

#### DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión escuchando la canción "buenos días", pidiendo a los estudiantes que se movieran con alegría, lo hice con la finalidad de que activaran sus músculos y emociones a fin de motivarlos y predisponerlos fisiológicamente para las otras actividades de la sesión de aprendizaje. Los estudiantes se activaron progresivamente, al principio estaban muy distraídos y pasivos físicamente, poco a poco se activaron y su participación mejoró. Para pasar asistencia pedí a los estudiantes que **participaran del juego "saludar me da alegría" para ello les indique que se pusieran de pie y al saludar al sol se pusieran de cuclillas para luego pararse extendiendo los brazos Asia arriba, luego que saludaran a las nubes, para esto les pedí que se desplazaran por el aula simulando volar con brazos extendidos al costado y a paso ligero, para saludar al piso les pedí que se desplazaran en cuclillas o cuadrupedia, según sus posibilidades.** Vi que los estudiantes participaron con alegría y que poco a poco se esforzaban por realizar los movimientos de una manera más adecuada, y que este juego les permitió potenciar sus habilidades motrices gruesas. Noté que el movimiento de cuclillas es muy exigente y mejor debo trabajar movimientos de reptar o desplazarse arrodillados. Alexander y Magaly necesitaron apoyo permanente, Luis necesitó motivación y trabajo de modelamiento, María, Diana participaron con alegría.

**Propuse que participáramos de un juego "me veo y que veo" Indiqué que los estudiantes cogieran una cinta de color en cada mano y que por turnos se pararan frente al espejo y movieran su cuerpo al ritmo de la música siguiendo los movimientos que yo realizaba.** María, Diana cogieron la cinta y se movieron frente al espejo esforzándose por seguir mi ejemplo con motivación verbal constante; Luis cogió la cinta se movió frente al espejo por poco tiempo y con apoyo verbal y físico para ejecutar los movimientos, también por poco tiempo. Alexander y Magaly realizaron los movimientos con apoyo constante.

Vi que este juego permite que los estudiantes muevan sus músculos y cuerpo y que permite que ejerciten y mejores sus habilidades motoras gruesas. El uso del espejo motiva mucho a los estudiantes ya que les agrada mirarse en él. Su participación se realizó respetando sus ritmos y características físicas de los estudiantes.

Luego les pedí que **jugáramos a "muñecos de papel", este juego consistió en que nos formáramos en círculo y que al ritmo de la música intentáramos seguir una secuencia de movimientos aeróbicos sencillos y que lo hicieran tratando de seguir mi ejemplo.** Note que realizaban los movimientos con lentitud y cierta dificultad de coordinación al principio, esto mejoró un poco, pero es necesario repetir en siguientes sesiones a fin de mejorar sus habilidades motrices gruesas. María y Diana participaron activamente, aunque al inicio necesitaron más motivación verbal constante, Luis se movió con ayuda, pero sin seguir el ejemplo del docente. Magaly y Alexander recibieron apoyo para realizar los movimientos.

A continuación, se pedí que bailaran libremente tratando de seguir el ritmo de la música, La mayoría de los estudiantes disfrutaron de la actividad, moviendo su cuerpo libremente, por momentos con mucha energía y por momentos con lentitud. Luis y Magaly necesitaron de apoyo constante para participar de la actividad, Alexander pudo "bailar solo" acostado sobre las colchonetas, mostró interés en participar.

Para el relajamiento los invité a acostarse sobre las colchonetas y que respiraran profundamente inflando el abdomen, acompañé esta actividad con música instrumental, observé que los estudiantes ya reconocen mejor esta parte de la clase y se acuestan y permanecen más relajados que otros días. Finalmente, les pregunté si les gustó los juegos, que novieros durante la clase y que hicimos en general. Los estudiantes participaron tanto verbal o gestual según sus posibilidades.

Apliqué la lista de cotejo.

#### REFLEXIÓN CRÍTICA:

##### FORTALEZAS:

Realicé la sesión de clase con dinamismo, alegría.

Motivé verbalmente constantemente a los estudiantes.

Los juegos fueron de agrado para los estudiantes.

Las cintas fueron de mucho interés y mostraron agrado al usarlas.

La música me sirvió para motivar a los estudiantes.

#### **DEBILIDADES**

Algunos estudiantes tuvieron dificultad para coger las cintas.

El ejercicio de cuclillas no pudieron realizarlo la mayoría.



Por momentos desatiendo a algún estudiante por atender a otro.

No utilicé pictogramas para facilitar la comunicación de Alexander.

#### **INTERVENCIÓN: (respuesta de mejor que yo hago ante debilidades encontradas en mi practica),**

En mis sesiones al incluir cintas debo hacer adaptaciones en el material para que lo sujeten con mayor seguridad y comodidad. Debo trabajar el fortalecimiento de los músculos de las piernas y espalda para que los estudiantes puedan caminar en cuclillas con mayor comodidad y menor esfuerzo. Solicitar el apoyo personal para brindar una atención más personal y permanente a los estudiantes. Utilizaré más pictogramas para facilitar la comunicación de Alexander.

#### **LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

- 1. Nombre de la sesión** : “Practicamos movimientos con nuestro cuerpo”  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes experimenten nuevos movimientos y fortalezcan los músculos de todo su cuerpo  
**3. Fecha de ejecución** : 15 de mayo de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades :**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS  | APOYOS                         | MATERIALES                                      |
|---|--------------------------------|---|
| <p><b>Inicio:</b> iniciaré la clase indicando a los estudiantes que se formen (de pie o sentados según sus posibilidades) en semicírculo sobre las colchonetas, luego que muevan su cuerpo imaginándose que son muñecos de papel movidos por el viento, primero suavemente y lento e ir aumentando la velocidad progresivamente, motivaré a los estudiantes para que lo hagan siguiendo el ritmo de la música “en la granja de mi tío”, brindaré apoyo físico al estudiante que lo necesita.<br/>Preguntaré; ¿recuerdan a que jugamos la clase pasada? ¿Qué partes de nuestro cuerpo movimos?</p>   | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Colchonetas, reproductor de música              |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> En la misma formación les presentaré el juego diciendo que jugaremos “<b>Mar, tierra y fuego</b>”. Este juego consistirá en imaginar que estamos en el mar, y cuando yo diga ¡<b>mar!</b> Los estudiantes rodarán sobre la colchoneta hacia la derecha, si digo ¡<b>Tierra!</b> rodarán a la izquierda, al mencionar “¡<b>Fuego!</b>”, los estudiantes se desplazarán sentados dos veces hacia adelante. Lo repetiremos varias veces. Haremos dos variantes, <b>Variante 1:</b> cuando yo diga ¡<b>Fuego!</b> los estudiantes moverán las piernas con fuerza debajo de una tela. <b>Variante 2:</b> cuando yo diga: ¡<b>Fuego!</b>, los estudiantes se pondrán de pie y trotarán sobre las colchonetas o reptarán según sus posibilidades motrices (Durante este juego se facilitará el movimiento de los estudiantes respetando sus características físicas, brindado los descansos respectivos de tal manera que no se lesione o sea un trabajo demasiado exigente para ellos).<br/> <b>Presento el material a los estudiantes</b> el cual consistirá en mantas de colores, permitiré que la manipulen un momento para que reconozcan el material y se familiaricen con él.<br/> <b>Ejecución del juego:</b> El juego se iniciará cuando echados en las colchonetas yo diga mar y todos realizarán los movimientos según se explicó anteriormente en la presentación del juego.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Motivaré constantemente a los estudiantes y brindaré los apoyos físicos necesarios para que todos los estudiantes participen activamente. Durante la realización del juego observaré y evaluaré y evaluaré el desempeño de los estudiantes.<br/>                     Luego de las dos variantes permanecerán echados sobre las colchonetas y respirarán profundamente, indicaré a los estudiantes que para finalizar la clase se desplazarán por los pasillos del CEBE (los estudiantes que pueden caminar lo harán, el resto lo harán en su silla de ruedas), al llegar al aula se sentarán en sus sillas y apoyarán su cabeza en la mesa, respirarán profundamente inflando el abdomen. Luego felicitaré a los estudiantes por su participación y pediré aplausos para ellos.</p> | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Colchonetas de colores.<br>Ficha de evaluación. |
| <p><b>Cierre:</b> Como reflexión de los aprendizajes preguntaré: ¿les gusto la actividad? ¿Qué hicimos? ¿Qué movimos? estimularé el lenguaje oral o gestual constantemente según las posibilidades del estudiante.</p>  |                                |   |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS  | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|--|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |  | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Realiza rodamientos laterales sobre la colchoneta con fuerza con apoyo físico      | B           | B      |             | B           |                |
|                  | Realiza rodamientos laterales sobre la colchoneta con fuerza sin apoyo físico      |             |        | AD          |             | A              |
|                  | Mueven las piernas en forma alternada en posición sentado.                         |             |        | AD          |             | A              |
|                  | Mueven las piernas en posición echado con apoyo físico.                            | A           | B      |             | B           |                |
| Comunicación     | Entiende ordenes sencillas relacionadas al juego.                                  | A           | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Expresa su agrado o desagrado ante la actividad mediante gestos, miradas sonrisas. | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Expresa sus ideas y emociones durante el juego verbalmente.                        |             |        | AD          |             | AD             |
| Personal Social  | Participa activamente en el juego.   | A           | B      | A           | B           | A              |
|                  | Participa respetando el espacio vital de sus compañeros sin ayuda física           |             |        | A           |             | AD             |
|                  | Participa respetando el espacio vital de sus compañeros con ayuda física           | A           | B      |             | B           |                |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 04

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| REGIÓN                             | : Cajamarca.  |
| CEBE                               | : Cajamarca   |
| INVESTIGADOR (A)                   | : Felipe Campos Alva  |
| FECHA                              | : 15 de mayo de 2018  |
| HORA DE INICIO                     | : 9:30 a.m.   |
| HORA DE TERMINO                    | : 10:30 a.m.  |
| AULA                               | : 6° "A"  |
| ESTUDIANTES ASISTENTES             | : (2) H (3) M   |
| DISCAPACIDAD                       | : Severa y multidiscapacidad                                  |
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | : "disfrutamos y aprovechamos de la naturaleza que nos rodea" |
| NOMBRE DE LA SESIÓN                | : "Practicamos movimientos con nuestro cuerpo"                |
| CATEGORÍA                          | : Estrategias de enseñanza                                    |
| SUBCATEGORÍA                       | : Juego Motor   |
| HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES       | : Habilidades motoras gruesas                                 |

### DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión indicando a los estudiantes que se formen en semicírculo sobre las colchonetas, luego indiqué que movieran su cuerpo imaginándose que son muñecos de papel movidos por el aire, que lo hicieran primero suavemente y poco a poco que fueran aumentando la velocidad al ritmo de la música "en la granja de mi tío", Diana y Arnold(PC) como de costumbre fueron los más entusiastas y alegres. Motivé a los estudiantes a que movieran el cuello, los hombros, los brazos, las muñecas, los dedos, la cintura, las rodillas, los tobillos y los dedos de los pies, durante esta parte de la sesión brindé apoyo físico a Arnold para que participe en la mayor cantidad de movimientos luego apoyé físicamente a Magaly, observé que los estudiantes realizaban los movimientos con un interés y motivación creciente conforme iban realizando los movimientos, de acuerdo a sus posibilidades, Arnold y Magaly realizaron los movimientos sentados en su silla de ruedas con apoyo físico, Diana se apoyó en la cama elástica, María realizó los movimientos sin apoyarse. Los estudiantes siguieron mis indicaciones.

Les pregunté que recordaban del juego de la clase pasada y luego de un momento María dijo habíamos movido el cuerpo, felicité a María y reforcé diciendo que habíamos movido nuestro cuerpo a manera de saludo, luego pregunté qué partes de nuestro cuerpo habíamos movido, Diana movió los brazos, las piernas, el cuello y María aportó diciendo que habíamos movido todo nuestro cuerpo. D

Dije a los estudiantes que hoy participaríamos en el juego "Mar, tierra y fuego", expliqué que en el juego ellos debían imaginar que estábamos en el mar, y que cuando escucharan que yo dijera "mar", ellos debía rodar sobre las colchonetas en forma lateral primero a la derecha; si yo decía Tierra, ellos debía rodar a la izquierda y si yo decía Fuego ellos debían sentarse y sentados desplazarse dos espacios hacia adelante, les dije que haríamos algunas variantes y que en el momento oportuno les explicaría y demostraría. También les expliqué que durante el juego utilizaríamos telas de color y les mostré el material y le di un momento para que la manipularan y se familiarizan con ella; los estudiantes cogieron las telas mostrando interés en usarlas y algunos probaron a cubrirse con ellas.

Inicié el juego indicándoles que se acostaran de espaldas en las colchonetas, una vez que los estudiantes estuvieron en esa posición dije "Mar" y motivé a que los estudiantes rodaran lateralmente a la derecha los estudiantes reaccionaron con alegría y dinamismo, brindé apoyo a Arnold el cual estaba riendo y moviendo su cuerpo activamente, también brindé apoyo a Magaly para que pudiera rodar lateralmente, María realizó el movimiento con facilidad y Diana también rodó con cierta facilidad mostrando alegría; luego dije tierra y nuevamente motivé a los estudiantes a que rodaran lateralmente pero esta vez a la izquierda, María y Diana lo hicieron casi al instante demostrando coordinación y fuerza al realizarlo, tuve que brindar apoyo físico a Arnold y a Magaly, Arnold movió su cuerpo con fuerza e intención de rodar según lo indicado, Magaly se dejó apoyar. los estudiantes se mostraron entusiasmados y realizaron los movimientos con alegría y energía.

Cuando dije fuego y ayudé dando el ejemplo del movimiento, María y Diana se sentaron y se desplazaron demostrando coordinación en el movimiento, Diana se tomó un poco más de tiempo en realizarlo ya que tiene menos fuerza que María, para que participaran Magaly y Arnold brindé apoyo físico, repetimos las indicaciones varias veces y en cada repetición se notaba fortalecimiento en la motricidad gruesa de los estudiantes. Luego indiqué que ahora cuando dijera ¡fuego! debían ponerse de pie y correr los que podían hacerlo, los demás se desplazaría reptando, cuando dije fuego: María se pusieron de pie y comenzó a trotar sobre las colchonetas mostrando coordinación y fuerza, Diana se puso de pie y comenzó a caminar con rapidez esforzándose por mantener el equilibrio y demostrando alegría y fuerza dinámica, en el caso de Arnold y Magaly brindé apoyo físico para realizar el movimiento, Arnold mostró interés en participar y movió su cuerpo con fuerza e intención de reptar por sí mismo, Magaly se dejó apoyar y demostró alegría durante el juego. Dije que realizaran los movimientos con una tela que lo cubriera, María al rodar lateralmente mostró comodidad al rodar envuelta en la tela, Diana se mostró alegre y rodó con cierta facilidad envuelta en la tela, Arnold rio

mucho con la tela sobre él y movió su cuerpo con vigor tratando de destaparse y moverse bajo ella. diqué que se acostaran de espaldas sobre el balancín y luego de un rato que se sentaran sobre él, en cada variación de posición les puso una red encima de ellos, la reacción fue la misma, en un inicio trataban de sacársela de encima manipulándola con sus manos y piernas, algunos de ellos disfrutaban de la experiencia desde el inicio y se movían sin quitársela, incluso reían. Durante la clase reflexioné sobre el aporte que brinda las telas de colores a la experiencia motriz de los estudiantes y como estimulaba mayores movimientos en ellos, así como sentimientos de alegría y disfrute, observé que este juego motor brindó oportunidades de que los estudiantes fortalecieran sus habilidades motoras gruesas de todos los estudiantes.

Di la indicación que se acostaran de espaldas sobre la colchoneta y que se cubrieran con la tela, que se quedaran quietos bajo ellas y solo respiraran simulando dormir, los estudiantes al inició se movieron felices bajo la tela, pero luego obedecieron y se quedaron quietos, María y Diana adoptaron posición fetal lateral.

Indiqué a los estudiantes que se pusieran de pie y que regresáramos al aula, donde debía sentarse en su silla y recostar su cabeza en su mesa. Los estudiantes obedecieron y al llegar a su salón se sentaron y recostaron sobre su mesa, respirando profundamente. Les pregunté si les había gustado el juego, respondieron que sí, luego les pregunté que había hecho durante el juego, María respondió que se había divertido, Diana dijo que había movido mucho su cuerpo, Arnold sonrió y movió su cuerpo como respuesta a la pregunta.

Los felicité por el trabajo realizado y pedí aplausos para todos. ellos aplaudieron y rieron.

#### **REFLEXIÓN CRÍTICA:**

El juego motor que realizamos en clase, permitió que los estudiantes ejercitaran sus habilidades de motricidad gruesa y fortalecieran sus músculos.

Percibí que el jugar sobre las colchonetas le brinda mayor seguridad al moverse y mayores posibilidades de movimiento acostados sobre ellas.

Observé que las telas son un buen recurso motivador de movimiento ya que cuando las usamos los estudiantes se activaron más.

El material fue adecuado en cuanto a las colchonetas y a la tela, puedo utilizar estos materiales e futuras clases.

El apoyo físico a Arnold, Magaly fue necesario y posibilita que participen activamente en clase, continuare brindando apoyo físico con los estudiantes que lo requieran.

La música ayudo a la activación y motivación de los estudiantes.



#### **INTERVENCIÓN:**

Para la siguiente sesión considero utilizar materiales parecidos a la tela, como redes para una menor estimulación motriz y sensorial de los estudiantes.

Es importante siempre brindar un tiempo de manipulación y experimentación del material a usar.

En mis sesiones de aprendizaje organizaré mejor el tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos

#### **LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

- 1. Nombre de la sesión:** "Practico mis habilidades y destrezas motoras"  
**2. Propósito de la sesión:** : Que los estudiantes fortalezcan sus músculos al moverlos con acompañamiento de la música.  
**3. Fecha de ejecución:** : 22 de mayo de 2018  
**4. Duración:** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas:** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente:** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades:**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS   | APOYOS                         | MATERIALES  |
|--|--------------------------------|---|
| <p><b>Inicio:</b><br/> Indicaré que se formen en media luna sobre las colchonetas, que muevan su cuerpo ejercitando las articulaciones siguiendo el ritmo de la música "Soy una taza". Daré la indicación de que se abrasen por un breve momento y luego sigan moviéndose siguiendo las direcciones próximo distal y céfalo caudal según mi ejempló (los estudiantes que no pueden mover su cuerpo recibirán apoyo físico).<br/> Motivación: Motivaré a los estudiantes para que se desplacen en diferentes direcciones y a manera de juego saludarán al sol deteniéndose y extendiendo los brazos arriba, luego saludarán a las nubes moviendo los brazos simulando volar, realizarán el juego con acompañamiento de música.<br/> Saberes previos: ¿señalen o nombren que partes de su cuerpo se movieron?</p>  | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Reproductor de música, parlante, redes, colchonetas |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> explicaré a los estudiantes que se divertirán <b>jugando a ser "muñecos de papel"</b>, lo cual consistirá en mover su cuerpo simulando ser un muñeco de papel siguiendo mis indicaciones, primero lo harán sin desplazarse (sentados en la colchoneta o silla de ruedas según sea el caso), en turnos los estudiantes se moverán con una red sobre ellos que los cubra y les permita experimentar una variación de sus movimientos. Luego lo harán desplazándose sobre las colchonetas, igual utilizando la red alternadamente. Durante este juego brindaré apoyo a los estudiantes respetando sus características físicas, brindaré los descansos respectivos de tal manera que no se lesione o sea un trabajo demasiado exigente para ellos. Realizarán el juego acompañados con la música "un día en la granja".<br/> <b>Presentación del material:</b> Les mostraré la red y les haré recordar la manera de utilizarlo adecuadamente como lo hicieron la clase pasada, dejaré que la manipulen por un momento.<br/> <b>Ejecución del juego:</b> iniciaré el juego indicando que se muevan siguiendo la música primero en su lugar primero sin red, luego con red, brindaré apoyo físico a quien lo necesita. Luego realizarán los movimientos en cuadrupedia, luego caminarán según sus posibilidades, motivaré en cada momento para que se muevan con energía y dinamismo según sus posibilidades y doré reconocimiento verbal por su participación y animaré a los estudiantes con aplausos y/o palabras motivadoras.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Preguntaré ¿se divertieron con el juego?, ¿qué partes de su cuerpo movieron con más facilidad? .</p> | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Redes, colchonetas                                  |
| <p><b>Cierre:</b> Daré la indicación de que se acuesten decúbito dorsal sobre las colchonetas, respirarán profundamente, mientras escuchan la canción "la canción del alma". Finalmente felicitaré a los estudiantes por su participación. Llenaré la ficha de evaluación</p>  |                                | Lista de cotejo                                     |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS  | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|--|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |  | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Mueve su cuerpo tratando de seguir el ritmo de la música sin apoyo físico          |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Mueve su cuerpo tratando de seguir el ritmo de la música con apoyo físico          | AD          | B      |             | B           |                |
|                  | Mueve su cuerpo con la red sobre ellos, sin apoyo físico                           |             |        | AD          |             | A              |
|                  | Mueve su cuerpo con la red sobre ellos, con apoyo físico                           | A           | B      |             | B           |                |
| Comunicación     | Expresa su agrado o desagrado ante la actividad mediante gestos, miradas sonrisas. | AD          | B      | AD          | A           | AD             |
|                  | Expresa sus ideas y emociones durante el juego verbalmente.                        |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Expresa sus emociones durante el juego con gestos o señas.                         | AD          | B      |             | A           |                |
| Personal Social  | Participa activamente en juegos motores.   | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Participa respetando el espacio vital de sus compañeros sin ayuda física           |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Participa respetando el espacio vital de sus compañeros con ayuda física           | AD          | B      |             | B           |                |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 05

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| REGIÓN                             | : Cajamarca.                                     |
| CEBE                               | : Cajamarca                                      |
| INVESTIGADOR (A)                   | : Felipe Campos Alva                             |
| FECHA                              | : 22 de mayo de 2018                             |
| HORA DE INICIO                     | : 9:30 a.m.                                      |
| HORA DE TERMINO                    | : 10:30 a.m.                                     |
| AULA                               | : 6° "A"   |
| ESTUDIANTES ASISTENTES             | : (2) H (3) M                                    |
| DISCAPACIDAD                       | : Severa y multidiscapacidad                     |
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | : "Soy útil e importante"                        |
| NOMBRE DE LA SESIÓN                | : "Practico mis habilidades y destrezas motoras" |
| CATEGORÍA                          | : Estrategias de enseñanza                       |
| SUBCATEGORÍA                       | : Juego Motor                                    |
| HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES       | : Habilidades motoras gruesas                    |

### DESCRIPCIÓN:

La sesión de aprendizaje se inició cuando los estudiantes estuvieron formados en media luna sobre las colchonetas en el ambiente de psicomotriz, les indique que movieran su cuerpo ejercitando las articulaciones siguiendo mi ejemplo al ritmo de la música "soy una taza". María al inicio no quiso participar y permanecía echada en la colchoneta, esta conducta la copió Gloria, pero luego de hablar con ambas se incluyeron en el trabajo, Arnold (PC) se emocionó al escuchar la música y estiró su cuerpo, Diana participó demostrando ánimo. Di la indicación que se abracen por un momento, luego que siguieran moviéndose siguiendo las direcciones próximo distal y céfalo caudal imitando mis movimientos (moviendo la cabeza a un lado, al otro, adelante, atrás, luego rotándola; seguimos con movimiento de hombros, luego flexionamos los brazos, movimos las muñecas, los dedos de la mano; observe que mis estudiantes participaban entusiasmados, motivados. A continuación, movimos la cadera flexionando el tronco de un lado al otro, levantamos las rodillas, hicimos rotación de tobillos y finalmente movimos los dedos de los pies. Indique que repetiríamos esos movimientos iniciando esta vez en los pies y terminando en el cuello, pero con mayor fuerza y rapidez para terminar de calentar nuestro cuerpo). Durante la ejecución apoyé a Arnold para que movieran su cuerpo. A continuación, les indiqué que movieran sus brazos hacia arriba a manera de saludo al sol luego que se desplazaran con los brazos extendidos al costado simulando volar. Los estudiantes en esta parte participaron con entusiasmo.

Les presenté el juego diciendo que hoy nos divertiremos jugando a ser "muñecos de papel", explique que debían mover su cuerpo siguiendo mis indicaciones, primero sin desplazamiento (sentados en su sitio), también que se movieran utilizando una red sobre ellos. Les mostré el material y les hice recordar las indicaciones de su uso que habíamos dado la clase pasada. Los estudiantes se activaron y empezaron a moverse, sobre todo Arnold y Diana; para iniciar el juego, indique que se movieran como muñecos de papel siguiendo la música, primero en su lugar sin red, luego usando la red, que repitieran los movimientos, pero desplazándose en cuadrupedia y posteriormente que se desplazaran caminado (según las posibilidades de movimiento del estudiante). los estudiantes se motivaron, se pusieron en movimiento, a María tuve que motivarla un poco más porque al inicio no quiso participar, pero luego de un breve momento participó activamente.

Utilice la red colocándola sobre cada estudiante y les indique que se la quieran de encima primero en forma libre, luego que se la quitaran moviendo las piernas. A continuación que se desplazaran con la red sobre ellos. Los estudiantes poco a poco fueron moviéndose y siguiendo las indicaciones ejercitando sus músculos con energía y alegría tratando de quitárselo lo más rápido posible, mostrando cierta coordinación y fuerza. Repetimos el movimiento, pero esta vez acostándonos de espaldas en el balancín, y finalmente sentados.

Cuando repitieron el movimiento en cuadrupedia procuraban no moverse mucho por miedo a que se resbale, pero lo hacían mostrando alegría, Arnold y Magaly participaron con mi apoyo. Retiré la red y les indiqué que se acostaran decúbito dorsal sobre la colchoneta simulando dormir, respirando profundamente, a lo cual obedecieron y varios de ellos adoptaron posición fetal lateral incluso roncaron. A Arnold tuve que frotar levemente su pecho y piernas para que se relajara. Les pregunte ¿se divirtieron con el juego? ¿Qué partes del cuerpo movieron con más facilidad?

Finalmente los estimule a través de un aplauso y les dice que todos habían trabajado muy bien y todos aplaudieron y rieron

### REFLEXIÓN CRÍTICA:

Reflexioné en que el juego fue divertido debido a uso de la red, ya que estimuló a que movieran sus brazos y piernas para retirárselo de encima. Esta acción estimulo sus músculos haciéndolos entrar en acción. El material fue adecuado en cuanto a las colchonetas y las redes, para una próxima clase puedo incluir materiales con diferentes texturas.

Brindar el apoyo físico necesario para Arnold y Magaly posibilito que ellos participaran, continuare utilizando esta estrategia.

Utilizar una música movida y de su edad para una mejor motivación. más movida para el inicio para una mejor motivación y que esté de moda de acuerdo a su edad y continuar con música instrumental para la parte de la vuelta a la calma o relajación.



**INTERVENCIÓN:**

Para la siguiente sesión considero utilizar telas de diferentes colores y textural para una mejor estimulación táctil de los estudiantes.

Brindar un tiempo para que los estudiantes manipulen el material y se familiaricen con él.

En mis sesiones de aprendizaje organizaré mejor el tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos

**LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

- 1. Nombre de la sesión** : “Mejoramos nuestra postura al coordinar el movimiento de piernas en la marcha”  
**2. Propósito de la sesión** : Fortalecer el desarrollo de sus habilidades motrices gruesas a través de movimientos de equilibrio dinámico y estático.  
**3. Fecha de ejecución** : 26 de junio de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades:**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS  | APOYOS                         | MATERIALES                              |
|---|--------------------------------|---|
| <p><b>Inicio:</b><br/>Sobre la cama elástica, formados en semicírculo, daré la indicación que muevan su cuerpo en diferentes direcciones, según sus posibilidades simulando ser un <b>“muñeco de papel”</b>, procurando llevar el ritmo de la música. Indicaré que muevan las articulaciones de su cuerpo empezando de la cabeza a los pies y de la columna hacia las manos, realizarán los movimientos primero en forma lenta, en la segunda vez lo harán más rápido y con mayor fuerza.<br/>Indicaré que se desplacen libremente sobre la cama elástica al compás de la música.</p>   | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Música, cama elástica.                  |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> indicaré que jugaremos al <b>“muñequito porfiado”</b>. El juego consistirá en que el estudiante estando sobre la cama elástica se moverá o adoptará diversas posiciones y procurará mantener el equilibrio a pesar del movimiento que se genere a su alrededor, como un “muñequito porfiado”.<br/> <b>Presentación del material:</b> (pelotitas) les indicaré que en un momento de la clase las utilizaremos y que deberán lanzarlas a una zona indicada, luego de ello permitiré que las manipulen por un momento y luego que las lancen libremente.<br/> <b>Ejecución del juego:</b> El juego se iniciará con los estudiantes desplazándose libremente sobre la cama elástica, cuando yo diga “muñequito porfiado” los estudiantes se detendrán y procurarán mantener la posición que tenían sin perder el equilibrio; esta acción se repetirá varias veces y brindaré apoyo físico a los estudiantes que lo requieran. Una variante es que los estudiantes adoptarán diferentes posiciones sobre la cama elástica (según sus posibilidades) y se esforzarán por mantener la posición cuando yo camine alrededor de ellos. Luego se les entregará pelotitas e indicaré que se desplacen sobre la cama elástica procurando mantener el equilibrio mientras lo hacen, empujarán la pelota con una mano luego lanzarán la pelota hacia arriba con ambas manos. Luego indicaré que lancen la pelotita a un “blanco” mientras se mueven sobre la cama elástica. Observaré y evaluaré mientras participan en el juego.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Felicitaré a los estudiantes por su participación y animaré durante toda la clase. Indicaré que se acuesten decúbito dorsal en la cama elástica y pondrán la pelotita sobre el vientre y respirarán haciéndola subir y bajar con su respiración.</p> | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Música, pelotas de trapo, cama elástica |
| <p><b>Cierre:</b><br/>Preguntaré: ¿Qué parte del juego les gusto más? ¿Qué partes de su cuerpo movieron más? Estimularé a los estudiantes para que se expresen oralmente o gestual según sus posibilidades. Lleno la ficha de evaluación.</p>   |                                | Ficha de evaluación.                    |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS  | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|--|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |  | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Se sienta sobre la cama elástica manteniendo el equilibrio con ayuda física          | B           | B      |             | B           |                |
|                  | Se sienta sobre la cama elástica manteniendo el equilibrio sin ayuda física          |             |        | AD          |             | A              |
|                  | Mantiene el equilibrio sobre la cama elástica con apoyo físico cuando hay movimiento | B           | B      |             | B           |                |
|                  | Mantiene el equilibrio sobre la cama elástica sin ayuda cuando hay movimiento        |             |        | A           |             | B              |
|                  | Se desplazan sobre la cama elástica moviendo su cuerpo con apoyo físico              | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Se desplazan sobre la cama elástica moviendo su cuerpo sin apoyo físico              |             |        | AD          |             | A              |
| Comunicación     | Entiende ordenes sencillas relacionadas al juego desarrollado en clase.              | A           | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Expresa sus emociones ante la actividad mediante gestos, miradas sonrisas.           | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Reconoce órdenes básicas durante las actividades lúdico motoras.                     | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
| Personal Social  | Participa activamente en juegos motores durante la sesión de aprendizaje.            | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Interactúa con sus compañeros y docente al participar en clase.                      | AD          | B      | AD          | B           | AD             |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 06

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| REGIÓN                             | : Cajamarca.   |
| CEBE                               | : Cajamarca  |
| INVESTIGADOR (A)                   | : Felipe Campos Alva   |
| FECHA                              | : 26 de junio de 2018  |
| HORA DE INICIO                     | : 9:30 a.m.  |
| HORA DE TERMINO                    | : 10:30 a.m.   |
| AULA                               | : 6° "A"   |
| ESTUDIANTES ASISTENTES             | : (2) H (3) M  |
| DISCAPACIDAD                       | : Severa y multidiscapacidad   |
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | : "Soy útil e importante"  |
| NOMBRE DE LA SESIÓN                | : "Mejoramos nuestra postura al coordinar el movimiento de piernas en la marcha" |
| CATEGORÍA                          | : Estrategias de enseñanza   |
| SUBCATEGORÍA                       | : Juego Motor  |
| HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES       | : Habilidades motoras gruesas  |

### DESCRIPCIÓN:

Iniciamos la sesión de aprendizaje formados en semicírculo sentados en la cama elástica, brindado apoyo a Arnold y Magaly para mantener la posición de sentado, indiqué que movieran su cuerpo en diferentes direcciones próximo distal y céfalo caudal motivándolos constantemente a que lo hagan primero en forma lenta y luego ir incrementando la fuerza y velocidad según sus posibilidades a manera de calentamiento, como siempre María llamó la atención a su manera, es decir se quedó mirando y sonriendo hasta que la motivé y entró en acción. Diana como siempre participó activamente desde el principio, Arnold a pesar de sus limitaciones físicas estuvo dispuesto a moverse y participar activamente, Magaly y Luis Miguel respondieron al apoyo físico que les ofrecí para ejecutar los movimientos.

Presenté el juego indicando que hoy jugaríamos al "muñequito porfiado" diciéndoles que es un muñequito que a pesar que se lo trata de tumbar, él siempre vuelve a la posición de pie. Les expliqué que el juego consiste en que estando sobre la cama elástica se movieran o adoptarían diversas posiciones y que procuraran mantenerlas a pesar del movimiento que habría a su alrededor, "como un muñequito porfiado". Mientras explicaba María se paró y empezó a caminar y saltar en la cama elástica sonriendo, Diana perdió el equilibrio y procuró recuperarlo lo cual ocasionó que moviera su cuerpo y ejercitara su coordinación motora gruesa, al igual que los demás estudiantes, le pedí a María que se sentara un momento y que luego seguiría moviéndose para presentar el material el cual consistía en pelotitas plásticas y un ula ula con cinta adhesiva, los cuales servirían dentro del juego para hacer tiro al blanco y procurar que se queden pegadas en la cinta. Por un breve momento permití que manipularan y jugaran con las pelotitas, brindé apoyo a Arnold y Magaly para que manipularan el material, luego que lo lanzaran "al blanco", los estudiantes se emocionaron y manipularon el material con interés y lo lanzaron a la cinta adhesiva, lo hacían con energía y emoción, María por tener más posibilidades motrices que el resto por momento acaparaba las pelotas y las lanzaba, Le pedí que me ayudara a alcanzar pelotitas a su compañeros y que les ayudara a lanzar en el caso de Magaly, yo lo hice con Arnold el cual se emocionó y participó moviendo sus manos y tratando de estirar sus brazos, lo apoye despacio para evitar que se contracturara y se bloqueara motrizmente. Recogí las pelotitas y las deje al costado de la cama elástica para usarlas después.

El juego se inició indicando que se movieran sobre la cama elástica en forma libre, María lo hizo corriendo y sonriendo demostrando tener buen equilibrio y coordinación motora gruesa, Diana se sujetó de la red de protección y se esforzaba por mantener el equilibrio y no caer, mostrando tener fuerza en piernas y brazos y mejoramiento en su equilibrio. Arnold y Magaly estaban echados en la cama elástica y sonreía por el movimiento de su entorno. Cuando dije "muñequito porfiado" para que se detuvieran, María demoró un poco por la emoción del movimiento, pero finalmente lo hizo. Indiqué que repitieran el juego y María de inmediato comenzó a correr provocando la misma reacción en sus compañeros. Luego de varias repeticiones indiqué que adoptaran una posición cómoda para ellos sobre la cama elástica y procuraran mantenerla pues yo caminaría alrededor de ellos, María se acostó pues estaba cansada, Diana se sentó a un costado, Arnold estaba echado boca arriba y lo ayude a acostarse boca abajo para cambiarlo de posición, él sonrió, Magaly procuraba estar sentada; empecé a caminar alrededor de ellos y era difícil que mantuvieran su posición lo que provocó que ejercitaran su cuerpo favoreciendo su coordinación motora gruesa, fortalecieran la fuerza en todos sus músculos a la vez que se divertían.

Puse las pelotitas en el centro de la cama elástica y cogí el aro con cinta adhesiva y los motivé a lanzar las pelotitas, brindé apoyo a Arnold y a Magaly para que las cogieran y las lanzaran a un costado según sus posibilidades, poniendo énfasis en que lo cogieran por ellos mismo y luego la soltara para evitar que Arnold subiera mucho su tono muscular y se bloqueara motrizmente. Arnold participó con alegría, se esforzó en coger la pelotita y luego la soltó. Diana y María lanzaron las pelotitas haciendo blanco y mostrando coordinación motora gruesa al momento de realizar el lanzamiento.

Les pedí que se acostaran sobre la cama elástica, que cerraran los ojos y respiran profundamente,

que durmieran, los estudiantes lo hicieron y se quedaron quietos, sonriendo, yo caminé lentamente a su alrededor de ellos con suavidad y pidiéndoles que respiran profundamente, que se relajaran, los estudiantes lo hicieron, luego de un momento así costados como estaban les pregunté ¿Qué parte del juego les gusto más? ¿Qué partes de su cuerpo movieron más? María y Diana respondieron verbalmente indicando que eran sus piernas y su cuerpo, Arnold respondió gestualmente estirándose y sonriendo. Finalmente los felicité por todo el trabajo que habían hecho y les pedí que diéramos aplausos para ellos. Ellos sonrieron.

**REFLEXIÓN CRÍTICA:**

Reflexioné sobre las bondades de la cama elástica para activar el movimiento pasivo en los estudiantes, lo cual permite fortalecer sus músculos y fortalecer sus habilidades motrices gruesas y lo hace de una manera divertida.

El brindar apoyo a Arnold y Magaly frecuentemente permite que fortalezcan su coordinación motora de una manera más constante y efectiva.

Al usar la cama debe haber momentos de descanso para que los estudiantes recuperen el aliento y fuerzas, así como para que el tono muscular no se eleve demasiado.



En próxima clase utilizaré música para hacer la clase mucho más agradable tanto para la activación como para el relajamiento.

**INTERVENCIÓN:**

Para futuras sesiones se puede incorporar materiales como redes, telas de colores, entre otros que permitan más sensaciones y movimientos a los estudiantes.

Brindar un tiempo para que los estudiantes manipulen el material y se familiaricen con él.

**LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

- 1. Nombre de la sesión** : “Controlamos nuestra postura jugando en el balancín”  
**2. Propósito de la sesión** : Fortalecer os músculos y mejorar el equilibrio postural del estudiante.  
**3. Fecha de ejecución** : 3 de julio de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades:**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS  | APOYOS                         | MATERIALES        |
|---|--------------------------------|-------------------|
| <p><b>Inicio:</b><br/>Formados en el patio del CEBEC, parados en formación de semicírculo daré la indicación que realicen el juego: “muñeco de papel” para activar los músculos, articulaciones y ligamentos del cuerpo. Daré la indicación que se muevan simulando ser muñecos de papel y moverán su cuerpo siguiendo mis indicaciones. Los estudiantes moverán sus articulaciones empezando de la cabeza a los pies y de la columna hacia las manos. Luego bailarán en forma libre al ritmo de la música “pin pon es un muñeco”<br/>Indicaré que se desplacen libremente por el patio moviéndose al ritmo de la música: “pin pon es un muñeco”, preguntaré a los estudiantes ¿Qué otros movimientos pueden hacer?</p>   | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Música, balancín. |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> indicaré que jugaremos a “<b>pasear en el mar</b>”. Este juego consistirá en que los estudiantes cuando yo diga “mar en paz” todos quedarán quietos y tranquilos sobre el balancín, cuando diga: “mar movido” los estudiantes se balancearán de derecha a izquierda cada uno a su ritmo y según sus posibilidades. Esta indicación se repetirá varias veces. Una variante del juego será motivar a los estudiantes a realizar el “mar movido” al ritmo de la música. <b>Variante 1:</b> Los estudiantes se balancearán sobre el balancín echados de cúbito ventral sobre él. <b>Variante 2:</b> se balancearán sobre el balancín echados decúbito dorsal, realizarán el movimiento con o sin ayuda según sus posibilidades, brindaré apoyo físico y descansos de tal manera que no se lesione o sea un trabajo demasiado exigente para ellos.<br/> <b>Presentación del material:</b> preguntaré ¿recuerdan que es esto?, ¿para qué sirve?, ¿Qué juegos podemos hacer con él? estimularé el lenguaje no verbal en los estudiantes que no pueden hablar.<br/> <b>Ejecución del juego:</b> Iniciaré el juego con todos los estudiantes sentados sobre un balancín, daré apoyo físico necesario a los estudiantes que lo necesiten, se balancearán de derecha a izquierda libremente según sus posibilidades. Luego ejecutarán las variantes indicadas en la presentación del juego.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Observaré evaluaré el desempeño del estudiante mientras ejecuta los movimientos. Como reflexión de los aprendizajes preguntaré ¿les gusto la actividad? ¿Qué hicimos? ¿Qué movimos? estimularé el lenguaje oral o gestual constantemente según sea el caso del estudiante, con fichas de cara “feliz” o “molesto” para que señale si le gusto o no la clase.</p> | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Música, balancín. |
| <p><b>Cierre:</b><br/>Indicaré que se sienten en una silla y apoyen su cabeza en su mesa y respiren profundamente inflando el abdomen. felicitaré a los estudiantes por su participación. al final de la clase llenaré la ficha de evaluación.</p>  | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Lista de cotejo   |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS  | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|--|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |  | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Se sienta sobre el balancín manteniendo el equilibrio con ayuda física     | B           | B      |             | B           |                |
|                  | Se sienta sobre el balancín manteniendo el equilibrio sin ayuda física     |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Se balancea sobre el balancín echado decúbito ventral con ayuda física     | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Se balancea sobre el balancín echado decúbito ventral sin ayuda física     |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Se balancea sobre el balancín echado decúbito dorsal con ayuda física      | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Se balancea sobre el balancín echado decúbito dorsal sin ayuda física      |             |        | AD          |             | AD             |
| Comunicación     | Expresa sus emociones ante la actividad mediante gestos, miradas sonrisas. | AD          | A      | AD          | A           | AD             |
|                  | Reconoce órdenes básicas durante las actividades lúdico motoras.           | A           | B      | AD          | B           | AD             |
| Personal Social  | Participa activamente en juegos motores durante la sesión de aprendizaje.  | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Interactúa con sus compañeros y docente al participar en clase.            | AD          | B      | AD          | B           | AD             |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 07

|                                    |   |  |
|------------------------------------|---|--|
| REGIÓN                             | : | Cajamarca.   |
| CEBE                               | : | Cajamarca  |
| INVESTIGADOR (A)                   | : | Felipe Campos Alva                                   |
| FECHA                              | : | 3 de julio de 2018                                   |
| HORA DE INICIO                     | : | 9:30 a.m.  |
| HORA DE TERMINO                    | : | 10:30 a.m.   |
| AULA                               | : | 6° "A"   |
| ESTUDIANTES ASISTENTES             | : | (2) H (3) M  |
| DISCAPACIDAD                       | : | Severa y multidiscapacidad                           |
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | : | "Soy útil e importante"                              |
| NOMBRE DE LA SESIÓN                | : | "Controlamos nuestra postura jugando en el balancín" |
| CATEGORÍA                          | : | Estrategias de enseñanza                             |
| SUBCATEGORÍA                       | : | Juego Motor  |
| HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES       | : | Habilidades motoras gruesas                          |

### DESCRIPCIÓN:

Iniciamos la sesión de aprendizaje formados en el patio del CEBE Cajamarca, en semicírculo, de pie los estudiantes que pueden pararse y los demás en su silla de ruedas, para calentar les indiqué que jugaríamos a ser muñecos de papel, para activar los músculos, las articulaciones y los ligamentos del cuerpo, di la indicación que se movieran siguiendo mis indicaciones al ritmo de la canción "pin pon es un muñeco", al inicio María permaneció parada mirando y sonriendo para luego participar activamente. Diana y Arnold (PC) se emocionaron al escuchar la música y se movieron demostrando ánimo y energía. Dije que se movieran siguiendo las direcciones próximo distal y céfalo caudal imitando mis movimientos (movieron la cabeza a un lado, al otro, adelante, atrás, rotándola; movieron sus hombros, flexionaron sus brazos, movieron sus muñecas, sus dedos de la mano; observé que mis estudiantes participaban entusiasmados, motivados.

Luego movieron la cadera, flexionaron su tronco de derecha a izquierda, flexionaron las rodillas, rotaron sus tobillos y finalmente movimos los dedos de los pies. María lo hizo demostrando buena coordinación motora gruesa, Diana realizó los movimientos con cierta facilidad, Arnold participó según sus posibilidades, Magaly y Luis Miguel recibieron apoyo físico. Indique que repitieran esos movimientos iniciando esta vez en los pies y terminando en el cuello, pero con mayor fuerza y rapidez para terminar de calentar nuestro cuerpo). María lo hizo con rapidez, Diana también realizó los movimientos, pero no tan rápido como María, Arnold movió su cuerpo con apoyo físico demostrando mayor flexibilidad, dominio motor y mejor coordinación motora gruesa, Magaly y Luis Miguel realizaron los movimientos con apoyo físico.

Les presenté el juego diciendo que hoy nos divertiremos jugando a "pasear en el mar", explique que debían mover su cuerpo y cuando yo dijera "mar en paz" todos se quedaría sentados estáticos sobre el balancín y cuando dijera "mar movido" debían balancearse lateralmente evitando caer del balancín, cada uno según su ritmo y posibilidades, expliqué que una variante del juego sería balancearse lateralmente al ritmo de la música, la otra variante sería balancearse echados boca abajo y la última variante sería balancearse echados boca arriba, expliqué que recibirían apoyo los que la necesitaban. Mostré el balancín y les expliqué que lo utilizaríamos en el juego y les pregunté si recordaban que era y para que servía, María respondió que servía para jugar, Diana dijo "para movernos" les hice recordar que era un balancín y luego permití que lo manipularan por un momento, los estudiantes que no podían moverse lo hicieron con apoyo físico. Los estudiantes se motivaron y alegraron al ver y manipular su balancín, María y Diana de inmediato se sentaron sobre el balancín y empezaron a balancearse; Arnold se sentó sobre el balancín con apoyo físico al igual que Magaly, ambos mostraron alegría al moverse, Luis Miguel lo hizo por un breve momento. Los invité a que se echaran o lo usaran de diferentes maneras.

Iniciamos el juego formados en semicírculo sentados cada uno sobre un balancín y les pedí que se balancear, cuando dije "mar en paz" los estudiantes permanecieron estáticos sobre su balancín demostrando dominar la posición sobre él. Arnold y Magaly lo hicieron con apoyo físico, luego dije "más movido" los estudiantes se movieron balanceándose lateralmente con cuidado de no perder el equilibrio, brindé apoyo a Arnold y Magaly, María y Diana mostraron mejor coordinación motora gruesa al realizar la actividad. Puse la música "pin pon es un muñeco" y les dije "mar movido" los motivé para que se balancear procurando seguir el ritmo de la música, María lo hizo por un momento, pero luego aceleró, Diana se concentró más en el equilibrio que en el ritmo de la música, Arnold y Magaly lo hicieron con apoyo físico. Luego les dije que se echaran boca abajo sobre el balancín y se movieran, María lo hizo sin mayor problema; Diana lo hizo con éxito, pero más lentamente, al decir "mar movido" se balancearon sobre el balancín, María y Diana lo realizaron demostrando coordinación motora gruesa. Luego que se echaran boca arriba, María y Diana lo hicieron lentamente y cuando se indicó se movieron con mucho cuidado de mantenerse sobre el balancín, Arnold y Magaly realizaron la variante con apoyo físico, durante el juego Arnold se esforzó en participar y realizar los movimientos. Retiré los balancines e indiqué que se sentaran en el piso y respiraran profundamente para volver a

la calma, los estudiantes lo hicieron sonriendo. Los felicité por su participación y pedí aplausos para todos ellos, les pregunté si les gustaron los juegos, respondieron que sí cada uno a su manera, pregunté que movieron, a lo que María respondió nuestro cuerpo, Diana dijo las manos y pies, Arnold respondió estirando todo su cuerpo y sonriendo. Luego procedí a llenar la ficha de evaluación.

**REFLEXIÓN CRÍTICA:**

Reflexioné que el juego fue divertido para los estudiantes, Durante el juego observé que los estudiantes en general mostraban mejorías en el fortalecimiento de sus habilidades motrices gruesas, también noté que participaban con más alegría y seguridad. El material fue apropiado y permitió que los estudiantes se movieran ejercitando su coordinación motora gruesa sin mayor problema.

Usar la música siempre es bueno porque los motiva.

Pienso que debo utilizar una sesión de aprendizaje para la manipulación libre del material para que se familiaricen con él.

Mi participación fue activa y ello permitió brindar más tiempo de apoyo físico a los estudiantes que lo necesitaron.



**INTERVENCIÓN:**

Para la siguiente sesión continuaré utilizando el balancín y propondré actividades que continúen fortaleciendo el desarrollo de su coordinación motora gruesa.

Brindar un tiempo para que los estudiantes manipulen el material y se familiaricen con él.

Para la próxima clase utilizaré el área verde o colchonetas para mayor seguridad de los estudiantes.

**LEYENDA**

|   |                         |
|---|-------------------------|
|  | Juego motor             |
|  | Habilidad motora gruesa |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando en el circuito fortalecemos nuestros músculos para una mejor postura”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes experimenten nuevos movimientos y fortalezcan sus habilidades de motricidad gruesa.  
**3. Fecha de ejecución** : 17 de julio de 2018  
**4. Duración** : 1 hora pedagógica.  
**5. Áreas** : Educación Física, Personal Social y Comunicación.  
**6. Nombre del docente** : Felipe Campos Alva  
**7. Programación de actividades:**

| MOMENTOS PEDAGÓGICOS  | APOYOS                         | MATERIALES  |
|---|--------------------------------|---|
| <p><b>Inicio:</b><br/>                     Los estudiantes se desplazarán sobre las colchonetas siguiendo el ritmo de la canción “Soy una taza” primero en ritmo lento y suave, luego aumentarán el ritmo de su desplazamiento.<br/>                     Preguntaré: “¿Qué les parece si agregamos otros movimientos? ¿Cuáles podrían ser?”.<br/>                     Tomaré en cuenta las sugerencias. Yo podría sugerir: trotar hacia adelante, hacia atrás, hacia la derecha, a la izquierda, saltando, rodando, dando vueltas, etc. Brindaré apoyo físico a los estudiantes que lo necesiten.</p>   | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Reproductor de música, Colchonetas  |
| <p><b>Proceso:</b><br/> <b>Presentación del juego:</b> indicaré que jugaremos “<b>en el campo de combate</b>”, el juego consistirá en que los estudiantes se desplacen en un circuito de obstáculos, los primeros serán los bloques plásticos los cuales los pasará desplazándose en zigzag, luego pasará arrastrándose dentro de los caballetes, también se arrastrará debajo de los bastones, luego pasará por entre los aros de “ula ula” ubicados en forma vertical, y finalmente rodará lateralmente sobre la colchoneta, todo esto lo harán en orden y en forma secuencial a lo largo del recorrido. Al pasar por los bl<br/> <b>Presentación del material:</b> (bloques de plástico, caballetes, conos, bastones, aros, etc.). Les indicaré que deben utilizarlos al llegar a la zona indicada, énfasis en la importancia de usarlos adecuadamente. Brindare un tiempo en cada “estación para que se familiaricen con el material”<br/> <b>Ejecución del juego:</b> Iniciaremos el juego formados en fila, y uno a uno irán pasando por el circuito, primero caminando, brindaré tiempo para que experimenten sus posibilidades motrices en cada material, en la segunda vuelta lo harán caminando sin detenerse y así en cada vuelta lo harán más rápido.<br/> <b>Retroalimentación:</b> Brindaré apoyo físico a los estudiantes que lo necesitan. Evaluaré el actuar de los estudiantes mientras ejecutan el juego y brindaré la motivación y apoyo físico que requieran los estudiantes.<br/>                     Como reflexión de los aprendizajes preguntaré: ¿les gusto jugar en el circuito? ¿Qué movimientos hicieron? estimularé el lenguaje oral y/o gestual constantemente según sea el caso del estudiante.</p> | Apoyo físico a Arnold y Magaly | Colchonetas.<br>Conos, aros plásticos, bloques de madera y plásticos.<br><br>Ficha de evaluación. |
| <p><b>Cierre:</b><br/>                     Se relajarán echamos decúbito dorsal sobre las colchonetas y respirarán profundamente inflando el abdomen, mientras escuchan los sonidos del ambiente. Felicitare a los estudiantes por su participación. Finalmente llenaré la ficha de evaluación.</p>   |                                |   |

### 8. Evaluación:

| ÁREAS            | INDICADORES JERARQUIZADOS  | ESTUDIANTES |        |             |             |                |
|------------------|--|-------------|--------|-------------|-------------|----------------|
|                  |  | Arnold      | Magali | María Noemí | Luis Miguel | Diana Carolina |
| Educación Física | Se desplazan por el circuito sin apoyo físico                      |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Se desplazan por el circuito con apoyo físico                      | A           | B      |             | B           |                |
|                  | Ruedan lateralmente sobre la colchoneta sin apoyo físico.          |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Ruedan lateralmente sobre la colchoneta con apoyo físico           | A           | A      |             | B           |                |
|                  | Repta bajo los bastones sin apoyo físico                           |             |        | AD          |             | AD             |
|                  | Repta bajo los bastones con apoyo físico                           | A           | B      |             | B           |                |
| Comunicación     | Expresa sus emociones durante el juego a través de gestos o señas. | AD          | A      |             | A           |                |
|                  | Expresa sus ideas y emociones durante el juego verbalmente.        |             |        | AD          |             | AD             |
| Personal Social  | Participa activamente en el juego "el campo de batalla".           | AD          | B      | AD          | B           | AD             |
|                  | Respeto el turno de sus compañeros.                                | AD          | B      | AD          | B           | AD             |

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| <b>AD</b> | Logro destacado |
| <b>A</b>  | Logro           |
| <b>B</b>  | Proceso         |
| <b>C</b>  | Inicio          |

#### Leyenda: Grupo de estudiantes:

| Grupo    | Nombres                      |
|----------|------------------------------|
| <b>A</b> | Arnold, Magali, Luis Miguel  |
| <b>B</b> | María Noemí, Diana Carolina. |

### 9. Bibliografía:

- Vygotsky, L. (1966) El papel del juego en el desarrollo.
- Mosston, M. (1982) La enseñanza de la Educación Física, Barcelona.

## DIARIO DE CAMPO N° 08

|   |   |
|---|---|
| <b>REGIÓN</b>                             | : Cajamarca.  |
| <b>CEBE</b>                               | : Cajamarca   |
| <b>INVESTIGADOR (A)</b>                   | : Felipe Campos Alva  |
| <b>FECHA</b>                              | : 22 de mayo de 2018  |
| <b>HORA DE INICIO</b>                     | : 9:30 a.m.   |
| <b>HORA DE TERMINO</b>                    | : 10:30 a.m.  |
| <b>AULA</b>                               | : 6° "A"  |
| <b>ESTUDIANTES ASISTENTES</b>             | : (2) H (3) M   |
| <b>DISCAPACIDAD</b>                       | : Severa y multidiscapacidad  |
| <b>NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b> | : "Soy útil e importante"   |
| <b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>                | : "Jugando en el circuito fortalecemos nuestros músculos para una mejor postura". |
| <b>CATEGORÍA</b>                          | : Estrategias de enseñanza  |
| <b>SUBCATEGORÍA</b>                       | : Juego Motor   |
| <b>HABILIDAD DE LOS ESTUDIANTES</b>       | : Habilidades motoras gruesas   |

### DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión con los estudiantes desplazándose sobre las colchonetas siguiendo el ritmo de la canción "Soy una taza", poco a poco fui acelerando el ritmo, cada estudiante se desplazaba según sus posibilidades, Arnold y Magaly recibieron apoyo físico para realizarlo. Les pregunté que otro movimiento podrías hacer al desplazarnos sobre las colchonetas, María dijo corriendo y empezó a correr, la felicité y pedí a Diana se desplazara más rápido, Arnold y Magaly se desplazaron rodando lateralmente sobre la colchoneta y dije que siguieran su ejemplo. María se detuvo de inmediato y se puso a rodar lateralmente demostrando buena coordinación motora gruesa, en el caso de Diana se acostó y empezó a rodar lateralmente con ánimo y energía.

Cuando vi que los estudiantes estaban calientes, dije que hoy jugaríamos "el campo de combate", y les expliqué que el juego consistía en que ellos deberían pasar por diversos obstáculos como: bloques de plástico, caballetes, conos, bastones, aros, etc. En orden y pasándolos todos, ese recorrido lo pasaríamos varias veces. Luego presenté el material que ya estaba dispuesto sobre las colchonetas y fui señalando cada material e indicándoles cómo se usaría en la zona que le correspondía, en seguida los invité a que se acercaran y usaran cada uno de los materiales, haciendo énfasis en cómo debían usarlo como parte del circuito.

María y Diana se acercaron y uno a uno fueron manipulándolos o pasándolos, a Arnold y Magaly les brindé apoyo físico para que pudieran tener contacto con el material, Luis Miguel también necesito motivación y que condujera cerca del material para que lo manipulara, él cogió un bloque de plástico y se sentó a manipularlo, luego traje un cono, bastones.

El juego se inició cuando formé a los estudiantes en columna y pase por todo el circuito a manera de demostración, luego uno tras otro empezaron a pasar por el circuito, primero lo hicieron caminado poniendo un pie en cada bloque de plástico, luego pasaron por debajo de caballetes de madera, a continuación, en zigzag entre conos de plástico, luego por sobre bastones de madera que estaban sostenidos a una altura de 20 cm sobre las colchonetas, después pasaron por 3 aros de ula-ula, finalmente rodaron sobre una colchoneta y volver a empezar.

Observé que los estudiantes participaban entusiasmados, motivados, María pasó sin mayor problema demostrando coordinación motora gruesa en todo el trayecto del "campo de combate", Diana mostró facilidad al pasar por entre los caballetes, los conos, los bastones, ula ula y rodó de costado en la colchoneta. Luis Miguel, Magaly y Luis Miguel lo hicieron con apoyo físico. En el caso de Arnold hice adaptaciones ya que no puede caminar así que paso rodando sobre los bloques de plástico, el zigzag lo hizo rampando, paso por debajo de los bastones y rodó lateralmente en la colchoneta. En cada vuelta nueva que daban se mostraban más seguros, con un poco más de dominio en las actividades. Luego pedí a los estudiantes que se echaran en las colchonetas boca arriba y respiraran profundamente, en esa posición les pregunté si les había gustado jugar en el campo de combate, María, Diana y Arnold indicaron de diferentes maneras que si les había agrado, Luis Miguel y Magaly solo escucharon. Llené la ficha de evaluación.

### REFLEXIÓN CRÍTICA:

La variedad de elementos dio más novedad a la sesión de aprendizaje.

El material fue novedoso en algunos casos y necesitó más tiempo para la familiarización como por ejemplo los caballetes, los conos.

El tiempo de familiarización con el material es importante, debo prever el tiempo necesario para que los estudiantes satisfagan su curiosidad con él.

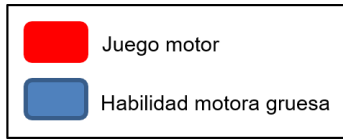
El "campo de combate" ayudó a que los estudiantes ejercitaran sus habilidades motrices y las fortalecieran,

### INTERVENCIÓN:

Para las siguientes sesiones pienso utilizar la misma planificación con pequeñas variantes ya que la riqueza de movimientos y experiencias motrices que presenta este circuito es grande y buena para

fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas.  
Desarrollar el juego con apoyo de los compañeros con aquellos que no pueden desplazarse solos.

**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 últimos meses en su menor hijo. Tiene 2 opciones que se presenta: podría marcar “si” 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.

| ÍTEMS   |                                   | SI | NO | OBSERVACIÓN |
|---|-----------------------------------|----|----|-------------|
| ¿Ha recibido usted las orientaciones necesarias respecto a los juegos motores que se han venido desarrollando con su hijo (a) en el aula para potenciar sus habilidades motrices gruesas? |                                   |    |    |             |
| ¿Ha observado que su hijo (a) demuestra interés de participar de juegos motores con los demás?  |                                   |    |    |             |
| ¿Observa si su hijo(a) expresa agrado o desagrado al jugar con su cuerpo realizando diferentes movimientos?   |                                   |    |    |             |
| ¿Cree usted que los juegos motores realizados en las sesiones de aprendizaje son adecuados para desarrollar las habilidades motrices gruesas en su hijo(a)?                               |                                   |    |    |             |
| ¿Considera usted que los juegos motores desarrollados en el aula con su hijo (a) han permitido la mejora significativa de los movimientos gruesos de su cuerpo?                           |                                   |    |    |             |
| MOVIMIENTOS GLOBALES DEL CUERPO:<br>¿Ha observado en su hijo (a) que muestra mayor seguridad al.....?   | Balancearse.                      |    |    |             |
|   | Rodar.                            |    |    |             |
|   | Sentarse.                         |    |    |             |
|   | Agacharse.                        |    |    |             |
| CONTROL POSTURAL:<br>¿Su hijo(a) muestra mejor control de su postura.....?  | Al estar sentado en su silla.     |    |    |             |
|   | Al caminar                        |    |    |             |
| DESPLAZAMIENTO<br>¿Su hijo(a) camina.....?  | sin apoyarse en otras personas    |    |    |             |
|   | Con mejor coordinación que antes. |    |    |             |
| ¿Ha observado si su hijo(a) realiza con mayor seguridad movimientos básicos con sus brazos como: empujar, llevar algo en sus brazos?  |                                   |    |    |             |
| ¿Ha observado si su hijo(a) realiza con mayor seguridad movimientos básicos con sus piernas como: subir gradas?   |                                   |    |    |             |

## Matriz de consistencia

**Título:** El juego motor como estrategia de enseñanza para fortalecer el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” - UGEL Cajamarca - Región Cajamarca

**Participante investigador:** Felipe, Campos Alva

| PROBLEMA  | OBJETIVOS   | HIPÓTESIS DE ACCIÓN  | CATEGORÍA              | TIPO DE INVESTIGACIÓN        | INSTRUMENTOS  |
|---|---|--|------------------------|------------------------------|---|
| ¿Cómo debo aplicar la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual, física y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” de la UGEL Cajamarca-Región de Cajamarca? | <p><b>Objetivo General:</b><br/>Mejorar la práctica pedagógica incorporando la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” - UGEL Cajamarca - Cajamarca.</p> <p><b>Objetivo específico 1:</b><br/>Diseñar sesiones de aprendizaje incorporando la estrategia de enseñanza de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial</p> | <p><b>Hipótesis de acción 1.</b><br/>La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategia de enseñanza de juego motor permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca</p> <p><b>Hipótesis de acción 2.</b><br/>La implementación de recursos y materiales permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.</p> <p><b>Hipótesis de acción 3.</b><br/>La ejecución de sesiones de aprendizaje aplicando el juego motor</p> | <b>Sub categorías:</b> | Investigación<br>Cualitativa | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios de campo</li> <li>- Encuesta a padres de familia.</li> </ul> |

| PROBLEMA | OBJETIVOS   | HIPÓTESIS DE ACCIÓN  | CATEGORÍA | TIPO DE INVESTIGACIÓN | INSTRUMENTOS |
|----------|---|--|-----------|-----------------------|--------------|
|          | <p>“Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.</p> <p><b>Objetivo específico 2:</b><br/>Implementar con materiales y recursos las sesiones de aprendizaje para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.</p> <p><b>Objetivo específico 3:</b><br/>Ejecutar las sesiones de aprendizaje con la estrategia de juego motor para fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa e los estudiantes con discapacidad Intelectual y Multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.</p> | <p>permitirá fortalecer el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en estudiantes con discapacidad intelectual y multidiscapacidad del quinto grado de primaria del Centro de Educación Básica Especial “Cajamarca” UGEL Cajamarca – Cajamarca.</p> |           |                       |              |