



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL –ÁREA  
PERSONAL SOCIAL DE UNA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUARMEY - 2017.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

**PENADILLO KACHAHUALLPA DAYSI SUSAN**

ORCID: 0000-0002-8543-9797

**ASESORA:**

**PÉREZ MORÁN GRACIELA**

ORCID: 0000-0002-8497-5686

**CHIMBOTE - PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan

ORCID: 0000-0002-8543-9797

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESORA**

Pérez Morán Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Andrés Zavaleta Rodríguez

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Sofía Carhuanina Calahuala

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Luis Muñoz Pacheco

ORCID: 0000-0003-3897-0849

JURADO EVALUADOR

*Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez*

***Presidente***

*Mgtr. Sofia Carhuanina Calahuala*

***Miembro***

*Mgtr. Luis Muñoz Pacheco*

***Miembro***

## **Agradecimiento**

Agradecer a la plana docente de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por compartir sus conocimientos e influencias en mi formación profesional, dentro de una cultura social, cristiana y con valores humanos.

De igual manera un agradecimiento a las personas, a los miembros de la Institución Educativa quienes me abrieron las puertas para realizar el presente trabajo de investigación, siempre colaborando con la juventud estudiosa.

## **Dedicatoria**

Dedicar la presente tesis a mis padres quienes con su esfuerzo me apoyaron en seguir adelante todo un proceso o un sueño profesional, a ellos con cariño y amor porque me brindaron su tiempo, su fortaleza y sus enseñanzas.

Dedicar a todos los maestros que a pesar de las dificultades económicas, personales se tiene que desprender de su familia y enarbolar el camino de la educación trasladándose muchas de las bases a zonas inhóspitas, a ellos con cariño.

## Resumen

En la presente investigación se consideró como objetivo Determinar si la aplicación de los juegos de roles desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College, distrito de Huarmey-2017. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 25 estudiantes de 4 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la “la prueba t de Student” para comprobar la hipótesis de la investigación se aplicó a la población muestral un pre test, el cual dio como resultado que el 52,0% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad “C”, que significa que están en inicio de alcanzar el logro del aprendizaje .A partir de estos resultados se diseñó y aplicó 15 sesiones de aprendizaje en las cuales se utilizó como estrategias los juegos lúdicos. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes 76,0% (19) obtuvieron un nivel “A”, es decir que los resultados han sido favorables en donde los niños han demostrado desarrollar o alcanzar los criterios señalados en cuanto a la psicomotricidad. Con estos resultados obtenidos se comprueba la hipótesis de investigación que afirma que la aplicación de los juegos lúdicos mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

Palabras clave: enfoque significativo, Juego de roles, motricidad, nivel inicial.

## **Abstract**

The objective of the present investigation was to determine the application of role plays to the psychomotricity of boys and girls of 4 years of initial education in the area of social personnel of the educational institution Geronimus College, district of Huarmey-2017. The study is of a quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test in a single group. We worked with a sample population of 24 students of 4 years of age of initial education. In addition, the test of the test for the student for the test of the investigation was applied to the sample population a previous examination, which is the result that 52.0% of the boys and girls have a level of motor skills "C ", which means that they are at the beginning to achieve the achievement of learning. From these results, 15 learning sessions were designed and applied in which they are used as strategies for playful games. Subsequently a subsequent examination was applied, the results were the following 76.0% (19) obtained an "A" level, that is to say that the results have been favorable in the places that have been respected or reached those indicated in terms of psychomotricity. With these results it is understood that the hypothesis of research is verified, it is affirmed that the application of playful games improved the development of fine motor skills

Key words: Role play, meaningful approach, motor skills, at the initial level.

## Contenido

Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de figuras.....	xi
Índice de tablas .....	xii
Introducción.....	1
II. Revisión de literatura .....	9
2.1. Antecedentes .....	9
2.2. Bases teóricas.....	18
2.2.1. Los Juegos didácticos .....	18
2.2.2. Los Juegos en las actividades infantiles .....	19
2.2.3. Influencia Del Juego En El Desarrollo Psicológico De Los Niños .....	21
2.2.3.1. Beneficios De Los Juegos Didácticos .....	23
2.2.4. Enfoque significativo.....	24
2.2.5. Material concreto .....	28

2.2.5.1. Importancia del Material concreto.....	30
2.2.6. Los materiales concretos como medio de comunicación.....	31
2.2.7. Psicomotricidad .....	31
2.2.7.1. La psicomotricidad Educativa .....	34
2.2.7.2. La psicomotricidad fina .....	35
2.2.7.3. Importancia De La Psicomotricidad .....	37
2.2.8. Área de Personal Social .....	39
III. Hipótesis .....	40
IV. Metodología.....	41
4.1 Diseño de la investigación .....	42
4.2 Población y muestra.....	43
4.2.1. Población .....	43
4.2.2. Muestra .....	44
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores .....	45
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	47
4.4.1. La Observación: .....	47
4.4.2.- Lista de Cotejo:.....	48
4.5 Plan de análisis.....	52

4.6 Matriz de consistencia .....	53
4.7 Principios éticos .....	54
V. Resultados .....	56
5.1 Resultados .....	56
5.2 Análisis de resultados .....	79
VI. Conclusiones Aspectos complementarios .....	83
Referencias bibliográficas.....	85
Anexos .....	91

## Índice de figuras

Figura 1.Datos porcentuales del pre test .....	56
Figura 2.resultado porcentual de la sesion1: conociendo las partes finas de mi cara	58
Figura 3.Resultado obtenido de la sesión 2 : uso de mis extremidades .....	59
Figura 4.Resultatado porcentual de la sesión 3: jugando con mi cuerpo.....	60
Figura 5.Resultatado porcentual de la sesión 4: mi cuerpo es importante .....	61
Figura 6.Resultatado porcentual de la sesión 5: Mi familia es asi .....	62
Figura 7.Resultatado porcentual de la sesión 6: identifico mi sexo.....	63
Figura 8.Resultatado porcentual de la sesión 7:siempre limpio debo estar .....	64
Figura 9.Resultatado porcentual de la sesión8: la limpieza de mi aula .....	65
Figura 10.Resultatado porcentual de la sesión 9: elaborar un tacho de basura.....	66
Figura 11.Resultatado porcentual de la sesión 10:Yo se cuidar mis dientes .....	67
Figura 12.Resultatado porcentual de la sesión 11: sentido del tacto .....	68
Figura 13.Resultatado porcentual de la sesión12: me divierto jugando .....	69
Figura 14.Resultatado porcentual de la sesión13: arriba - abajo .....	70
Figura 15.Resultatado porcentual de la sesión14:dentro - fuera.....	71
Figura 16.Resultatado porcentual de la sesión 15: jugando con brazos y piernas .....	72
Figura 17. Resultado porcentual del post test .....	73
Figura 18.Resultado en porcentaje de la Medida de tendencia central.....	74
Figura 19.Medida de dispersión entre el pre test y pos test.....	76

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudios de los niños de 4 años de la I.E. Geronimus College.	43
Tabla 2. Muestra de estudio, niños y niñas de 4 años.....	44
Tabla 3. Resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test aplicado a los niños y niñas de 4 años.....	56
Tabla 4. Resultado de la Primera sesión: Conociendo las partes finas de mi cara .....	58
Tabla 5. Segunda sesión: Uso de mis extremidades .....	59
Tabla 6. Tercera sesión: Jugando con mi cuerpo.....	60
Tabla 7. Cuarta sesión: Mi cuerpo es importante .....	61
Tabla 8. Quinta sesión: mi familia es así.....	62
Tabla 9. Sexta sesión: identifico mi sexo .....	63
Tabla 10. Séptima sesión: Siempre limpio debo estar .....	64
Tabla 11. Octava sesión: La limpieza de mi aula .....	65
Tabla 12. Novena sesión: Elaborando un tacho de basura .....	66
Tabla 13. Décima sesión: Yo se cuidar mis dientes .....	67
Tabla 14. Décima primera sesión: Sentido del tacto .....	68
Tabla 15. Décima segunda sesión: Me divierto jugando .....	69
Tabla 16. Décima tercera sesión: Arriba - Abajo .....	70
Tabla 17. Décima cuarta sesión: Dentro - Fuera .....	71
Tabla 18. Décima quinta sesión: jugando con mis brazos y piernas .....	72
Tabla 19. Resultado obtenido mediante el poste test aplicado a los niños de 4 años de la I.E: Geronimus College.....	73

Tabla 20. Medidas de tendencia central entre el pre test y pos test .....	74
Tabla 21. Medidas de dispersión entre el pre test y pos test.....	76

## **Introducción**

Es importante que el niño aprenda a dominar los movimientos viso manuales, la comunicación gestual, y la motricidad facial mediante su creatividad y respetando su individualidad, ya que a veces las expresiones del rostro y sus movimientos corporales también tienen un objetivo específico, que expresan comunicación y necesidades que están atravesando. En el caso específico, los niños y niñas al momento de realizar las actividades en Personal social presentan ciertas dificultades en lo que es la psicomotricidad; esto se evidencia en los movimientos, en el desplazamiento, en reconocer distancias o lanzar objetos.

De esta manera, el proyecto se justifica por dar un aporte a la problemática en este caso la motricidad de los niños, así mismo se optara por una metodología de tipo cuantitativo y nivel explicativo, en donde se aplicara como instrumento la lista de cotejo.

El desarrollo de estrategias motrices, son técnicas de estudios, que ayudaran al educando y al educador en el proceso de aprendizaje significativo.

En el Perú a través de diferentes foros y con más insistencia en aquellos que analiza el desarrollo económico y empresarial se insiste en que el factor educativo será decisivo para mantener el crecimiento continuo del país pero se refleja la problemática como la diversidad geográfica, la preparación del docente, el manejo de políticas educativas que sean efectivas, entre otros aspectos. La propuesta que se le hace al niño es la de jugar libremente en un

marco de seguridad física y emocional, respetando las reglas básicas de no hacer ni hacerse daño. La libertad está enmarcada en este espacio y tiempo que comienza con un ritual de entrada, recordando estas normas básicas.

Estas actividades mediante los juegos didácticos desarrollado mediante estrategias motrices, son técnicas de estudios, que ayudaran al educando y al educador en el proceso de aprendizaje significativo.

Vallejo (2009) Nos dice que “El jugar” nos define tanto como seres humanos como “el hacer“, “el saber” y “el saber que sabemos”. No solo es universal la tendencia a y la necesidad de jugar de las criaturas de cualquier cultura, a cualquier edad, también el modo de hacerlo. Muchos juegos son compartidos por pueblos entre los que no existe una influencia cultural concreta ni una comunicación probada.

Al respecto, como manifiesta Sánchez (2017) que en el Perú, en donde se evidencia cambios a cada año de manera paulatina en el sistema educativo, también influye en las metodologías de los docentes, tal es así que debe de estar innovándose, investigando al respecto.

Referente al estudiante, como manifiesta Sánchez (2017) “el estudiante es el punto de partida y de llegada de todas las actividades que realiza el docente en el aula; utilizando todos los métodos, estrategias y técnicas que estén a su disposición para mejorar los aprendizajes en el estudiantado” (p.5).

Una de estas estrategias es el juego en general; pues si se quiere que el estudiante aprenda de manera fácil, eficiente y, además, le guste y se divierta

haciéndolo, no hay mejor que el juego como táctica para obtener aprendizajes. La función del profesional es crear un clima de seguridad y confianza, manteniendo relaciones personales positivas con alumnado y familias, con el objetivo de conseguir que sea eficaz el “ambiente de aprendizaje” que les ofrece. ¿Cómo? Seleccionando y organizando materiales, distribuyéndolos en el espacio, organizando el tiempo, con claros propósitos educativos permitiendo la mayor implicación del alumno/a en su propio aprendizaje, gestionando democráticamente.

La psicomotricidad es un proceso fundamental para el desarrollo conjunto de la mente en coordinación con lo muscular y lo afectivo, El fundamento teórico, se hizo en base a temas directamente relacionados con la psicomotricidad; importancia beneficios, ventajas, motricidad fina motricidad gruesa, entre otros. Correspondiente a diferentes autores. Se partió de una investigación bibliográfica y de campo, utilizando encuestas, y listas de cotejo.

Esta propuesta de investigación está centrada en conocer la importancia de desarrollar psicomotricidad (la motricidad fina y gruesa) en niños de 4 años de edad, de educación inicial, de la institución educativa “Geronimus College” distrito de Huarmey, en el año 2017” teniendo en cuenta su desarrollo evolutivo, con el oportuno desarrollo de la motricidad fina, la misma que le guiará al niño a realizar movimientos precisos y coordinados, brindando en él la confianza en sí mismo. En el contexto local, de la ciudad de Huarmey, específicamente en la Institución educativa Geronimus College, al realizar las actividades o prácticas

con los niños de 4 años se evidencio ciertas debilidades y dificultades en sus actividades, presentando de esta manera ciertas inconvenientes como el desarrollo de la psicomotricidad fina y la psicomotricidad gruesa, esto se evidencia que al momento de que realizaban sus juegos durante el recreo no podían controlar sus movientes, se caían con facilidad, tampoco podían tirar la pelota en una dirección determinada y no tenían un buen equilibrio en su cuerpo, es por ello que lo que se busca fundamentalmente es lograr mejorar su motricidad gruesa, sea a partir de los juegos didácticos donde puedan mejorar su motricidad gruesa.

En tal sentido, la presente investigación se centró en la importancia de de desarrollar psicomotricidad (la motricidad fina y gruesa) en niños de 4 años de edad, de educación inicial, de la institución educativa “Geronimus College” distrito de Huarmey, en el año 2017” mediante los juegos didácticos, teniendo en cuenta su desarrollo evolutivo, con el oportuno desarrollo de la motricidad fina, la misma que le guiará al niño a realizar movimientos precisos y coordinados, brindando en él la confianza en sí mismo. Es importante que el niño aprenda a dominar los movimientos viso manuales, la comunicación gestual, y la motricidad facial mediante su creatividad y respetando su individualidad, ya que a veces las expresiones del rostro y sus movimientos corporales también tienen un objetivo específico, que expresan comunicación y necesidades que están atravesando.

El juego como realidad antropológica es una constante intercultural de la especie humana. Las criaturas esperan de nosotros que juguemos más y compremos menos juguetes, y que descubramos la diferencia entre “instruir deleitando” y “aprender jugando”. de la misma manera, los padres también deben involucrarse de las actividades de los niños ayudando a reforzar sus capacidades, a la vez el modo de actuar las personas adultas convierte la situación en didáctica, así como:

“estimula la exploración preguntando, verbalizando, planteando retos y problemas, favoreciendo el descubrimiento de las relaciones y asociaciones existentes entre características y propiedades de objetos, materiales, acciones, efectos y transformaciones” (Sánchez, 2017, p.12).

Debiendo hablar con ellos acerca de “lo que haremos”, “lo que hacemos” o “lo que hicimos” evocando lo vivido y sabido, anticipando lo que ocurrirá si ...”, infiriendo. Les ayuda a actuar imaginativamente, tomar conciencia de sus elecciones, decisiones, acciones y del efecto conseguido. Es fundamental su intervención de apoyo para que resuelvan los conflictos pacíficamente, se observen, se apoyen, vayan surgiendo vínculos entre ellos.

A partir de esta problemática sobre las dificultades que presentan en su motricidad gruesa partimos la vital importancia en el desarrollo integral del niño ya que facilitará la habilidad del niño para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad,

fuerza y velocidad en sus movimientos.

Ante la situación problemática formulo el siguiente enunciado del problema

¿Determinar si la aplicación de los juegos de roles desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College , distrito de Huarmey-2017?

Y como objetivo general se ha considerado:

Determinar si la aplicación de los juegos de roles desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College , distrito de Huarmey-2017

De la misma manera, para concretar o llegar al objetivo general se ha considerado los siguientes objetivos específicos:

Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I. E: Geronimus College año 2017, mediante un pre test.

Aplicar los juegos de roles para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Geronimus College, año 2017.

Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I.E: Geronimus College mediante un pos test.

Esta investigación se elabora con el fin de mejorar la psicomotricidad, partiendo de la importancia que tiene esto en el área de Personal Social.

La psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los infantes, ocupa un

lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, porque está demostrado que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo. Por tal razón, mediante la investigación pretendemos inculcar o desarrollar la psicomotricidad relacionado a lo personal social, de esta manera se justifica la investigación en tres campos muy importante como:

**Teórico:** En la actualidad en el Diseño Curricular Nacional de Educación específicamente en el área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes.

**En lo práctico.** Se expuso de manifiesto diversas actividades con la finalidad de generar el logro de las competencias en que los niños y niñas del nivel inicial del segundo ciclo exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física.

**En lo metodológico:** Los aportes han logrado mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de la institución, para ello se necesita que las actividades a desarrollar cumplan una sistematización, programación y articulación en los temas a desarrollar.

En cuanto a las conclusiones, se ha determinado que al evaluar el pre test

se obtuvieron que el 28, %(7) obtuvieron un nivel “B” y “el 52,0%(13) obtuvieron un nivel “C”. En cuanto a los resultados obtenidos mediante el pos test fueron que el 76,0% (19) obtuvieron un nivel “A” y el 24,0 %(6) obtuvieron un nivel “B”. Es decir; se ha obtenido resultados favorables, de esta manera se ha demostrado el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1. Antecedentes**

Arias y García (2016) “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué – 2015”. al respecto al tema tenemos varias investigaciones que nos dan soporte. La presente investigación, tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y estrategias didácticas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Ovalle, (2015). En su investigación “Los juegos didácticos como metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático” de la revista digital Innovación y Experiencias Educativas, en el artículo Rincones en el Aula de Educación Infantil. El autor expresa que la construcción de aprendizajes reveladores es trascendental la organización de los espacios de forma individual y colectiva, la programación del tiempo, la selección de los recursos didácticos y materiales a través de Rincones de Aprendizaje, se debe tener en cuenta su fundamentación psicopedagógica en los principios de Piaget y de la escuela nueva los cuales responden a la idea de que los y las alumnas estén en constante actividad permitiéndoles así el perfeccionamiento de procesos mentales, de observación, de clasificación, reflexión y el progreso de habilidades a través de diferentes estrategias, los Rincones de Aprendizaje son espacios delimitados, organizados y adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas que favorecen al niño y a la niña en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se puede realizar las acciones de manera libre o dirigida y de forma individual o grupal.

De la misma manera, Cevallos (2010) en su trabajo de investigación: La aplicación de los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad en el aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el jardín experimental “Lucinda Toledo” de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010. En donde establece que la Psicomotricidad es un proceso

fundamental para el desarrollo conjunto de la mente en coordinación con lo muscular y lo afectivo, por lo que se determinó, que la psicomotricidad está relacionada con el aprendizaje de la lectoescritura, este estudio, que se aplicó en el primer año de educación básica, en niños de 5 a 6 años, del jardín Lucinda Toledo, de la misma manera se establece que beneficio a las autoridades, docentes y estudiantes de la Institución. De la misma manera, la fundamentación teórica se basó en diferentes contenidos teóricos, se hizo en base a temas directamente relacionados con la psicomotricidad y los procesos de lectoescritura correspondiente a diferentes autores, de la misma manera, se partió de una investigación bibliográfica y de campo, utilizando técnicas de fichaje, encuestas, y listas de cotejo, cuyos datos se tabularon y procesaron en función de la estadística descriptiva, de cuyo análisis e interpretación se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones en donde se elaboró la propuesta que es un documento sencillo, que orientará la aplicación de la psicomotricidad a los profesionales del mencionado jardín de infantes, así mismo, se evidencio el desarrollo de la sicomotricidad mediante el desarrollo de los diversos talleres de la lectura y escritura.

Gastiaburú (2012) en su trabajo de investigación: “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue de tipo experimental y el diseño pre experimental, se aplico un pretest y postest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16

niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas.

Reyes, A. (2013), en su trabajo de investigación Propuesta Didáctica, Juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el nivel medio superior, llegó a las siguientes conclusiones: Una de las principales causas que determinan esta problemática está en la incorrecta selección y aplicación de los métodos de enseñanza en el proceso docente educativo. El empleo sistemático de juegos didácticos, apoyados en las técnicas de trabajo grupal, constituyen una alternativa prometedora para lograr incrementar los niveles de solidez en la asimilación de los contenidos didácticos en el nivel medio superior. La aplicación de los juegos didácticos en el proceso docente educativo deberá atender a metodologías bien definidas, proponiéndose en este trabajo indicaciones concretas al respecto.

Flores (2013) en sus aportes de investigación: “La aplicación de talleres de psicomotricidad basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el área de personal social, mejora el desarrollo motor fino de niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa Uladech

Católica de Chimbote año 2013. Considero como objetivo: Determinar si La aplicación de talleres de psicomotricidad basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el área de personal social, mejora el desarrollo motor fino de niños y niñas de 4 año de educación inicial de la Institución Educativa “ULADECH” Chimbote, año 2013. De la misma manera, ha considerado un diseño pre experimental con aplicación de un pres test y post test a un solo grupo, así mismo, la población de estudio estuvo conformada por 15 niños y niñas, para el análisis de los datos, se utilizó el programa Microsoft Excel versión 2010 y para la contratación de hipótesis la prueba de Wilcoxon., por consiguiente para optimizar el logro de aprendizaje de los niños y niñas en el área de Personal Social, la muestra fue sometida a un pre test, cuyos resultados mostraron que los estudiantes tienen un bajo logro de aprendizaje, pues el 77% de ellos obtuvo una calificación de “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica Talleres de Psicomotricidad durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 88% obtuvo una calificación “A”, el 12% “B”. Al procesar los datos de los test mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se concluyó que la aplicación de los talleres de psicomotricidad basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizaje de los niños y niñas en el área de Personal social.

Rosales y Sulca (2015). Influencia de la Psicomotricidad Educativa en

el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima,2015. El trabajo se fundamenta en una metodología cualitativa, cuya modalidad es la de un Proyecto de Psicomotricidad Educativa y Aprendizaje Significativo, con el diseño explicativo causal. Tiene por objetivo determinar la psicomotricidad educativa y su influencia en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo. Manchay.Lima. Permite fundamentar el enfoque sobre el problema planteado, ayudó a determinar las relaciones existentes entre las variables de la investigación; se recogió la información a través de una lista de cotejo estructurado el cual fue aplicado a los niños y niñas. Para determinar la confiabilidad y validez de los instrumentos utilizamos una muestra de 43 niños y niñas de 5 años del nivel inicial, de igual manera, se solicitó el criterio de expertos, quienes realizaron algunas observaciones al contenido de la lista de cotejo. Procesado el resultado se procedió a las rectificaciones pertinentes. Dicha información fue procesada estadísticamente y representada en cuadros y gráficos. El análisis e interpretación hace hincapié en la parte crítica y propositiva, relacionando el problema, los objetivos, las preguntas directrices, el marco teórico y las variables con las conclusiones y las recomendaciones.

Martínez (2014). La presente investigación ha tenido como propósito demostrar la influencia del programa didáctico bajo el enfoque constructivista en la mejora de la lectoescritura en el área de comunicación del nivel inicial.

Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de  $T = -7,838 < 1,74$ , es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye aceptando la hipótesis planteada, que la aplicación del programa didáctico bajo el enfoque constructivista, mejora significativamente la lectoescritura en el área de comunicación del nivel inicial.

Barrios (2016) en el presente trabajo de investigación, de tipo cuantitativo con diseño descriptivo correlacional, se realizó con el propósito demostrar la aplicación de, Juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de la I.E N° 2179 alto Chamana – Huamachuco 2015. Esta investigación tuvo como objetivo general demostrar la influencia del programa Juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje. Corresponde a una investigación explicativa, Se realizó con 14 niños Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se aprecia el valor de  $T = -8,34 < 1,69$ , es decir existe una diferencia en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa Juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de Personal Social.

Pérez, S. & Millán, F. (2007). En su tesis titulada “Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi “Clementina Peralta de Acuña” del distrito La Esperanza Departamento de La Libertad”, elaborada para optar la maestría en educación a nombre de la Universidad César Vallejo de Trujillo, en la cual se empleó el diseño de investigación pre-experimental y como instrumento, ficha de observación, lista de cotejos, y concluye que el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando en todos los ámbitos de la conducta del niño. Los resultados hallados revelan que el rendimiento de los alumnos después de aplicar el programa de juegos cooperativos es mayor que el rendimiento promedio de los alumnos cuando no recibieron dicho taller.

Torres (2016). La presente investigación está referida a la aplicación de un programa de Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.P “Signos de Fe de la Salle” Trujillo 2015 de la muestra Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de la muestra Este estudio corresponde a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente.

Esta investigación se realizó con una muestra 10 niños. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de  $T = -17.916 < 1.7$ , es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los Juegos didácticos**

Para Jean Piaget (1956) citado en Blanco (2012) en donde pone en manifiesto que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

De la misma manera, como manifiesta el autor (Blanco; 2012) en donde manifiesta que:

“Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (p.32)

De la misma manera, Piaget citado por Blanco (2012) en donde manifiesta que el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Así mismo, en los aportes de Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo

sucesivo). Esta etapa se ha considerado como parte de una evolución en el aspecto psicológico (p.31)

Lev Semyónovich Vigotsky (1924) citado en Blanco (2012) de la misma manera, hace de manifiesto que:

“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (p43).

De la misma manera, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### **2.2.2. Los juegos en las actividades infantiles**

Flores (2013) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario”(p.2). Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (p.12).

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

### **2.2.3. Juegos didácticos como estrategia**

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

En Torres (2016) nos dice que “El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad” (p.32).

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando. (Paula Chacón Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial) impartido.

### **2.2.3. Influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños**

En Martínez (2014) en su trabajo de investigación declara que:

“la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización de los niños, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación” (p.12).

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

Como señala el autor (Martinez, 2014) que : “El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aun cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar(p.14).

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo

cual no ocurría en la etapa anterior.

“A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc”(p.17).

“En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar” (p.43).

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa.

En Gastiaburu (2012) nos describe que:

“Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parques y los escondidos” (p.23).

Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo.

### **2.2.3.1. Beneficios de los juegos didácticos**

- Los juegos educativos desarrollan en los niños sus habilidades sociales y su capacidad de cooperación, mediante el seguimiento de las instrucciones del juego, la negociación de las reglas, el respeto de los turnos, etc.
- Muchos juegos didácticos, en especial los juegos de mesa, mejoran la capacidad de atención y de concentración de los niños.
- Juegos como resolver un rompecabezas hacen sentir a los más jóvenes la ‘recompensa’ de conseguir logros por sí mismos, lo que mejora su autoconfianza.
- Muchas de estas actividades despiertan el interés de los niños en materias que antes desconocían: la investigación científica, la geografía, la medicina, etc.
- Los juegos de mesa, de concentración o de actividades matemáticas implican que los niños tengan que memorizar y ser constantes para lograr el éxito, y esto les ayuda a ejercitar dichas habilidades.

#### **2.2.4. Enfoque significativo**

Es necesario que en las actividades pedagógicas mucho tiene que ver el desarrollo o participación de las tres vertientes como son los docentes, el currículo y las estrategias; es decir la manera o forma de enseñar, a esto se suma con el conocimiento o paradigma que aplica el docente en el aula; es decir el docente puede ser bueno, pero como enseña, con que materiales u en cuanto a las estrategias que aplica en el aula.

Asi mismo, es necesario mencionar que tenemos un paradigma que ha dado resultados desde su práctica, fundamentándose en los aspectos pedagógicos y en su teoría como es el caso del aprendizaje significativo.

De esta manera, como describe Moreira (1993) citado en Gutiérrez (2012) que al desarrollar las actividades dentro de un marco psicoeducativo, ya que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, se hace necesario que las actividades o principios que proporcionan la psicología hace que los docentes descubran ciertos métodos o caminos en la enseñanza de los infantes.

De la misma manera, la "teoría del aprendizaje" es importante que los docentes y psicopedagogos deben de conocer y ejercer en el proceso

de la enseñanza, ya que ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria en su desarrollo o ejercicio pedagógica.

Como manifiesta Moreira (1993) citado en Martínez (2014) que es necesario que:

Los docentes o pedagogos debe saber o conocer de ¿cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿Por qué se olvida lo aprendido?, y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "principios del aprendizaje", ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el docente desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su labor (p. 21)

De tal manera, como señala Ausubel (1983) que:

“El aprendizaje significativo, es decir que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva” (p.12).

A la vez, manifiesta el significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos,

si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva (p.23).

Dicho de otra manera, el aprendizaje es significativo cuando no hay imposición, el aprendizaje se da de manera voluntario, es inherente o aceptado de manera consentida en los discentes y este nuevo aprendizaje le servirá para su vida diaria, podemos poner como ejemplo:

Sí a los niños de la sierra , niños de 5 o 6 años podemos enseñarle por decir el tema de los peces y el mar del Perú, al parecer no van tomar mucha importancia por lo que solamente imaginaran o se crearan fantasías en sus procesos mentales; pero si enseñamos los animales acuáticos que viven en los ríos (ranas, renacuajo o truchas) si podrán reconocer o relacionar sus esquemas mentales por lo que no solamente lo perciben, sino que lo relacionan con su mundo o contexto en que viven.

Dentro de los tipos del aprendizaje significativo, según Ausubel (1983) tenemos:

### **Aprendizaje de representaciones**

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para

él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

### **Aprendizaje de conceptos**

Los conceptos son adquiridos según el autor (Ausubel; 1983) a través de dos procesos. Formación y asimilación.

En tal sentido, decimos que:

En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes(p32)

De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden

definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

### **Aprendizaje de proposiciones.**

En este tipo de aprendizaje según el autor (Ausubel; 1983) los niños empiezan hacer proposiciones o relaciones con otros conceptos con la finalidad de llegar a conclusiones importantes.

#### **2.2.5. Material concreto**

Juárez (2015) en su investigación "Material didáctico y aprendizaje significativo". Describe que:

Los materiales didácticos o educativos facilitan el desarrollo de actividades de aprendizaje y permiten que el niño combine conocimientos nuevos con los conocimientos previos para estructurar un nuevo aprendizaje. Los materiales educativos son de importancia dentro del proceso enseñanza aprendizaje pues facilitan el desarrollo de actividades pedagógicas. En cuanto a la selección de materiales educativos se deben tomar en cuenta las necesidades de los estudiantes, los lineamientos del currículo y las y los avances educativos de actualidad. (p.4)

Mientras que Manrique y Gallego (2012) en la revista digital describe que la construcción del aprendizaje se da en un mundo en donde se genera la

curiosidad de aprender y este se asocia a la vida, para ello la curiosidad infantil es una herramienta poderosa dentro del aula ya que guía al niño al descubrimiento de nuevas cosas e ideas, las cuales se convierten en aprendizajes significativos, ya que despierta en el niño el interés por descubrir nuevas experiencias, además es importante de los materiales en donde estos puede ser materiales convencionales o no convencionales, es decir materiales que participan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Román (2014). En la revista Digital Iberoamericana de Evaluación Educativa No. 1 en su artículo, Juego, interacción y material educativo en el nivel preescolar, plantea:

Que los materiales didácticos son todos aquellos dispositivos e instrumentos que posibilitan el logro de objetivos en el aprendizaje, desarrollan y estimulan el proceso de aprendizaje, capacidades actitudes y habilidades, además de facilitar el desarrollo de pensamiento lógico, la comunicación y el lenguaje, mediante la apropiación de saberes que permiten que el niño de preescolar analice y transfiera conocimientos (p.12)

Por lo tanto, cuando el trabajo de los docentes se refleja o desarrolla en el aula, hacen uso de los materiales educativos en donde dentro de su función de estos materiales es la de orientar a los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje y mediar los contenidos propuestos por el Currículo Nacional.

Así mismo, se entiende que los materiales educativos son los

instrumentos mediadores entre el aprendizaje, ayudan a construir nuevos esquemas mentales, de la misma manera ayudan entrelazar el conocimiento previo con el nuevo conocimiento.

#### **2.2.5.1. Importancia del material concreto**

En Ramos (2016), en su trabajo de investigación: “Material concreto y su influencia en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa Felipe Santiago Estenos, 2015”, hace referencia que:

Según el Ministerio de Educación del Perú (s.f., pág. 5) define el material concreto como aquel que se puede maniobrar y permite el desarrollo de trabajos tanto grupales como individuales.

De la misma manera el autor (Ramos, 2016) manifiesta que:

“El material que se puede manipular y está diseñado para crear interés en el estudiante, el cual comienza a explorar formas diversas de utilizarlo lo lleva a experimentar divertirse y aprender” (p.28).

Villarroel y Sgreccia (2011) citado por Ramos (2016) definen el material didáctico concreto como:

“Todos los objetos usados tanto por el docente como por el alumno, estos materiales pueden ayudar a construir, entender o consolidar conceptos, ejercitar y reforzar procedimientos e incidir en las actitudes de los alumnos en las diversas fases de sus procesos de aprendizaje” (p.28).

El material concreto permite desarrollar capacidades, enriquecer los conocimientos, alcanzar los objetivos deseados. Son multimedios que orienta y facilita el proceso de aprendizaje.

También, nos permite el desarrollo de actividades individuales y grupales en clase, a trabajar en equipo, interactuar de manera crítica y creativa.

#### **2.2.6. Los materiales concretos como medio de comunicación**

Los materiales concretos también se consideran como medios y dentro de ese medio se considera la palabra, también se considera aquellos que se puede y tiene la libre manipulación de los objetos como palitos, tapas, bolas, metro, bloques, discos con números, ábaco, reglitas, ruleta y otros materiales que el maestro pueda conseguir y elaborar de acuerdo al nivel operativo del estudiante que ayuda a la objetividad en la enseñanza, permitiendo demostrar la idea con el objeto en sí, de la misma manera estos materiales concretos se caracterizan por que transmite un significado, una razón, presenta sus características como forma, tamaño, color y textura.

#### **2.2.7. Psicomotricidad**

En Martínez (2014) citado por Ninamango (2017) hace de manifiesto que la psicomotricidad es un aspecto muy importante en el desarrollo de los niños, por lo consiguiente es necesario su atención en el trabajo entre los docentes y los infantes de los niveles iniciales, hoy en día es necesario su atención en la edad pre escolar; es decir el estado siente una preocupación en desarrollar sus habilidades psicológicas, cognitivas, manuales y motrices

de manera gradual en los infantes con la finalidad de ir formando niños y niñas con habilidades y desenvolvimiento que sean seguros en su crecimiento.

Asi mismo, Martínez (2014) también hace mención que los docentes que trabajan con los infantes de educación inicial o de edad pre escolar deben ser estimuladores de sus habilidades en los niños, motivar las actividades a desarrollar y aún más debe demostrar su afecto a los niños y niñas a desarrollar el autoestima en ellos.

Desde el punto de vista de Luna (2017) hace referencia que: "La psicomotricidad estudia la relación entre el movimiento y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y del aprendizaje [...] integra las interacciones físicas, emocionales y cognitivas (lenguaje), en la capacidad de ser y de expresar en un contexto psicosocial". (p.23).

### **Dimensiones de la psicomotricidad**

#### **a. Coordinación Viso- Manual**

Al respecto en esta capacidad en donde se desarrolla los infantes, está relacionado entre la capacidad de relacionar entre el ojo y la mano; es decir se debe de demostrar la articulación entre estos dos órganos del niño, de tal manera que esto se refleja en los infantes en la diferentes actividades como: insertar hilo en una aguja, colocar los pasadores en los ojales o

agujeros de los zapatos, de la misma manera como parte de las actividades se presenta de pasar pasadores por el ojal de la camisas.

De tal manera, que despierte el interés, la curiosidad y madure lo que es la paciencia al demostrar las actividades.

#### **b. Coordinación Bilateral**

En este aspecto, comprende ambos lados del cuerpo para realizar las actividades, Es un concepto que está estrechamente ligado a los de **cruce de línea media** y **lateralidad**, que abordaremos en otra ocasión.

“La lateralidad supone el predominio de un lado del cuerpo sobre otro, pero las personas tenemos dos lados del cuerpo, por lo que necesitamos ser capaces de usar ambos lados del cuerpo para ser funcionales en la vida diaria” (Cooley;2017).

“Si un niño tiene oportunidades para realizar distintas actividades para experimentar, este proceso tendrá más probabilidades de realizarse de forma óptima”(Cooley;2017)

#### **c. Actividades motrices**

En Cooley (2017) describe actividades específicas en cuanto se debe tener en cuenta como:

**Integración bilateral simétrica:** ambos miembros hacen el mismo movimiento. Por ejemplo: cuando saltamos con las piernas juntas o recepcionamos una pelota o móvil.

**Integración bilateral recíproca:** como su propio nombre indica, supondría usar primero un miembro y luego otro. Por ejemplo, cuando andamos, corremos o subimos las escaleras.

**Integración bilateral asimétrica:** cuando el miembro con mayor destreza realiza “lo principal” de la tarea y la mano menos hábil tiene el rol de apoyo. Por ejemplo, al escribir o al recortar.

#### **2.2.7.1. La psicomotricidad educativa**

Como manifiesta Rivas (2008) que la escuela siempre ha primado lo intelectual sobre lo motor y el desarrollo personal. Siempre ha sido así y será difícil erradicarlo.

En tal sentido como manifiesta Rivera (2008) citado en Martínez (2014) describe que:

“En tal sentido es necesario cambiar paradigmas de enseñanza en los docentes, hoy en día la psicomotricidad ha tomado importancia y que se instala en la escuela sigue primando los aspectos psicológicos sobre los motores” (p.2).

En este trabajo se presentan una noción de psicomotricidad educativa y un enfoque natural de la misma que pueden atenuar esa tendencia y contribuir a

un desarrollo más equilibrado de los aspectos que componen la personalidad infantil.

Berruezo (1996) citado por Lázaro (2010) describe que los niños y niñas en edad pre escolar los padres son los primeros educadores o personas quienes pueden desarrollar la psicomotricidad en los niños(as) empezando con practicar los movimientos del cuerpo y mentales, integrando las interacciones físicas, emocionales y cognitivas mediante actividades que se diseñan a ejercitar de manera continua (p.21)

De la misma manera, Gutiérrez (2012) en sus trabajos de investigación describe que los niños y niñas van desarrollando su personalidad de manera progresiva, el docente debe enfocar una visión global en sus actividades, combinar las experiencias y el conocimiento, las actividades y las estrategias en el logro de las mismas, el desarrollo de la psicomotricidad fortalece en los infantes tanto en el desarrollo de sus músculos como el fortalecimiento de su sistema corporal, de tal manera que la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad de los infantes(p.21).

#### **2.2.7.2. La psicomotricidad fina**

Comellas (2003) citado en Mamani (2016) manifiesta que:

"la motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, son

movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a una exigencia de exactitud en su ejecución."(p.21)

De la misma manera, la motricidad fina también es interesada ante el desarrollo de los infantes, esto tiene que ver con los movimientos del cuerpo, así mismo con la coordinación de los ojos, manos, gestos y manualidades que se ejercitan en las actividades diarias.

Al respecto, también los niños realizan actividades ya sea en la escuela o en la casa, actividades como recortar, estrujar, moldear, pintar; es decir de alguna manera están relacionando las actividades con la **psicomotricidad gruesa**; de esta manera ellos ejercitan mediante sus movimientos, sus actividades y sus intervenciones corporales.

El desarrollo de la motricidad es una actividad a diario como manifiesta Gutiérrez (2012) que: "Las actividades motrices son inherentes a los infantes, ellos de alguna otra manera generan acciones o movimientos tanto corporales, gestuales o desplazamiento" (p.18).

En estas actividades, los niños empiezan desde jugando desarrollan movimientos, se desplazan, gritan (desarrollan los músculos faciales)

corren( desarrollan las extremidades), de tal manera que ellos se sienten o hacen llamar la atención de sus actividades.

Como manifiesta Comella (2003) que también mediante estas actividades van desarrollando el lenguaje, es decir se da de manera integral; es decir desarrolla músculos, el lenguaje, movimientos, los gestos entre otras actividades que desempeña o demuestra los infantes en su desarrollo.

### **2.2.7.3. Importancia de la psicomotricidad**

Carmona & Arévalo (2010) nos manifiesta que:

“La experiencia personal, desde las primeras edades evolutivas, se abastece de contenidos emocionales y afectivos, lo cual permite que emerjan con mayor facilidad las diversas funciones cognitivas y motrices claves para el desarrollo de cada estadio evolutivo” (p.16).

Es decir, los infantes desde los primeros años van almacenando sus emociones, sus estados de ánimos, esto debido a que se va relacionando con su entorno social con la finalidad de que ellos mismos van adquiriendo su desarrollo personal, van construyendo su propio “YO” corporal, de esta manera las primeras etapas evolutivas, la experiencia de emplear la totalidad del cuerpo en el juego simbólico; el comportamiento motor, la espontaneidad, el gesto, la postura, etc... como los medios expresivos básicos por excelencia y por encima de la palabra. Podríamos diferenciar en dos las etapas de la evolución

preescolar:

En los aportes de Piaget citado en Carbajal (2010) hace de manifiesto lo siguiente con respecto al desarrollo de motricidad de los infantes:

La primera etapa: hasta alrededor de los 2 años, o período maternal; es cuando el niño comienza a enderezar y a mover la cabeza como acto reflejo, enderezando seguidamente el tronco, estas actividades lo conducirán hacia las primeras posturas de sedestación, la cual le facilitará a su vez la prehensión.

La individualización y el uso de sus miembros, lo llevarán progresivamente a la reptación y gateo, lo que facilitará la segmentación de los miembros y aparición de la fuerza muscular y del control del equilibrio, permitiéndole conseguir la posición erecta, la bipedestación, la marcha y las primeras coordinaciones globales asociadas a la prehensión. Estas situaciones de acción le facilitarán al niño la posibilidad de descubrir y conocer.

La segunda etapa: de los 2 hasta los 5 años aproximadamente, es el período global del aprendizaje y del uso de su cuerpo. Aquí, la prehensión se va haciendo más precisa, asociándose a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada, la motilidad (habilidad de moverse espontáneamente e independientemente) y la cinestesia de manera asociada (sensación o percepción del movimiento), permiten al niño un uso crecientemente diferenciado y preciso de su cuerpo en su totalidad.

### **2.2.8. Área de personal social**

En la Rutas del aprendizaje (2015) se describe que el área Personal Social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad.

En este sentido, el área Personal Social, para el nivel de Educación Inicial, atiende el desarrollo del niño desde sus dimensiones personal (como ser individual, en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros), de esta manera, el área de personal social contribuye a desarrollar su personalidad, desarrolla sus habilidades comunicativas, interactúa con sus contextos, se va relacionando de manera integral.

De acuerdo a las Rutas del aprendizaje (2015), establece cuatro campos de acción que combinan e integran saberes de distinta naturaleza, lo que permite que el niño estructure su personalidad teniendo como base el desarrollo personal, estos campos son:

“El equilibrio entre su cuerpo, su mente, afectividad y espiritualidad” (p.7).

De igual manera, en la Revista digital del Minedu (2014) nos describe que:

El área Personal Social tiene como finalidad principal contribuir al desarrollo integral de la alumna como persona y como miembro activo de la sociedad. En este sentido, promueve la construcción de su identidad personal y social, el fortalecimiento de su autoestima y de la estima hacia los otros, mediante el reconocimiento y valoración de las características propias y las de los demás, para

favorecer el desarrollo de una personalidad sana y equilibrada que le permita actuar con seguridad y eficiencia en su entorno social.

### **III. Hipótesis**

**H1:** **H1:** La aplicación de los juegos de roles si desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College, distrito de Huarmey-2017.

**H0:** La aplicación de los juegos de roles no desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College, distrito de Huarmey-2017

#### **IV. Metodología**

El método cuantitativo de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) Manifiestan que usan la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías También, a este proceso se conoce como proceso de cuantificación numérica por lo que se expresa en porcentajes como se ha mencionado.

Fidias G. Arias (2012), define: La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis.

Por lo tanto las investigaciones de nivel explicativos guían los procesos de estudio y el comportamiento de las variables, de tal manera el proceso de influencia es el que observa, analiza e interpreta en resultados.

Hernández, Fernández y Baptista (2014), La investigación cuantitativa considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas.

#### 4.1 Diseño de la investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es pre – experimental.

Oscar Zamora Arevalo (2012), en este tipo de estrategia de investigación algunas variables se comparan entre sí, otras se mantienen constantes a un determinado nivel y, por tanto se controlan, y otras pueden variar sin restricción alguna bajo el supuesto de que sus posibles efectos perturbadores son promediados gracias al azar.

En éste diseño de estudio pre experimental se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental, estando determinado por 25 niños de la I.E: Gerónimus College en el cual participaron activamente de este proceso de investigación.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE    O1                    X                    O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O= Los niños de 4 años de la Institución Educativa Geronimus College ”, distrito de Huarmey-2017

O1= Pre-test aplicado al grupo.

O2= Pos-test aplicado al grupo

X= Programa de juegos didácticos

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1. Población

Según Tamayo (2012) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación.

Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado, donde se desarrollará la investigación.

*Tabla 1.*

*Población de estudios de los niños de 4 años de la I.E. Geronimus College.*

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
4 años	Geronimus College	Huarmey	11	14	25
			10	14	24
			15	8	23
			11	8	19
<b>Total</b>					91

Fuente: Nomina de matrícula 2017

#### 4.2.2. Muestra

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo, T. Y Tamayo, M (1997), afirma que la muestra " es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico. El tipo de muestreo que se utilizara es el muestreo no probabilístico; ya que la elección de la muestra estuvo dada bajo intereses del investigador, por lo tanto, se caracteriza por ser una técnica de muestreo en virtud de la cual los elementos que participan de la investigación son escogidos por el investigador. Siendo la población de tan solo 25 niños, la muestra será igual.

*Tabla 2.*

*Muestra de estudio, niños y niñas de 4 años*

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
4 años	Geronimus College	Huarmey	11	14	25
<b>Total</b>					25

Fuente: Registro de matrícula del docente

### 4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Juegos de roles	Juegos de roles, es una improvisación donde cada estudiante cumple un determinado rol.	Planificación	- Presentación de un plan de actividades. -Desarrollo de talleres de psicomotricidad. -Evaluación.
		Enfoque colaborativo	Motivación Aplicación Después de la aplicación
		Material concreto	Papeles de diferente -Texturas. Tijera. Pintura sólida Pintura líquida. Goma. Cartulinas. Colores. Plumones.

<b>Variable dependiente</b>	<b>Conceptualización de la variable.</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Psicomotricidad en el área de personal social.</b>	Desarrollo de los diversos movimientos tanto corporales como gestuales en las personas, son movimientos con propósito y controlados por los músculos pequeños de las manos, dedos y muñecas. (Mamani; 2016).	<b>Coordinación viso-manual</b>	<p>Punza y desglosa el contorno de la imagen de un rostro.</p> <p>Dibuja las partes finas de la cara con todos sus elementos.</p> <p>Elabora un collage con los diferentes materiales que se le propone.</p> <p>Realiza los movimientos siguiendo el ritmo de la Canción.</p> <p>Pinta sin salirse de las líneas manteniendo una buena postura. - Rasga y embolilla diferentes tipos de papel.</p>
		<b>Coord. bilateral</b>	<p>-Moldea con los diferentes tipos de materiales que se le brinda.</p> <p>-Rasga y embolilla diferentes tipos de papel</p> <p>-Realiza el trenzado con tres o más cintas.</p>
		<b>Actividades motrices</b>	<p>-Realiza el plegado siguiendo las secuencias Indicadas.</p>

#### **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Rodríguez Peñuelas, (2008) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas. Las técnicas son de hecho, recursos o procedimientos de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento y se apoyan en instrumentos para guardar la información tales como: el cuaderno de notas para el registro de observación y hechos, el diario de campo, los mapas, la cámara fotográfica, la grabadora, la filmadora, el software de apoyo; elementos estrictamente indispensables para registrar lo observado durante el proceso de investigación.

##### **4.4.1. La observación:**

Sabino (1992), la observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación.

#### **4.4.2.- Lista de cotejo:**

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación de competencias, versátil, tiene como característica ser dicotómica con solo dos posibilidades de evaluación .La evaluación se puede expresar en puntaje, el cual debe coincidir con los indicadores a revisar, otra forma de evaluar es por medio de porcentajes como lo propone (Tobón 2013).

#### **4.4.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados**

Los Instrumentos fueron validados por los docentes de la carrera de Educación inicial de la institución educativa.

##### **A. Validez del instrumento**

La validez al igual denominada exactitud se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir, siendo así representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a las interrogantes formuladas.

Rusque M (2003) “la validez representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a las interrogantes formuladas. La fiabilidad designa la capacidad de obtener los mismos resultados de diferentes situaciones. La fiabilidad no se refiere directamente a los datos, sino a las técnicas de instrumentos de medida y observación, es decir, al grado en que las respuestas son independientes de las circunstancias accidentales de la investigación.

## **B. Confiabilidad del instrumento**

La confiabilidad de los instrumentos se logra al relacionar los ítems y la definición por el cual fue propuesto.

(Hurtado, 2012). La validez hace referencia a la capacidad de un instrumento para cuantificar de forma significativa y adecuada el rasgo para cuya medición ha sido diseñado. Es decir, que mida la característica (o evento) para el cual fue diseñado y no otra similar.

### **c. Validez de contenido**

Lawshe (1975), Propuso un índice de validez basado en la valoración de un grupo de expertos de cada uno de los ítems del test como innecesario, útil y esencial. “Razón de validez de contenido (CVR)”.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

$n_e$  = número de expertos que indican "esencial".

$N$  = número total de expertos.

Al validar la lista de cotejo se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de 5 expertos es de 0,75.

Donde  $n_e$  es el número de expertos que han valorado el ítem como esencial y

$N$  es el número total de expertos que han evaluado el ítem.

### **Procedimiento llevado a cabo para la validez:**

1. Se solicitó la participación de un grupo 5 expertas del área de Educación.
2. Se alcanzó a cada una de las expertas la “Ficha de validación de la lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial”.
3. Cada experta respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas del cuestionario: ¿El conocimiento medido por esta pregunta es...
  - ¿esencial?
  - ¿útil pero no esencial?
  - ¿no necesaria?
4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirma que la pregunta es esencial.
5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada uno de las preguntas.  
(Ver anexo 01)
6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertas que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.
7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.

8. Se analizó si las preguntas cuyo CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.
9. Se procedió a calcular el Coeficiente de Validez Total del Cuestionario.

**Calculo del Coeficiente de Validez Total:**

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVRi}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{20,5}{23}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = 0,89.$$

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto al desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel inicial.

#### **4.5 Plan de análisis**

Corbetta, Piergiorgio, (2003). Plan de análisis no consta, pero si se desarrollan diferentes técnicas para interpretar los datos recogidos (tanto cualitativas como cuantitativas), que esbozaremos en la siguiente pregunta

EL análisis de datos es un mapa de ruta sobre cómo organizar y analizar los datos de tu encuesta. Este plan debería ayudarte a lograr tres objetivos relacionados con el propósito que estableciste antes de comenzar la encuesta:

- Responder las preguntas principales de tu investigación.
- Usar preguntas de encuesta más específicas para comprender esas respuestas.
- Separar a los encuestados en segmentos para comparar las opiniones de diferentes grupos demográficos.

Grawitz, Madeleine (1975). El término no consta pero explica lo siguiente: En lo referente a las encuestas dice que primero, hay que distinguir las encuestas según la naturaleza de los datos y de los resultados, cualitativos o cuantitativos que se desee obtener. (Pág.92 del Tomo II) El análisis primario se basa en unas reglas establecidas y se desarrolla en función del objetivo inicial de la encuesta.

#### 4.6 Matriz de consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cómo la aplicación de los juegos de roles desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College , distrito de Huarmey-2017?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar si la aplicación de los juegos de roles desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College , distrito de Huarmey-2017</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I.E Geronimus College mediante un pre test.</p> <p>Aplicar los juegos para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Geronimus College.</p> <p>Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I. E: Geronimus College, mediante un post test.</p>	<p><b>H1:</b> La aplicación de los juegos de roles SI desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College, distrito de Huarmey-2017</p> <p><b>H0:</b> La aplicación de los juegos de roles NO desarrolla la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la institución educativa Geronimus College, distrito de Huarmey-2017</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: Pre- experimental Técnica: la observación. Instrumento: Lista de cotejo. <b>Población :</b> 91 Niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Geronimus College, distrito de Huarmey-2017</p> <p><b>Muestra:</b> 24 niños y niñas de la Sección “A” G. E. = O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> G.E: Grupo em estudio O1: Observación del Pre test X : Estrategias Lúdicas O2: Observación del post est.</p>

#### **4.7 Principios éticos**

Según el Manual de ética de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2016) manifiesta que la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se Guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales.

Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación.

Así como Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Así mismo, refiere el manual de ética en la Investigación (2016) en donde describe que:

En el ámbito de las investigaciones en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos

fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad (p.3)

Las concepciones científicas consideran que el conocimiento científico de las acciones y organizaciones sociales permite deducir los fines racionales que los seres humanos deben elegir y las maneras de procurarlos, deploran la influencia creciente de las ciencias en el ámbito de las decisiones éticas y políticas, pues tal influencia representa una amenaza a la libertad de los individuos y los ciudadanos, Sañudo (2005).

A esta tendencia Camps (2003) la llama la fundamentación empírica y frente a ella los pensadores no aceptan la ley moral desvinculada de la experiencia.

Las normas éticas son asumidas por la conciencia individual, que es autónoma, y las normas éticas nos las imponemos libremente a nosotros mismos (Camps, 2003). Las decisiones éticas y políticas tienen su propio ámbito de autonomía. Este ámbito corresponde a lo que Max Weber llama ética de la convicción.

Sin embargo Max Weber no es un defensor del decisionismo radical de los políticos, ni considera que la ética de la convicción sea la única que deban profesar los políticos. Por el contrario, Weber considera que una persona madura tiene que conjugar de manera equilibrada en cada decisión la ética de la convicción en sus valores con la ética de la responsabilidad por las consecuencias de sus acciones y decisiones (Velasco, 2003: 265).

## V. Resultados

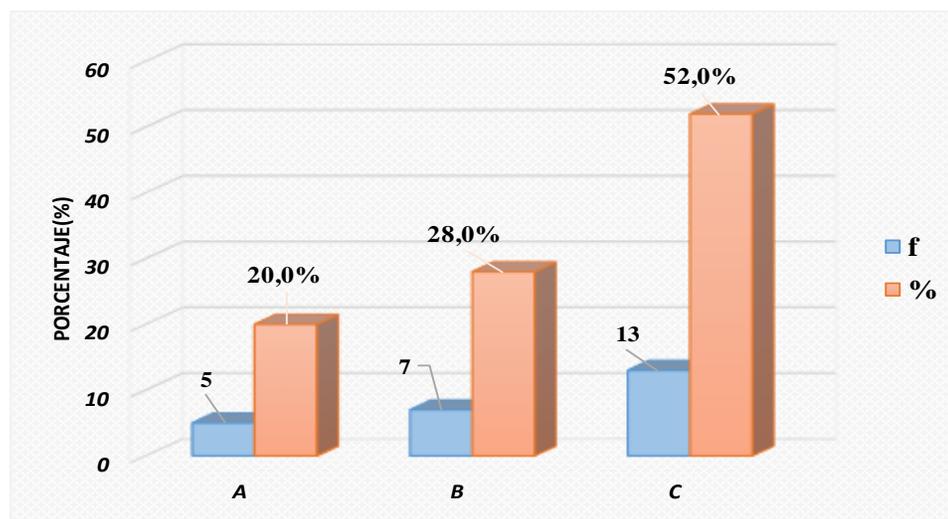
### 5.1 Resultados

#### 5.1.1. Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación

Tabla 3. Resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test aplicado a los niños y niñas de 4 años

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	5	20,0
B	7	28,0
C	13	52,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo del pre test



Fuente: Tabla 3

Figura 1. Datos porcentuales del pre test

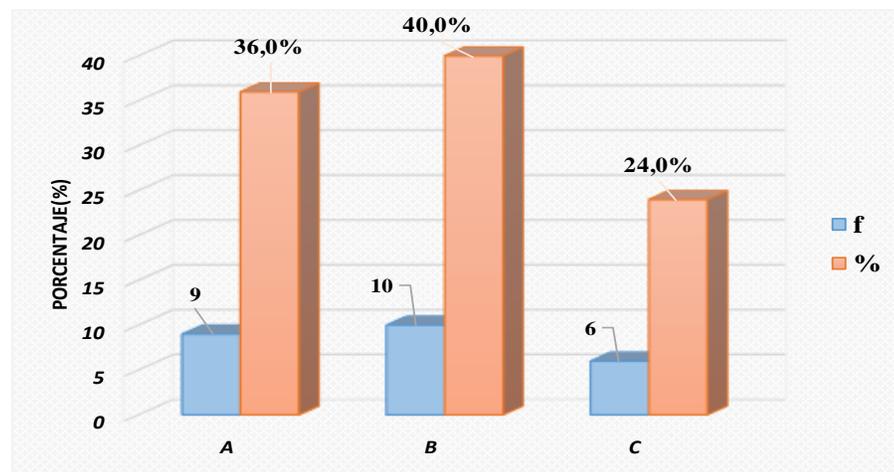
En la tabla 3 y Figura 1, los resultados obtenidos en el pre test fueron el 20,0 %(5) obtuvieron un nivel “A”, el 28, %(7) obtuvieron un nivel “B” y “el 52,0%(13) obtuvieron un nivel “C”. Por lo tanto, se evidencia una deficiencia en el desarrollo de la psicomotricidad.

**5.1.2. Aplicar los juegos didácticos basado en el enfoque significativo para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Geronimus College, 2017.**

*Tabla 4. Resultado de la Primera sesión: Conociendo las partes finas de mi cara*

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	9	36,0
B	10	40,0
C	6	24,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 4

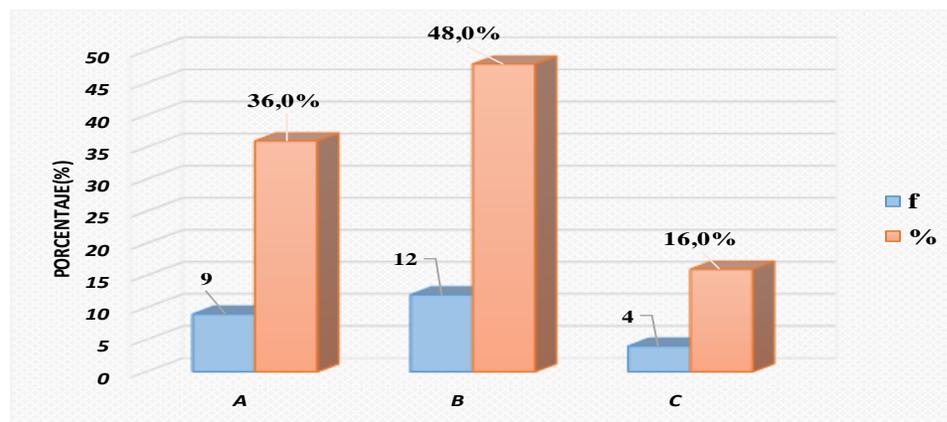
*Figura 2. Resultado obtenido de la primera sesión*

En la tabla 4 y figura 2, los resultados obtenidos en la primera sesión fue 36,0 %(9) obtuvieron un nivel “A”, el 40,0 %(10) obtuvieron un nivel “B” y “el 24,0%(6) obtuvieron un nivel “C”. Por lo tanto, se evidencia mejor desempeño en su desarrollo.

*Tabla 5.*  
*Segunda sesión: Uso de mis extremidades*

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	9	36,0
B	12	48,0
C	4	16,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 5

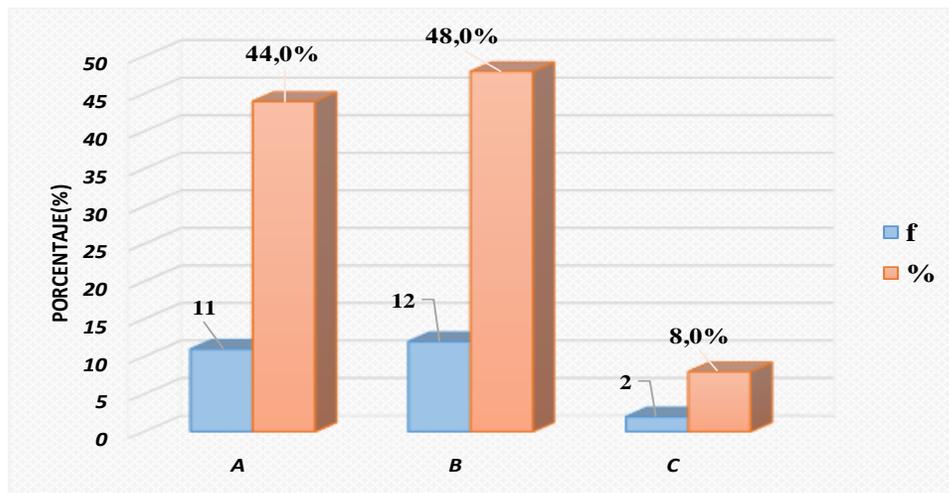
*Figura 3. Resultado obtenido de la segunda sesión*

En la tabla 5 y figura 3 , los resultados obtenidos en la segunda sesión fue 36,0 %(9) obtuvieron un nivel “A”, el 48,0 %(12) obtuvieron un nivel “B” y “el 16,0%(4) obtuvieron un nivel “C”. Por lo tanto, se evidencia mejor desempeño en su desarrollo.

Tabla 6.  
Tercera sesión: Jugando con mi cuerpo

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	11	44,0
B	12	48,0
C	2	8,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 6

Figura 4. Resultado porcentual de la tercera sesión

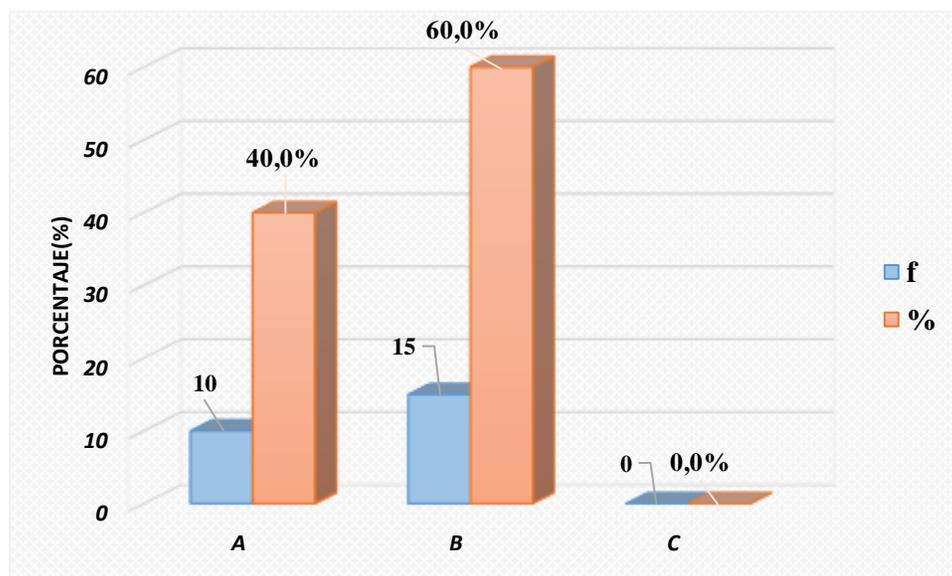
En la tabla 6 y figura 4, los resultados obtenidos en la tercera sesión fue 44,0 %(11) obtuvieron un nivel “A”, el 48,0 %(12) obtuvieron un nivel “B” y “el 8,0%(2) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 7.

Cuarta sesión: Mi cuerpo es importante

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	10	40,0
B	15	60,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 7

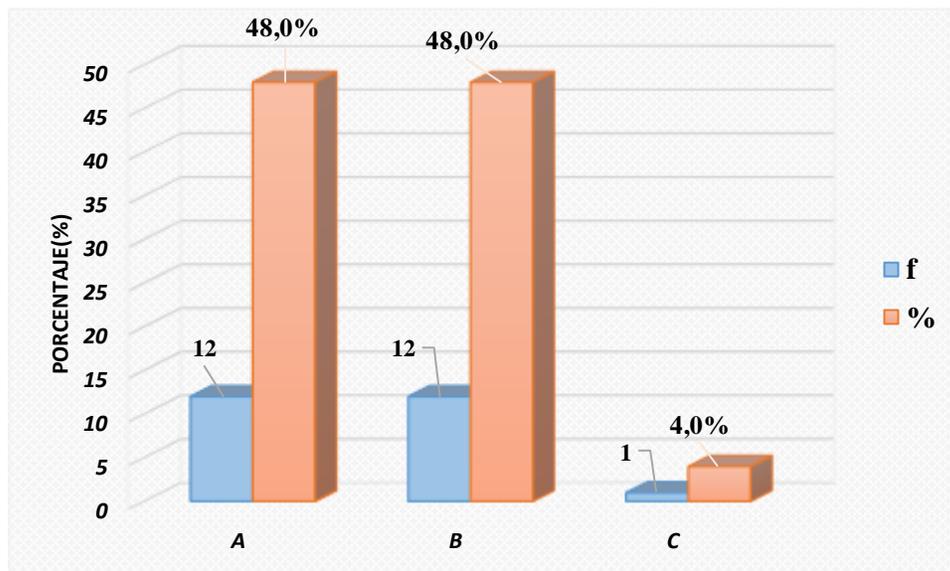
Figura 5. Resultado porcentual de la cuarta sesión

En la tabla 7 y figura 5, los resultados obtenidos en la cuarta sesión tenemos: 40,0 %(10) obtuvieron un nivel “A”, el 60,0 %(15) obtuvieron un nivel “B” mientras el 0%(0) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 8.  
Quinta sesión: Mi familia es así

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	12	48,0
B	12	48,0
C	1	4,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 8

Figura 6. Resultado porcentual de la quinta sesión

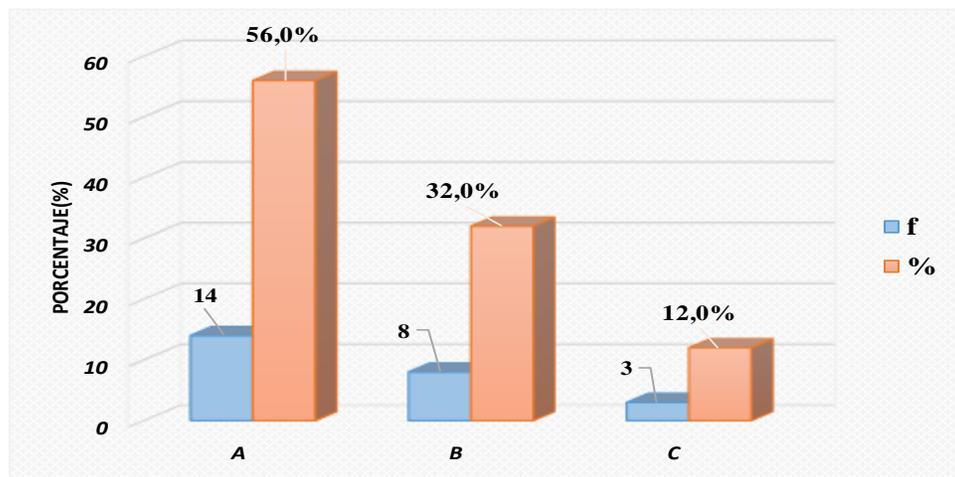
En la tabla 8 y figura 6, los resultados obtenidos en la quinta sesión tenemos: 48,0 %(12) obtuvieron un nivel “A”, el 48,0 %(12) obtuvieron un nivel “B” mientras el 4,0%(1) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 9.

Sexta sesión: Identifico mi sexo

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	14	56,0
B	8	32,0
C	3	12,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 9

Figura 7. Resultado porcentual de la sexta sesión

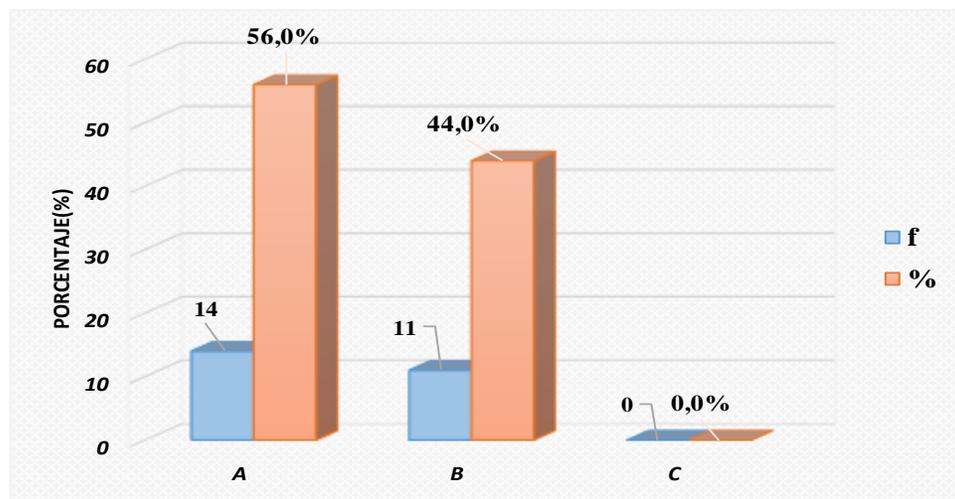
En la tabla 9 y figura 7, los resultados obtenidos en la sexta sesión tenemos: 56,0% (14) obtuvieron un nivel “A”, el 32,0 % (8) obtuvieron un nivel “B” mientras el 12,0 % (3) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 10.

Sétima sesión: Siempre limpio debo estar

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	14	56,0
B	11	44,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 10

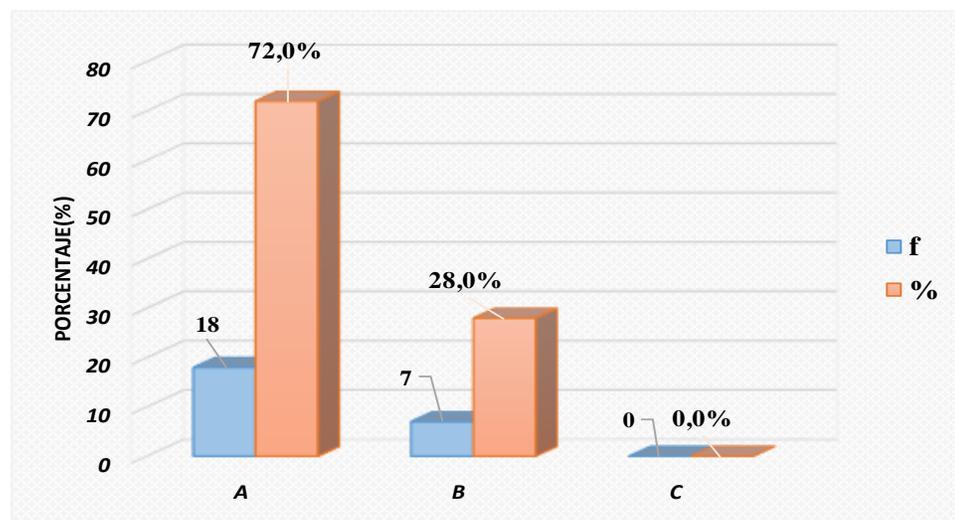
Figura 8. Resultado porcentual de la sétima sesión

En la tabla 10 y figura 8, los resultados obtenidos en la sétima sesión tenemos: 56,0 %(14) obtuvieron un nivel “A”, el 44,0 %(11) obtuvieron un nivel “B” mientras el 0,0 %(0) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 11.  
Octava sesión: La limpieza de mi aula

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	18	72,0
B	7	28,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 11

Figura 9. Resultado porcentual de la octava sesión

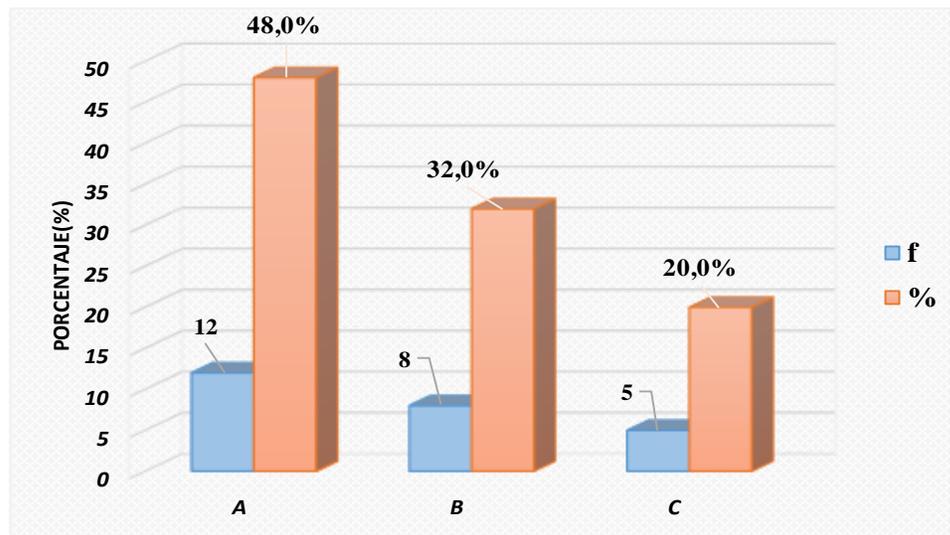
En la tabla 11 y figura 9, los resultados obtenidos en la octava sesión tenemos: 72,0 %(18) obtuvieron un nivel “A”, el 28,0 %(7) obtuvieron un nivel “B” mientras el 0,0 %(0) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 12.

Novena sesión: Elaborando un tacho de basura

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	12	48,0
B	8	32,0
C	5	20,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 12

Figura 10. Resultado porcentual de la novena sesión

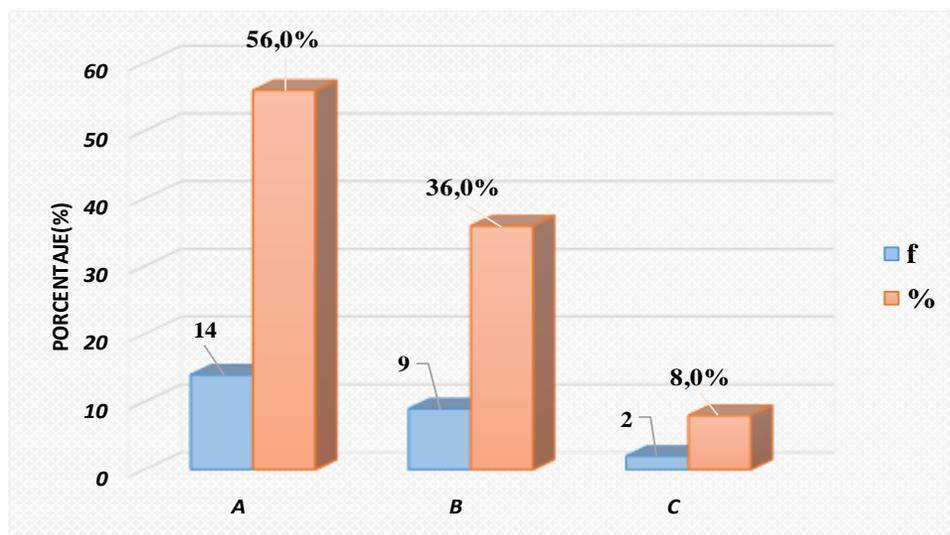
En la tabla 12 y figura 10, los resultados obtenidos en la novena sesión tenemos: 48,0 %(12) obtuvieron un nivel “A”, el 32,0 %(8) obtuvieron un nivel “B” mientras el 20,0 %(5) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 13.

Décima sesión: Yo se cuidar mis dientes

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	14	56,0
B	9	36,0
C	2	8,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 13

Figura 11. Resultado porcentual de la décima sesión

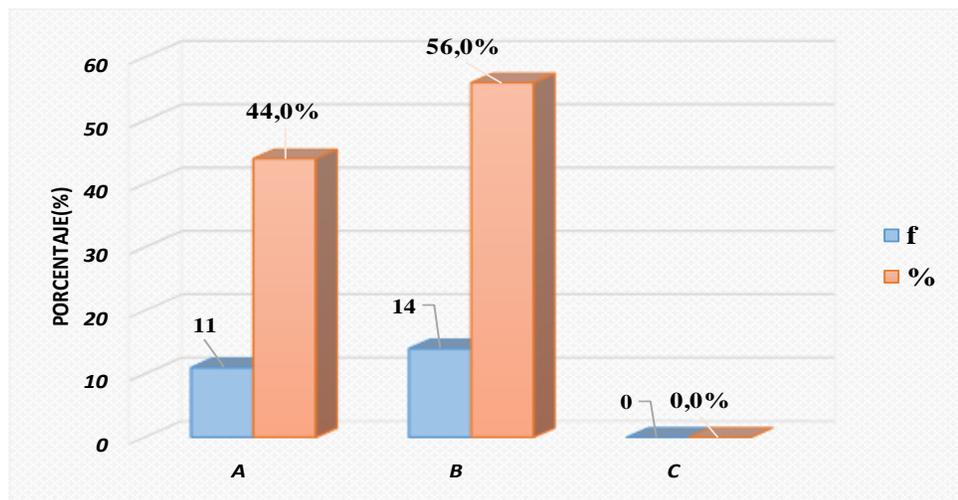
En la tabla 13 y figura 11, los resultados obtenidos en la décima sesión tenemos: 56,0 %(14) obtuvieron un nivel “A”, el 36,0 %(9) obtuvieron un nivel “B” mientras el 8,0 %(2) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 14.

Décima primera sesión: Sentido del tacto

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	11	44,0
B	14	56,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 14

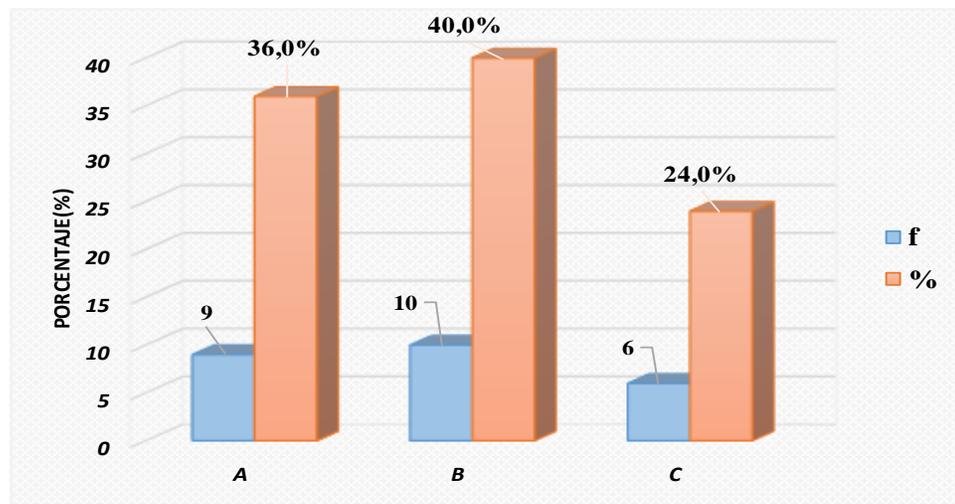
Figura 12. Resultado porcentual de la décima primera sesión

En la tabla 14 y figura 12, los resultados obtenidos en la décima primera sesión tenemos: 44,0 %(11) obtuvieron un nivel “A”, el 56,0 %(14) obtuvieron un nivel “B” mientras que en el nivel “C” no hubo resultados.

*Tabla 15.  
 Décima segunda sesión: Me divierto jugando*

<b>Nivel de logro de aprendizaje</b>	<i>f</i>	<i>%</i>
A	9	36,0
B	10	40,0
C	6	24,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 15

*Figura 13. Resultado porcentual de la décima segunda sesión*

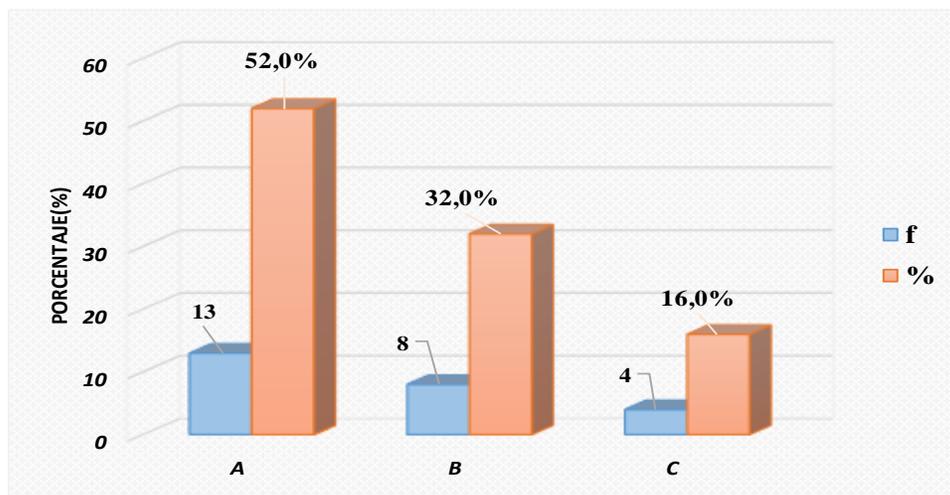
En la tabla 15 y figura 13, los resultados obtenidos en la décima segunda sesión tenemos: 36,0 %(9) obtuvieron un nivel “A”, el 40,0 %(10) obtuvieron un nivel “B” mientras el 24,0 %(6) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 16.

Décima tercera sesión: Arriba - Abajo

Nivel de logro de aprendizaje	f	%
A	13	52,0
B	8	32,0
C	4	16,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 16

Figura 14. Resultado porcentual de la décima tercera sesión

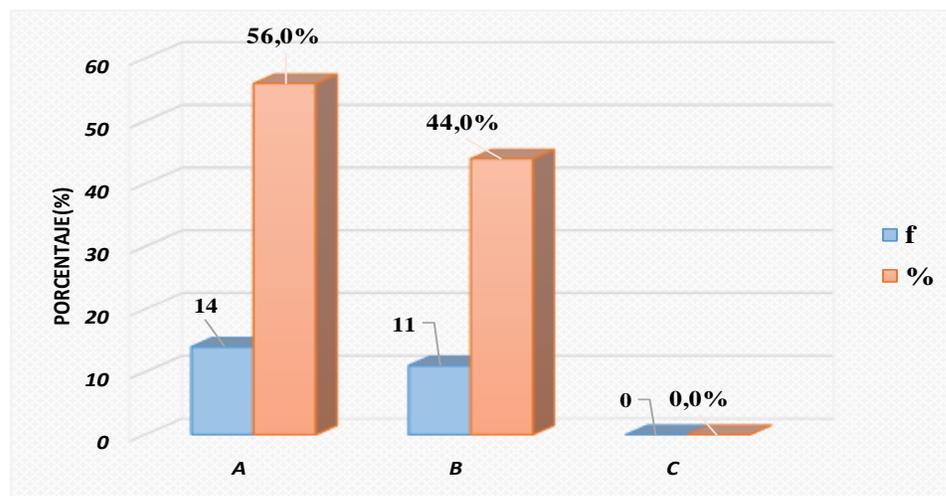
En la tabla 16 y figura 14, los resultados obtenidos en la décima tercera sesión tenemos: 52,0 %(13) obtuvieron un nivel “A”, el 32,0 %(8) obtuvieron un nivel “B” mientras el 16,0 %(4) obtuvieron un nivel “C”.

Tabla 17.

Décima cuarta sesión: Dentro - Fuera

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	14	56,0
B	11	44,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 17

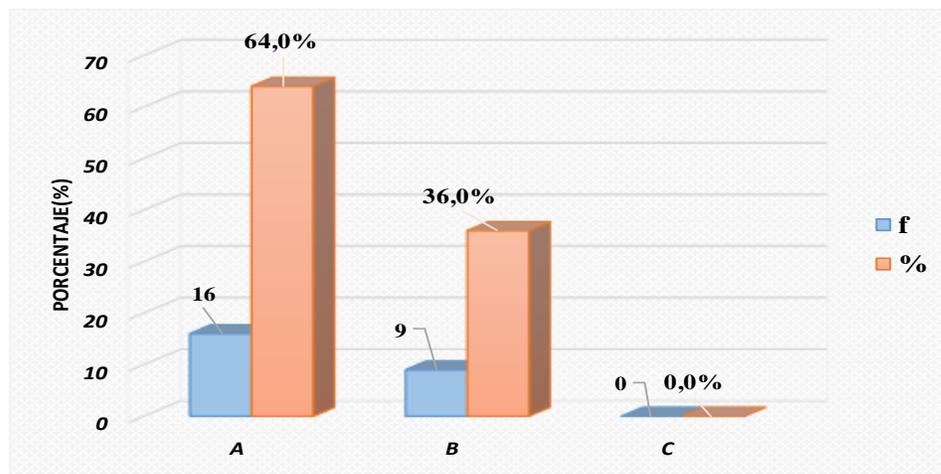
Figura 15. Resultado porcentual de la décima cuarta sesión

En la tabla 17 y figura 15, los resultados obtenidos en la décima cuarta sesión tenemos: 56,0 %(14) obtuvieron un nivel “A”, el 44,0 %(11) obtuvieron un nivel “B” mientras en el nivel “C” no hubo resultados.

*Tabla 18. Décima quinta sesión: jugando con mis brazos y piernas*

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	16	64,0
B	9	36,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 18

*Figura 16. Resultado porcentual de la décima quinta sesión*

En la tabla 18 y figura 16, los resultados obtenidos en la décima quinta sesión tenemos: 64,0 % (16) obtuvieron un nivel “A”, el 36,0 % (9) obtuvieron un nivel “B” mientras en el nivel “C” no hubo resultados.

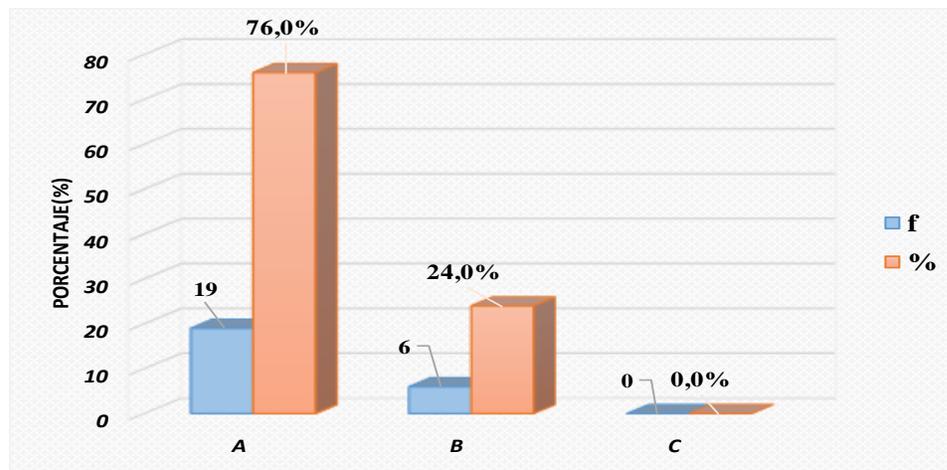
**5.1.3. Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I. E: Geronimus College año 2017, mediante un post test.**

Tabla 19.

*Resultado obtenido mediante el poste test aplicado a los niños de 4 años de la I.E: Geronimus College*

Nivel de logro de aprendizaje	<i>f</i>	%
A	19	76,0
B	6	24,0
C	0	0,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Tabla 19

*Figura 17. Resultado porcentual del post test*

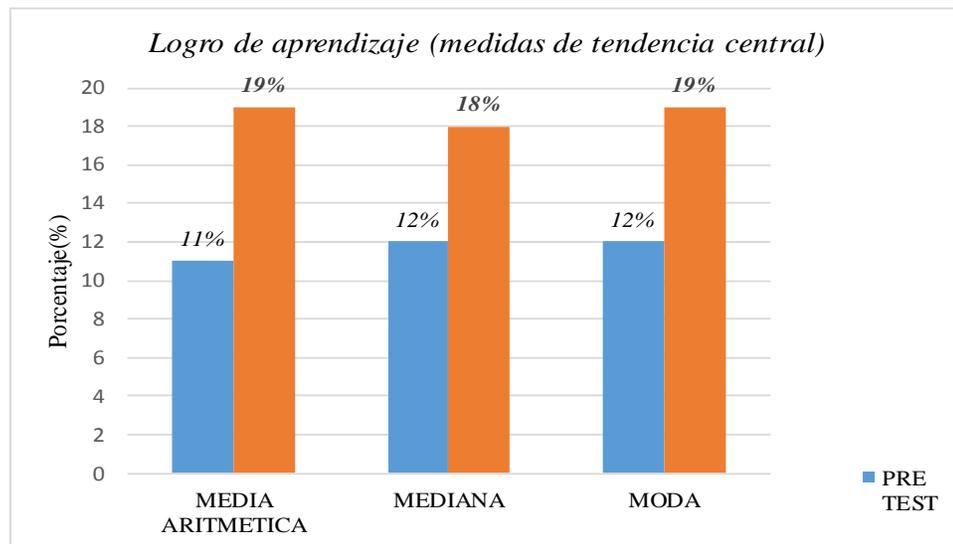
En la tabla 19 y figura 17, los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: 76,0% (19) obtuvieron un nivel “A”, el 24,0 %(6) obtuvieron un nivel “B” mientras en el nivel “C” no hubo resultados.

**5.1.4. Consolidado estadístico de las medidas de tendencia central del pre test y post-test aplicados al Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.**

*Tabla 20. Medidas de tendencia central entre el pre test y pos test*

Medidas de tendencia central	PRE TEST	POS TEST
MEDIA ARITMETICA	11	19
MEDIANA	12	18
MODA	12	19

Fuente: Lista de cotejo del pre y pos test



. Fuente: Tabla 20

*Figura 18. Resultado en porcentaje de la Medida de tendencia central*

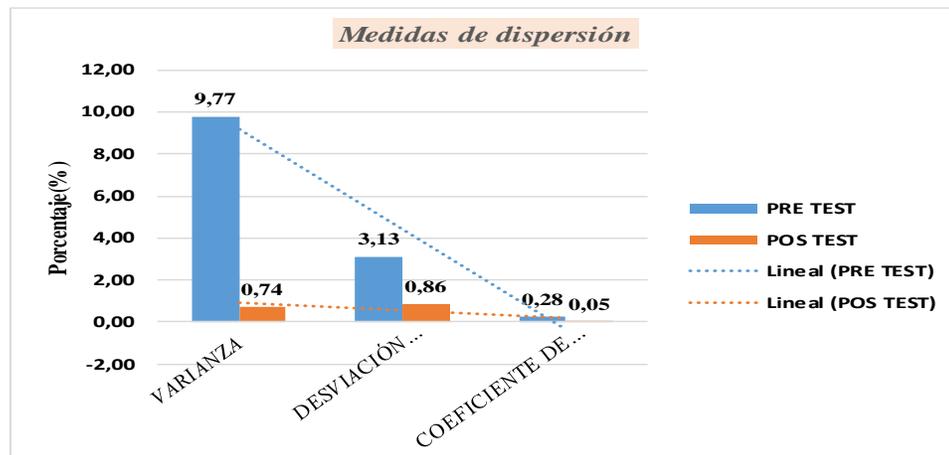
En la tabla 20 y figura 18, la media del pre-test es de 11.00 y en el post-test es de 19.00 el cual se muestra que habido una mejora significativa en el logro del aprendizaje. Se aprecia que en el pre-test la mediana es de 12 y en el post test de 18 el cual indica se está estandarizando y mejorando en el logro del aprendizaje. También se observa, la moda del pre-test es de 12 y en el post- test es de 19 el cual se evidencia que hubo una mejora significativa en el aprendizaje.

**5.1.6. Consolidado estadístico de las medidas de dispersión del pre-test y post-test aplicados al Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de personal social de los estudiantes de la muestra.**

*Tabla 21.  
Medidas de dispersión entre el pre test y pos test*

Medidas de dispersión	PRE TEST	POS TEST
MEDIA ARITMETICA	9,7%	0,7%
MEDIANA	3,1%	0,9%
MODA	0,3%	0,1%

Fuente: Lista de cotejo del pre test y pos test



*Figura 19. Medida de dispersión entre el pre test y pos test*

En la tabla 21 y figura 19, la varianza del pre-test es de 9.79 y en el post-test es de 0.74 el cual se muestra que habido una mejora significativa en el logro del aprendizaje. Se aprecia que en el pre-test la desviación estándar es de 3 .13 y en el post test de 0.86 el cual indica se está

estandarizando y mejorando en el logro del aprendizaje. También se observa, el coeficiente de variación del pre-test es de 0.28 y en el post-test es de 0.05 el cual se muestra que habido una mejora significativa en el aprendizaje.

#### **5.1.7. En Relación a la Hipótesis de la investigación:**

Para estimar la incidencia de las estrategias didácticas en el logro de aprendizaje, se a utilizado la estadística no paramétrica: “la prueba t de Student” para comparar la media de dos muestras relacionadas, debido a que es un estudio longitudinal, ya que la variable fija crea 2 medidas (Pre-test y Postest) y la variable aleatoria (notas) es numérica.

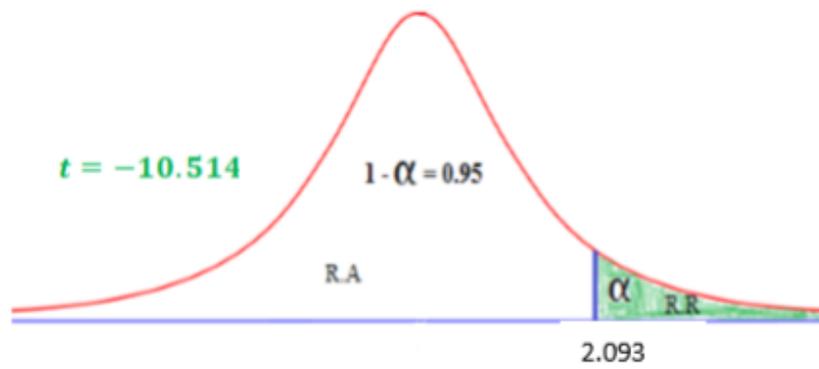
HIPÓTESIS NULA: Hay diferencia entre los grupos

HIPÓTESIS ALTERNATIVA: No hay diferencia entre los grupos

NIVEL DE SIGNIFICANCIA:  $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba T de Student

REGIONES:



Se Acepta, por lo tanto, hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel d significancia del 5%.

## **5.2 Análisis de resultados**

**5.2.1. Al evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I.E: Geronimus College 2017 mediante un pre test se evidenció que el 52,0%(13) de los estudiantes obtuvieron un nivel “C”. Por lo tanto, se evidencia una deficiencia en el desarrollo de la sicomotricidad.**

En Boggio & Omori (2017) en su investigación: El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una institución educativa privada de Lima Metropolitana. Nos detalla que:

“los niños necesitan la vivencia corporal para interiorizar nociones, sobre todo las nociones espaciales, y que la estructura de las sesiones y de los espacios aportan también para el desarrollo cognitivo y emocional” (p.7).

Asimismo, se puede mencionar que la situación en el espacio se ve más favorecida en el espacio sensorio motriz, ya que los materiales dan la posibilidad a los niños de reconocer las diferentes alturas y comparar su situación corporal con la del otro; la orientación espacial se ve beneficiada con mayor frecuencia en el momento de representación; y la direccionalidad se ve más favorecida en el espacio simbólico, ya que es en el cual los niños coordinan movimientos para dirigirlos hacia una dirección con el fin de lograr un objetivo.

De la misma manera, en Carmona y Arévalo (2010) en sus aportes de

conductas motrices desarrollado mediante los juegos nos da entender que las actividades deben de ser programadas y secuenciadas, además se debe de considerar con quienes se debe de trabajar con la finalidad de tener en cuenta sus ritmos o estados de aprendizaje en los infantes. De la misma manera, explica que los niños deben de propiciar actividades lúdicas en donde se debe de realizar un desarrollo integral en cuanto a sus diferentes aspectos como seres humanos.

**5.2.2. Aplicar los juegos didácticos basado en el enfoque significativo para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Geronimus College, 2017.**

En una segunda fase, se aplicó los juegos didácticos basado en el enfoque significativo para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Geronimus College, en donde los resultados eran favorables, es decir los resultados iban mejorando de acuerdo al desarrollo de las sesiones.

Rojas, S. (2012) titulada Relación entre la Psicomotricidad y los procesos de escritura en los alumnos del tercer grado de la I.E. de Educación Primaria Virgen del Carmen de Catacaos de Piura, en la cual halló que la Psicomotricidad evidencia que existe una relación entre la Psicomotricidad y los procesos de escritura, aquí se resalta que los problemas de Psicomotricidad no solo son un problema de articulación muscular sino que tiene que ver con el desarrollo

psicomotor de los niños del Tercer Grado de Primaria de la I.E. Virgen del Carmen de Catacaos en Piura, por lo tanto recomienda los juegos didácticos previos, los ejercicios manuales para el desarrollo de la motricidad manual en este caso.

En Vega (2006) nos manifiesta que:

“La motricidad fina es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura ya que para lograr si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz” (p.80). De la misma manera, la importancia de las actividades recae en el docente en donde debe: “saber planificar los ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos” (p.81).

Con referencia al párrafo, se evidencia que es necesario mantener el equilibrio, la coordinación de las actividades al momento de ejecutar, para ello se debe de considerar la planificación, los recursos y la complejidad de las actividades de acuerdo a la edad.

### **5.2.3. Evaluar la motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I. E: Geronimus College 2017, mediante un post test.**

En la tabla 19 y figura 17, los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: 76,0% (19) obtuvieron un nivel “A”, es decir que los resultados han

sido favorables en donde los niños han demostrado desarrollar o alcanzar los criterios señalados en cuanto a la psicomotricidad.

En cuanto a los resultados obtenidos, contrastamos según Briones & Cárdenas (2013), en donde el autor recomienda aplicar la ejecución de ejercicios y juegos con la finalidad de lograr la interactividad, asimismo para lograr la psicomotricidad recomienda hacer varias acciones o actividades lúdicas como trazos ,líneas, pintar con colores con la finalidad de desarrollar el equilibrio o la expresión corporal ; es decir lograr realizar acciones manuales en una buena posición en los niños y niñas.

De igual manera, haciendo la comparación con Sahuja & Quispe (2018) nos dice que:

“Los talleres planificados por cada indicador nos han permitido la mejora continua en el desarrollo de la preescritura de los niños a un nivel de significancia aceptable (p.57). Del mismo modo, para lograr los objetivos con los estudiantes en cuanto al desarrollo de la sicomotricidad hace una recomendación en donde la planificación, la organización de un taller , tal es el caso que en su investigación logra un un 56% en logro de la motricidad en los niños, de tal manera los talleres son importantes de lo contrario caeríamos en improvisación.

## **VI. Conclusiones Aspectos complementarios**

Se ha comprobado que el nivel de motricidad en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la I.E: Geronimus College es de 52,0%(13) estudiantes obtuvieron un nivel “C”. Por lo tanto, se evidencia una deficiencia en el desarrollo de la sicomotricidad.

La aplicación de las estrategias mediante los juegos didácticos se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la motricidad de los 25 niños y niñas. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la psicomotricidad.

Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los niños y niñas, el 76% (25) de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

Con relación a la hipótesis, se ha comprobado que si hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia del 5%.

### **Recomendaciones**

Inculcar a los docentes a realizar actividades o talleres con la finalidad de desarrollar o mejorar la parte motriz de los niños y niñas.

Conocer las potencialidades y virtudes de los infantes ya que a base de un diagnóstico se debe programar las actividades a desarrollar, puede que se presente niños con leves retardos o problemas motrices.

Considerar a los juegos dentro de ello el juego didáctico para lograr la integración, la confianza y seguridad dentro de los infantes, ya que en los primeros años los niños aun no pierden el apego a la madre.

### **Referencias bibliográficas**

Arнау, G (1986). Diseños experimentales en Psicología y Educación. México, Edit. Trillas

Arias y García (2016) “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué

Boggio & Omori (2017) en su investigación: El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una institución educativa privada de Lima Metropolitana.

Blanco (2012). Teoría de los Juegos: Piaget, Vigotsky y Gross. recuperado de:

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Carvajal M (2010). Psicodesarrollo. Maduración, Aprendizaje y Desarrollo.

Recuperado de

<http://psicdesarrollo.blogspot.com/2010/09/maduracionaprendizaje-y-desarrollo.html>

Carmona Y Árevalo J (2010) Conductas motrices de los niños de las principales escuelas del corregimiento de la Florida [tesis profesional en ciencias del deporte y la recreación Universidad

Tecnológica de Pereira, Facultad ciencias de la saludrecuperado  
de

<http://repositorio.autonoma.edu.co/jspui/bitstream/11182/375/1/IN>

FORME

%20FINAL%20PERFIL%20PSICOMOTOR%20IMDERA.pdf

Casilla L. (2013). Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Samán de la provincia de Azángaro región Puno, Universidad católica los ángeles Chimbote. Facultad de educación y humanidades. Perú. Recuperado de:

[http://erp.uladech.edu.pe/biblioteca\\_virtual/](http://erp.uladech.edu.pe/biblioteca_virtual/)

Cevallos (2010).La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en el jardín experimental “Lucinda Toledo” de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010.

Corbetta,Piergiorgio, (2003)

Esparza, M. (2010). Las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas. México.

Fidias G. Arias (2012)

Flores (2013). “La aplicación de talleres de psicomotricidad basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto en el área de personal social, mejora el desarrollo motor fino de niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa uladech católica, Chimbote año 2013.

Gastiaburú (2012) “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao.

Grawitz, Madeleine (1975)

Investigadores, P. por T. de. (s. f.). Ejemplo de las diferencias entre un estudio explicativo, uno descriptivo y uno correlacional.

Recuperado 29 de abril de 2017, de

<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/ejemplo-de-las-diferencias-entre-un.html>

Ramos (2016). *Material concreto y su influencia en el aprendizaje de geometría en estudiantes de la Institución Educativa Felipe Santiago Estenos, 2015*. Nacional Mayor de San Marcos.

Recuperado de

[file:///C:/Users/Lenovo/Zotero/storage/Y8SF3XJ8/\\_\\_.pdf](file:///C:/Users/Lenovo/Zotero/storage/Y8SF3XJ8/__.pdf)

Martínez, E. J. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Universidad Almería.

Mamani (2016). Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de la institución educativa inicial 80 del distrito y provincia de Huancané, Región Puno, año 2016

Martinez (2014). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto , mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa "Brujitos de oro" de Otuzco, en el año 2014. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=0000003392>  
4

Olmedo Moreno, E. M. (2013). Enfoques de aprendizaje de los estudiantes y metodología docente: Evolución hacia el nuevo sistema de formación e interacción propuesta en el EEES. *Revista de Investigación Educativa*, 31(2).  
<https://doi.org/10.6018/rie.31.2.133501>

Ovalle, D.(2015) “Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático” Universidad Rafael Landivar. Guatemala de la Asunción

Roman, M. (2014). *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*.  
Juego, interacción y material educativo en el nivel Preescolar.

¿Qué se hace y cómo se aprende?

Rosales y Sulca (2015). Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima,2015

Rivas, J. M. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural.

Recuperado 6 de abril de 2017, de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780012>

Sahua & Quispe(2018).Taller de psicomotricidad fina y su contribución al desarrollo de la preescritura en los niños de 5 años de la I.E.I.privada Orion del Barrio CHanu Chanu de la ciudad de Puno, 2018

Sañudo, E.(2005). La ética en la investigación educativa. Recuperado de:

[file:///e:/archivos-2017/a\\_asesorias\\_proye-](file:///e:/archivos-2017/a_asesorias_proye-)

[inform%202017/3b\\_angela%20huarmey/etic%20en%20la%20inves.pdf](inform%202017/3b_angela%20huarmey/etic%20en%20la%20inves.pdf)

Sanchez (2017). Juegos didácticos como estrategias de aprendizaje, en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la i.e.p shadai en el distrito de santa, año 2017.Recuperado de:

[file:///C:/Users/Lenovo/AppData/Local/Temp/Uladech\\_Biblioteca\\_virtual-6.pdf](file:///C:/Users/Lenovo/AppData/Local/Temp/Uladech_Biblioteca_virtual-6.pdf)

Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. (2012, noviembre 12).

Recuperado 4 de enero de 2019, de

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Torres(2016). Aplicación del programa de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.P. signos de fe de la salle Trujillo 2015. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045613>

Velasco, Ambrosio, (2003). “Ética en las ciencias sociales y humanas”. En: IBARRA y OLIVÉ (Eds.). Cuestiones éticas en ciencia y tecnología en el siglo XXI. Madrid: OEI, pp. 245-276.

Villarroel, S., & Sgreccia, N. (2011). Materiales didácticos concretos en Geometría en primer año de secundaria. Revista de didáctica de las Matemáticas, 73-94.

## **Anexos**

**ANEXO 3. PRE TEST Y POSTEST DEL ÁREA COMUNICACIÓN. LISTA DE COTEJO**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** ..... **EDAD:** ..... **SECCIÓN:** .....

**DOCENTE INVESTIGADOR:** ..... **FECHA:** .....

N°	Apellidos y Nombres	Indicadores																												Promedio cuantitativo y cualitativo			
		Escucha y observa los movimientos		Mueve las partes de su cuerpo.		Señalan la ubicación de las articulaciones		Menciona longitud largo, corto en objetos.		Nombramos objetos pesados y livianos.		Reconoce objetos en el aula livianos y pesados		Nombramos objetos pesados y livianos.		Reconoce objetos en el aula livianos y pesados		Realiza movimientos corporales		Reconoce objetos para construir un robot ..		Menciona color, forma, tamaño de objetos realizados		Entona canciones Relacionadas con su región		Identifican los tamaños y formas de los objetos.		Identifican las formas de los cuerpos.				Señalan la ubicación de las articulaciones	
		si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no			C	C
1																																	
2																																	
3																																	
4																																	
5																																	
6																																	
7																																	
8																																	
9																																	
10																																	



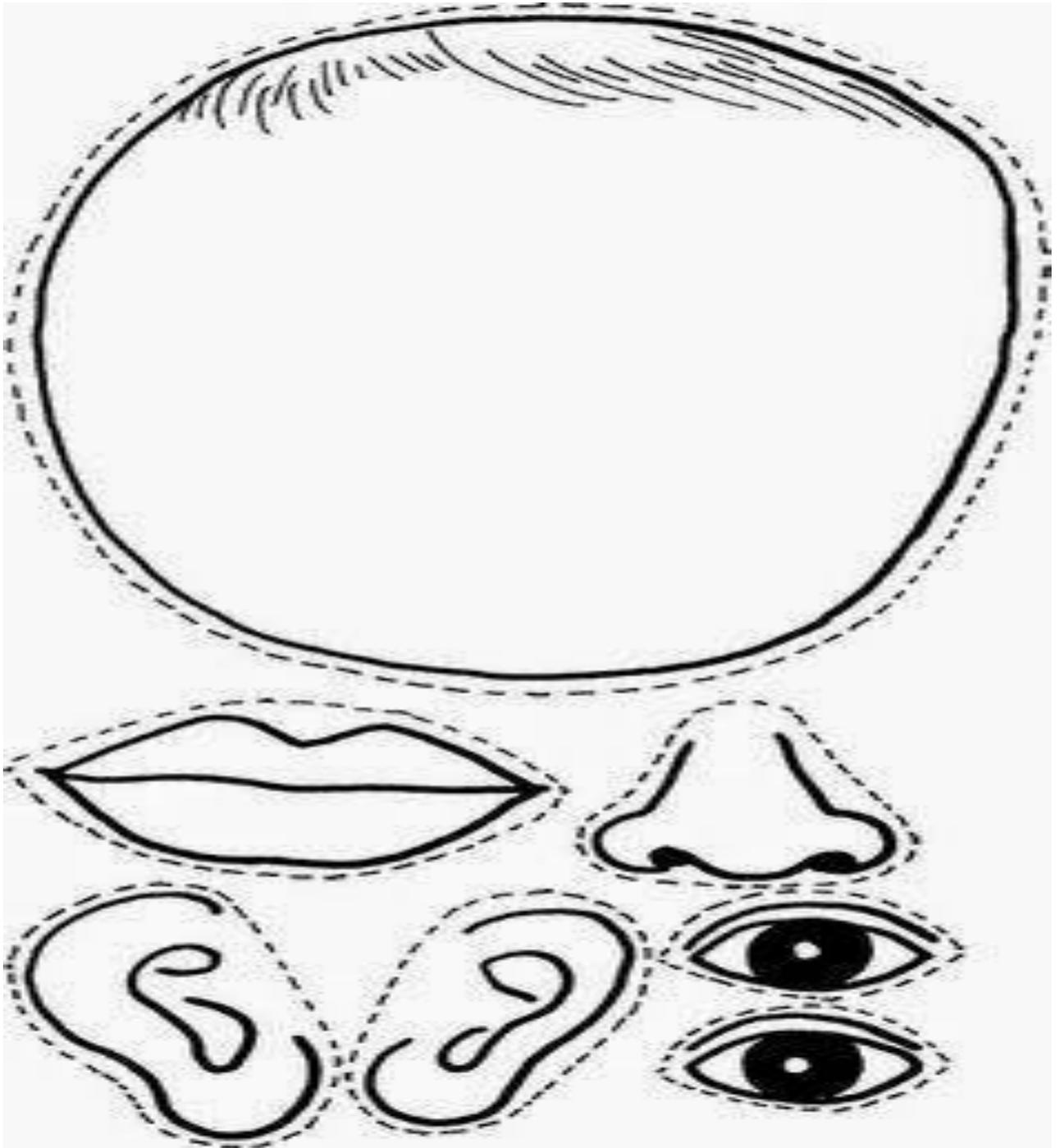


		plumón	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con los aportes que dan los niños la profesora explica las partes que tiene la cara y para qué sirve cada una de ellas, sus funciones, características y el cuidado que debemos de tener para conservarlos sanos.</li> <li>- En el aula observan siluetas y se le propone crear textos a partir de ellas.            Mis ojos sirven para.....            La nariz sirve para.....</li> <li>- Luego recortan y pegan en su hoja las partes de la cara donde corresponde.</li> </ul>	Lámina de la cara  Siluetas, pizarra, plumón  Goma, hojas, siluetas pequeñas	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño se compromete a cuidar las partes de su cara.</li> <li>- Entonan con alegría la canción “Mi carita”</li> </ul>		5Min

### V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Explora y descubre sus posibilidades de movimiento y reconoce algunas partes de su cuerpo.	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza	Reconoce de las partes de su cara.	Lista de cotejo.

## HOJA DE APLICACIÓN



Fuente: Tomado de internet 20/07/19

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza
<b>01</b>	N1	<b>B</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>A</b>
<b>04</b>	N4	<b>B</b>
<b>05</b>	N5	<b>A</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>A</b>
<b>11</b>	N11	<b>B</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>B</b>
<b>14</b>	N14	<b>C</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>C</b>
<b>17</b>	N17	<b>B</b>
<b>18</b>	N18	<b>B</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>

20	N20	B
21	N21	A
22	N22	B
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
2.- **Edad:** 4 años  
3.- **Área:** Personal Social  
4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
**II.- Nombre de la Sesión:**

Uso mis extremidades

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	- La docente motivará con la canción:  “ <u>Moviéndome</u> ”  Mis brazos se están moviendo tra la la la la la	patio	10 Min.

	<p>mis piernas se están moviendo tra la la la la la mis brazos están arriba tra la la la la la mis piernas están abajo tra la la fla la la</p> <p>- La docente recogerá los saberes previos ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿de dónde salen los brazos? ¿de dónde salen las piernas? ¿serán importantes los brazos y piernas?</p> <p>- ¿Qué tenemos que hacer para cuidar los brazos y piernas?</p>	Pizarra, plumón	
Desarrollo	<p>- La docente da la nueva información apoyada de un niño para explicarle la posición de brazos y piernas, de donde salen. Da el nuevo término de EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES, el cuidado que se debe tener y su importancia.</p> <p>- La docente pedirá 2 voluntarios para que expliquen lo referente a las extremidades</p> <p>- Luego se les dará una hoja de aplicación donde aparece el tronco y la cabeza y los niños dibujen sus brazos y piernas donde corresponde, mencionando cuál de ellas son superiores y cual inferiores.</p>	<p>Niño voluntario, lámina del cuerpo humano</p> <p>Hoja, lápiz</p>	30Min.
Cierre	<p>- Pega figuras de acciones que pueden realizarse con los brazos y con las piernas.</p>	Figuras de revistas	5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Explora y descubre sus posibilidades de movimiento y reconoce algunas partes de su cuerpo.	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza	-Conoce la importancia de las extremidades.	Lista de cotejo.

## HOJA DE APLICACIÓN



Fuente: Tomado de internet 20/07/19

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza
01	N1	A
02	N2	B
03	N3	B
04	N4	C
05	N5	C
06	N6	A
07	N7	B
08	N8	A
09	N9	A
10	N10	B
11	N11	B
12	N12	B
13	N13	B
14	N14	B
15	N15	C
16	N16	B
17	N17	B
18	N18	B
19	N19	A
20	N20	A

21	N21	A
22	N22	C
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
 2.- **Edad:** 4 años  
 3.- **Área:** Personal Social  
 4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan

#### II.- Nombre de la Sesión:

Jugando con mi cuerpo

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía, seguridad iniciativa al realizar las acciones y movimientos de su interés.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas jugaran en el patio “Encestando pelotas”.</li> <li>- Al término de que todos hayan participado se pregunta: ¿Quiénes encestaron pelotas en la caja? ¿Quiénes no</li> </ul>	Patio, cesta, pelotas Pizarra, plumón	10 Min.

	encestaron? ¿Qué parte de tu cuerpo usaron para lanzar las pelotas?		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente explica sobre la importancia de la participación de los niños y niñas en actividades de expresión corporal, lo importante que el niño y niña disfrute de los juegos haciendo uso de todas las partes de su cuerpo.</li> <li>- Los niños identificarán en material gráfico las partes del cuerpo que utilizaron en la realización de los diferentes juegos.</li> <li>- La docente explica que cuando encestaron las pelotas unas cayeron dentro y otras fuera.</li> <li>- Se propone a los niños el juego “conejo a su conejera” donde los niños cogidos de la mano en pareja forman conejeras y otros son los conejitos que a la voz de la docente entrarán en la conejera, ubicando y reconociendo las posiciones dentro – fuera de la madriguera.</li> </ul>	Muñeco articulado  Patio	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente preguntará a los niños ¿Cómo se siente jugando? ¿Qué parte de su cuerpo usan en este juego?</li> <li>- Los niños mencionan nombres de otros juegos que le agradan y en donde utilizan su cuerpo.</li> </ul>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
	Demuestra autonomía, seguridad iniciativa al realizar las acciones y movimientos de su interés.	.	Lista de cotejo.

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestra autonomía, seguridad iniciativa al realizar las acciones y movimientos de su interés.
01	N1	A
02	N2	B
03	N3	B
04	N4	B
05	N5	B
06	N6	A
07	N7	B
08	N8	A
09	N9	A
10	N10	A
11	N11	B
12	N12	B
13	N13	A
14	N14	C
15	N15	C
16	N16	B
17	N17	B
18	N18	B
19	N19	A
20	N20	A

21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
 2.- **Edad:** 4 años  
 3.- **Área:** Personal Social  
 4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan

#### II.- Nombre de la Sesión:

Mi cuerpo es importante

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Construye su Corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
----------	-------------	---------------------	--------



**HOJA DE APLICACIÓN**

**DIBUJO MI CUERPO Y COLOREO**

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza
<b>01</b>	N1	<b>A</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>B</b>
<b>04</b>	N4	<b>B</b>
<b>05</b>	N5	<b>A</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>B</b>
<b>11</b>	N11	<b>A</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>B</b>
<b>14</b>	N14	<b>C</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>B</b>
<b>17</b>	N17	<b>B</b>
<b>18</b>	N18	<b>A</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>

20	N20	A
21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
2.- **Edad:** 4 años  
3.- **Área:** Personal Social  
4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
II.- **Nombre de la Sesión:** Mi Familia es Así

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Encuentra diferencias entre su manera de vivir y la de otros niños

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	<p>-Se realiza las siguientes preguntas a los niños y niñas:  ¿Cuál es el nombre de la canción? ¿Quiénes conforman a la familia?  ¿Todos tenemos familia? ¿Qué es una familia?</p> <p>-Los niños y niñas sacan las fotografías que se les pidió con anticipación las observan y conversamos sobre sus familias.  -Se colocan por grupos diferentes a los ya formados para compartir las fotografías.</p>	Canción Fotografías	10 Min.

Desarrollo	<p>-En círculos cada niño comentará sobre su familia mientras los demás esperarán su turno para hablar.</p> <p>- Mencionamos los diferentes tipos de familia algunas conformadas solo por los padres y un hijo, otros con abuelos, otras familias más extensas con tíos, primos, etc.</p> <p>-Se explica a los niños que vamos a realizar un mural con las fotos de todas las familias, cada uno colocará la foto de su familia en el lugar donde prefiera. Se colocará el nombre de la familia debajo de cada foto, así como el nombre para el mural.</p> <p>-Comentamos que las familias son diferentes y que lo importantes es sentirnos felices de ser parte de ella y de vivir momentos juntos en familia.</p> <p>-Se entrega una ficha de aplicación donde se motivará a los niños para copiar en la línea la palabra FAMILIA, luego dibujan a los miembros de su familia.</p>	<p>cartulinas hojas arco iris goma crepé plumones témperas</p> <p>fichas de aplicación</p>	30Min.
Cierre	<p>Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo hice? ¿Cómo me sentí?</p> <p>-En casa pegan la foto de su familia y decoran como más les agrade....con ayuda de mamá escriben el nombre de los miembros de su familia.</p>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Muestra interés y curiosidad por conocer acerca de la vida de niños y niñas de otros lugares.	Encuentra diferencias entre su manera de vivir y la de otros niños	-Los niños reconocen las distintas formas de vivir de cada familia	Lista de cotejo.

## HOJA DE APLICACIÓN

*Didáctica de las Ciencias Sociales: Aspectos Aplicados*

### 8. **ANEXO:**

FICHA 1. DIBUJO A MI FAMILIA:



**Fuente: Tomado de internet 20/07/19**

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	Encuentra diferencias entre su manera de vivir y la de otros niños
	APELLIDOS Y NOMBRES	
<b>01</b>	N1	<b>B</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>B</b>
<b>04</b>	N4	<b>B</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>C</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>B</b>
<b>11</b>	N11	<b>A</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>B</b>
<b>14</b>	N14	<b>C</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>B</b>
<b>17</b>	N17	<b>A</b>
<b>18</b>	N18	<b>B</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>
<b>20</b>	N20	<b>A</b>

21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
2.- **Sección / Edad:** Triunfadores por Siempre / 4 años  
3.- **Área:** Personal Social  
4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
II.- **Nombre de la Sesión:** Identifico mi sexo

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Afirma su identidad	Se valora a si mismo	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niña o niño.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	- La docente con sus niños se desplazan hacia el patio y motivará con la canción:  “ <u>Chicos y chicas</u> ”	Patio	10 Min.

	<p>Chicos y chicas presten atención  Que el juego de la ronda va a empezar  Que si, que si, que no, que no  Que todos los niños y niñas se abracen ya.</p> <p>Que todos los hombres se agachen ya  Que todos los hombres y mujeres se abracen ya  Que todas las mujeres se siente ya  Que solo los hombres salten ya (bis)</p> <p>- Los niños responden espontáneamente ¿Quiénes se abrazaban?  ¿Quiénes se sentaron? ¿Quiénes saltaron?</p>	Pizarra, plumón	
Desarrollo	<p>- Observamos un video donde se muestra la diferencia de sexo (masculino – femenino)</p> <p>- Los niños responden a las preguntas ¿Cómo son? ¿Quién lo creó? ¿Cuándo y porque? ¿Por qué somos diferentes? ¿Cómo se llama el sexo de la mujer? ¿Cómo se llama el sexo del hombre?</p> <p>- Jugamos a quien le corresponda las prendas de vestir (entre ellos se visten) con diferentes prendas faldas, camisas, vestidos, etc.</p> <p>- En un papelote habrá dos figuras dibujadas: un hombre y una mujer</p> <p>- Luego pegan las siluetas de las prendas de vestir que a cada uno le corresponde</p> <p>-Colorean la figura que se parece a el y/o ella.</p>	<p>Video</p> <p>Prendas de vestir</p> <p>Lamina de niño y niña</p> <p>Goma, hoja, siluetitas</p> <p>Hojas, crayolas</p>	30Min.
Cierre	<p>- Se agrupan por sexo, siguiendo indicaciones.</p>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Actúa considerando el conocimiento de sí mismo, al manifestar sus características físicas básicas externas, sus emociones primarias, gustos, preferencias, habilidades	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niña o niño.	-Diferencia entre el niño y la niña.	Lista de cotejo.

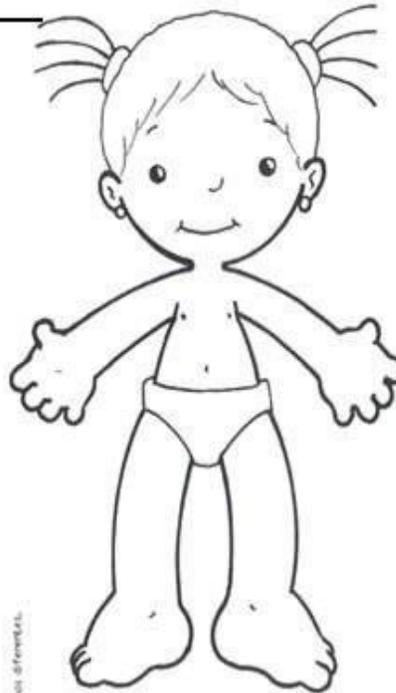
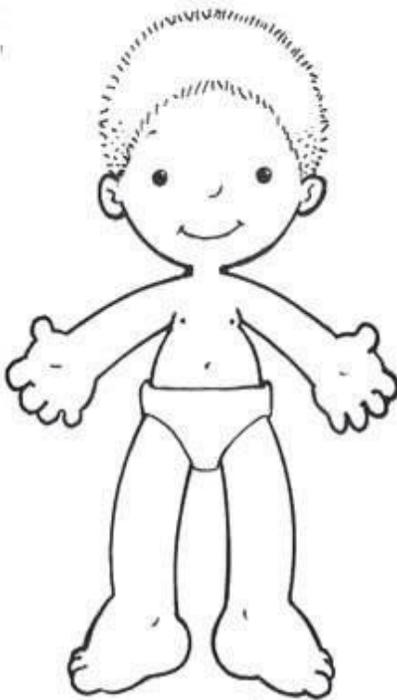
particulares y logros alcanzados.			
-----------------------------------	--	--	--

**HOJA DE APLICACIÓN**



**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**YO SOY UN** \_\_\_\_\_



**YO SOY UNA** \_\_\_\_\_



**Fuente: Tomado de internet 20/07/19**

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niña o niño.
<b>01</b>	N1	<b>A</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>A</b>
<b>04</b>	N4	<b>C</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>A</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>A</b>
<b>11</b>	N11	<b>A</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>A</b>
<b>14</b>	N14	<b>B</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>B</b>
<b>17</b>	N17	<b>A</b>
<b>18</b>	N18	<b>A</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>
<b>20</b>	N20	<b>A</b>

21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
 2.- **Edad:** 4 años  
 3.- **Área:** Personal Social  
 4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan

#### II.- Nombre de la Sesión:

Siempre limpio debo estar

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
	Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo.	Reconoce la importancia de practicar hábitos de higiene personal (cepillado de dientes, baño y cambio de ropa) para el cuidado de su salud.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

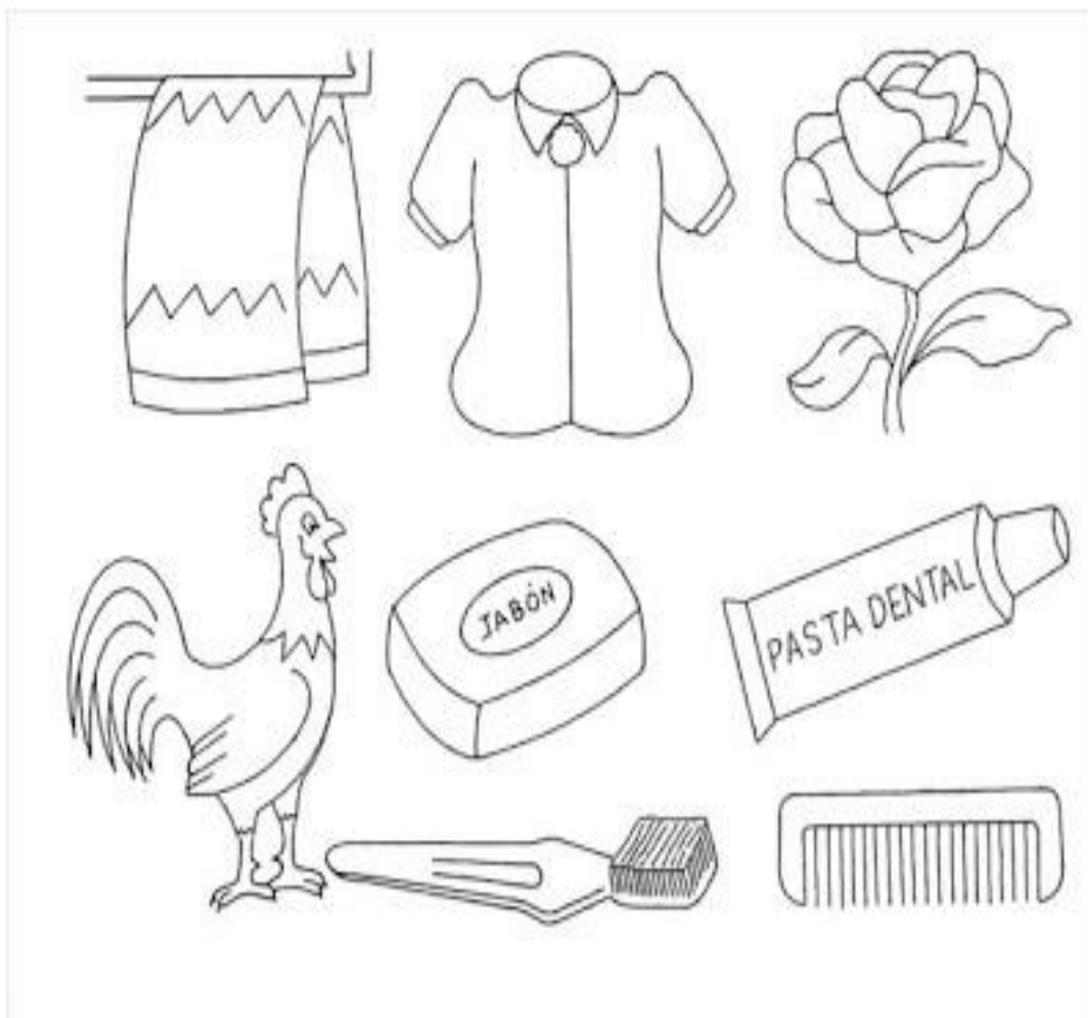
Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente contará la historia de “El niño que no tenía amigos por estar siempre sucio”</li> <li>- Los niños responderán a las interrogantes ¿Qué pasaba con el niño? ¿Cómo tenía su cuerpo el niño? ¿Cómo usaba su ropa? ¿Por qué creen que siempre estaba sucio?</li> <li>-</li> </ul>	Cuento	10 Min.

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan los útiles de aseo, los manipulan y mencionan su uso.</li> <li>- Consolidan con un mapa semántico -gráfico con carteles y dibujos de los diversos útiles de aseo (pasta dental, jaboncillo, cepillo, peine, champú, etc.)</li> <li>- Entonamos la canción.   <u>“A asearse”</u>  Churrun, churrun, chun chun  Me lavo la boquita y luego la carita  También las orejitas con agua y jabón  Churrun, churrun, chun chun</li> <li>- Implementamos el sector de aseo</li> <li>- Crean textos: <ul style="list-style-type: none"> <li>° Al bañarnos utilizamos.....</li> <li>° Para lavar mi cabeza necesito.....</li> </ul> </li> <li>- En su hoja de aplicación encierran y colorean los útiles de aseo</li> </ul>	Útiles de Aseo Carteles Cancion	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Les gusto la clase?</li> <li>- ¿Qué más les gusto?</li> </ul>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Identifica algunos alimentos saludables en situaciones cotidianas y asume ciertas prácticas relacionadas con la higiene e hidratación, después de realizar alguna actividad física.	Reconoce la importancia de practicar hábitos de higiene personal (cepillado de dientes, baño y cambio de ropa) para el cuidado de su salud.	-Conoce la importancia de permanecer limpios.	Lista de cotejo.

## HOJA DE APLICACIÓN



Fuente: Tomado de internet 20/07/19

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Reconoce la importancia de practicar hábitos de higiene personal (cepillado de dientes, baño y cambio de ropa) para el cuidado de su salud.
<b>01</b>	N1	<b>B</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>B</b>
<b>04</b>	N4	<b>C</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>C</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>A</b>
<b>11</b>	N11	<b>B</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>A</b>
<b>14</b>	N14	<b>A</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>C</b>
<b>17</b>	N17	<b>B</b>
<b>18</b>	N18	<b>B</b>
<b>19</b>	N19	<b>B</b>
<b>20</b>	N20	<b>A</b>

21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
 2.- **Edad:** 4 años  
 3.- **Área:** Personal Social  
 4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan

#### II.- Nombre de la Sesión:

Tengo limpia mi aula

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
	Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Cuida los espacios públicos el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente entonará la canción   <u>“Tachito de basura”</u>            El tachito de basura, también quiere como Cáscaras y papeles le vamos a poner</li> <li>- Los niños responderán ¿Les gustó la canción? ¿Qué como el tachito? ¿dónde está el tachito en el aula? ¿De que material es y de que color?</li> </ul>	Canción con texto icono verbal  Pizarra, plumón	10 Min.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Y en la casa ¿en que ponen la basura? ¿qué otros objetos utilizamos para limpiar?</li> <li>-</li> </ul>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente explicará que evitaremos las enfermedades si cuidamos la limpieza dentro y fuera del aula, en casa y calles, no podemos arrojar la basura fuera del tacho.</li> <li>- Responden Cómo mantener la limpieza en el aula ¿Qué hacer después de la lonchera?</li> <li>- Observan los útiles de limpieza, los manipulan y mencionan su uso y observan la forma de usarlos adecuadamente (escoba, recogedor, trapeador, sacudidor, tacho)</li> <li>- Se realizará un mapa semántico – gráfico con los útiles de limpieza como por ejemplo</li> <li>- Crean textos: <ul style="list-style-type: none"> <li>° El tacho sirve para.....</li> <li>° Con la escoba puedo.....</li> </ul> </li> <li>- Hace uso de útiles de limpieza</li> <li>- En su hoja de aprestamiento colorean los útiles de limpieza</li> </ul>	<p>Útiles de limpieza</p> <p>Carteles, siluetas Papelotes, plumones Hojas, colores</p>	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con ayuda de sus padres pega figuras de útiles de limpieza que usa en casa</li> </ul>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Contribuye con el cuidado de los espacios en el que se desenvuelve	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.	Los niños entienden la importancia de la limpieza	Lista de cotejo.

## HOJA DE APLICACIÓN



Fuente: Tomado de internet 20/07/19

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.
<b>01</b>	N1	<b>B</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>C</b>
<b>04</b>	N4	<b>C</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>B</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>A</b>
<b>11</b>	N11	<b>A</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>A</b>
<b>14</b>	N14	<b>B</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>B</b>
<b>17</b>	N17	<b>A</b>
<b>18</b>	N18	<b>A</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>
<b>20</b>	N20	<b>A</b>

21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	B

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
2.- / **Edad:** 4 años  
3.- **Área:** Personal Social  
4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
II.- **Nombre de la Sesión:** Elaboramos un tacho de basura

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
	Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Cuida los espacios públicos el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible.	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
----------	-------------	---------------------	--------

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora invita a los niños a realizar un paseo por la Institución Educativa, observando los ambientes.</li> <li>- En el aula se motiva al dialogo con preguntas sobre como encontraron su jardín ¿está limpio su colegio? ¿Qué encontraron en los pisos? ¿Dónde debemos depositar los papeles, las cáscaras encontradas en el piso?</li> </ul>	Ambientes de la institución  Pizarra, plumón	10 Min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con los aportes de los niños, acuerdan elaborar tachos para la basura.</li> <li>- Los niños proponen los materiales a utilizar: cajas, cartulina, plumones, goma, etc.</li> <li>- Escucha con atención las instrucciones dadas por la profesora para elaborar el tacho de basura</li> <li>- Se organizan en grupo para elaborar los tachos, establecen las normas a seguir de cooperación y responsabilidad.</li> <li>- Elaboran los tachos de basura</li> <li>-</li> </ul>	Papelotes, plumones       Cajas, diversos materiales	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente preguntara :</li> <li>- ¿Les gusto la clase de hoy?</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> </ul>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Contribuye con el cuidado de los espacios en el que se desenvuelve.	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.	Construyen un tacho de basura.	Lista de cotejo.

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en el cuidado de su aula, materiales y espacios que utiliza en la escuela.
01	N1	B
02	N2	C
03	N3	C
04	N4	C
05	N5	A
06	N6	B
07	N7	C
08	N8	A
09	N9	A
10	N10	A
11	N11	A
12	N12	A
13	N13	A
14	N14	B
15	N15	C
16	N16	B
17	N17	B
18	N18	A
19	N19	A
20	N20	A



	- La docente preguntará ¿Qué haces cuando te despiertas? ¿Qué utilizas para asear tus dientes? ¿Por qué es importante cepillarse los dientes?	plumón	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente a través de figuras de personas sonrientes, explicará acerca de los dientes, su estructura, sus nombres, etc.</li> <li>- Asimismo con ayuda de figuras de personas con dientes que tienen caries, explicará dicha situación, a donde deben ir para mejorar y que hacer para prevenir. Enfatizando la importancia para su salud.</li> <li>- La docente muestra el cepillo, pasta dental, vaso con agua, indicando la forma adecuada del cepillado de dientes, así como las veces que uno debe hacerlo.</li> <li>- Cada niño se dirige y coge sus útiles para el aseo de sus dientes y lo realiza ante la observación de su profesora.</li> <li>- Recorta y pega los útiles que utiliza para asearse los dientes.</li> </ul>	Laminas  Laminas  Útiles de aseo de los dientes. Goma -Tijeras	30Min.
Cierre	<p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Cómo lo hice?</p> <p>¿Cómo me sentí?</p>		5Min

## V. EVALUACION

ESTANDAR	INDICADOR	CRITERIOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Identifica algunos alimentos saludables en situaciones cotidianas y asume ciertas prácticas relacionadas con la higiene e hidratación, después de realizar alguna actividad física.	Reconoce la importancia de practicar hábitos de higiene personal (cepillado de dientes, baño y cambio de ropa) para el cuidado de su salud.	-Reconocen la importancia de cepillar sus dientes	Lista de cotejo.

## HOJA DE APLICACIÓN



Fuente: Tomado de internet 20/07/19

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	
<b>01</b>	N1	<b>B</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>B</b>
<b>04</b>	N4	<b>B</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>B</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>B</b>
<b>11</b>	N11	<b>B</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>B</b>
<b>14</b>	N14	<b>C</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>B</b>
<b>17</b>	N17	<b>B</b>
<b>18</b>	N18	<b>A</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>

<b>20</b>	N20	<b>A</b>
<b>21</b>	N21	<b>A</b>
<b>22</b>	N22	<b>A</b>
<b>23</b>	N23	<b>A</b>
<b>24</b>	N24	<b>B</b>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.- DATOS GENERALES

- 1.- **Institución Educativa:** Geronimus College  
2.- **Edad:** 4 años  
3.- **Área:** Personal Social  
4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
II.- **Nombre de la Sesión:** Sentido del Tacto

### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

<b>APRENDIZAJE FUNDAMENTAL</b>	<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADOR</b>
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Construye su Corporeidad	Se realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y tiempo determinado.	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.

### IV DESARROLLO DE LA SESION

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonan la canción “Dos manitos tengo yo”</li> <li>- Responden las preguntas ¿Cuántas manos tienen? ¿para que sirven? ¿Qué cubre la mano? ¿será importante la piel?</li> </ul>	Canción	10 Min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentamos el tema :Hoy conoceremos el sentido del tacto</li> <li>-Elaboramos los acuerdos del día</li> <li>-La docente explica lo importancia del tacto y lo que nos permite hacer.</li> <li>-Manipulan objetos suaves y ásperos.</li> <li>-Hacen un cuadro comparativo en la pizarra y dictan los nombres de objetos suaves y duros.</li> <li>-Estampan sus manos realizando huellas.</li> <li>-Exponen sus trabajos.</li> </ul>	Tv y USB  Lija algodón  Hojas  temperas	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?.</li> <li>- ¿Cómo se sintieron?</li> <li>- ¿Les gusto?</li> </ul>		5Min

## HOJA DE APLICACIÓN



**Fuente: Tomado de internet 20/07/19**

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.
<b>01</b>	N1	<b>A</b>
<b>02</b>	N2	<b>B</b>
<b>03</b>	N3	<b>A</b>
<b>04</b>	N4	<b>C</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>A</b>
<b>11</b>	N11	<b>A</b>
<b>12</b>	N12	<b>B</b>
<b>13</b>	N13	<b>A</b>
<b>14</b>	N14	<b>B</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>B</b>
<b>17</b>	N17	<b>C</b>
<b>18</b>	N18	<b>A</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>
<b>20</b>	N20	<b>A</b>

<b>21</b>	N21	<b>A</b>
<b>22</b>	N22	<b>B</b>
<b>23</b>	N23	<b>A</b>
<b>24</b>	N24	<b>A</b>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12**

**I.- DATOS GENERALES**

- 1.- Institución Educativa:** Geronimus College  
**2.- Edad:** 4 años  
**3.- Área:** Personal Social  
**4.- Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
**II.- Nombre de la Sesión:** Me divierto jugando

**III APRENDIZAJES ESPERADOS:**

<b>APRENDIZAJE FUNDAMENTAL</b>	<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADOR</b>
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y tiempo determinado.	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Materiales	tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en circulo y recordamos las normas teniendo cuidado con sus compañeros.</li> <li>Invitamos a los niños a moverse libremente</li> <li>¿Qué hemos hecho? ¿Cómo caminamos?</li> <li>¿por donde caminamos?</li> </ul>	<b>Patio</b>	<b>10 Min.</b>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentamos el tema :Me divierto jugando</li> <li>-Se repartirá crepe de colores</li> <li>-los niños se colocaran dentro del ula ula cuando escuchen su color, luego se retiraran del ula ula.</li> <li>- correran libremente con su tira de creoe en la mano.</li> <li>-Los niños dibujan lo que mas les gusto del juego</li> </ul>	Crepe Ula ula Hojas Crayolas	<b>30 Min.</b>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué dibujaron?.</li> <li>¿Qué color lo pintaron?</li> </ul>		<b>5 Min.</b>

HOJA DE APLICACIÓN

DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DEL JUEGO.

### LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.
<b>01</b>	N1	<b>A</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>B</b>
<b>04</b>	N4	<b>C</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>B</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>
<b>10</b>	N10	<b>B</b>
<b>11</b>	N11	<b>A</b>
<b>12</b>	N12	<b>B</b>
<b>13</b>	N13	<b>B</b>
<b>14</b>	N14	<b>B</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>C</b>
<b>17</b>	N17	<b>C</b>
<b>18</b>	N18	<b>A</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>

<b>20</b>	N20	<b>B</b>
<b>21</b>	N21	<b>A</b>
<b>22</b>	N22	<b>B</b>
<b>23</b>	N23	<b>A</b>
<b>24</b>	N24	<b>A</b>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

#### I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa:** Geronimus College  
**2.- Edad:** 4 años  
**3.- Área:** Personal Social  
**4.- Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
**II.- Nombre de la Sesión:** Ariiba-Abajo

#### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

<b>APRENDIZAJE FUNDAMENTAL</b>	<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADOR</b>
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y tiempo determinado.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos un globo inflado</li> <li>- Preguntamos</li> <li>- ¿Qué es? ¿Qué color? ¿para qué sirve? ¿Qué forma tiene? ¿Qué hay dentro? ¿ qué pasaría si no echamos aire?</li> </ul>	Globo	10 Min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaboramos los acuerdos del día.</li> <li>-Entregamos un globo a cada niño y juegan libremente</li> <li>-Mantienen el globo arriba con las palmas sin dejar caer.</li> <li>-Dan botes bajo el piso demostrando que el globo esta abajo.</li> <li>.</li> </ul>	Globo	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hemos realizado?.</li> <li>- ¿les gusto?</li> <li>- ¿todos participaron?</li> </ul>		5Min

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.
01	N1	B
02	N2	C
03	N3	B
04	N4	C
05	N5	B
06	N6	A
07	N7	A
08	N8	A
09	N9	A
10	N10	C
11	N11	B
12	N12	A
13	N13	C
14	N14	B
15	N15	C
16	N16	C
17	N17	A
18	N18	B
19	N19	A
20	N20	A

21	N21	A
22	N22	B
23	N23	A
24	N24	A

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

#### I.- DATOS GENERALES

1.- **Institución Educativa:** Geronimus College

2.- **Edad:** 4 años

3.- **Área:** Personal Social

4.- **Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan

II.- **Nombre de la Sesión:** Dentro – Fuera

#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa su ubicación y de los objetos usando las expresiones encima abajo dentro y fuera.

#### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza la dinámica “Conejo a su Conejera”</li> <li>- Realizamos preguntas</li> <li>- ¿Qué hemos jugado?¿donde estaban los conejos?</li> <li>¿Dónde estuvieran los conejos sino tuvieran casa?</li> </ul>	caja	10 Min.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos el tema: Hoy día vamos a ubicarnos dentro y fuera</li> <li>-Elaboremos los acuerdos del día</li> <li>-Ubicamos las ula ula en el piso y al sonido de una pandereta los niños se ubican dentro y a dos golpes fuera.</li> <li>-Lanzan la pelota a una caja y manifiestan donde cayó dentro y fuera.</li> </ul>	Ula ula  Pelota  caja	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo se sintieron?.</li> <li>- ¿les gusto?</li> <li>- ¿todos participaron?</li> </ul>		5Min

## LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar, treppar, subir, bajar, caer, lanzar.
APELLIDOS Y NOMBRES		
01	N1	A
02	N2	C
03	N3	A
04	N4	C
05	N5	B
06	N6	A
07	N7	B
08	N8	A
09	N9	A
10	N10	B
11	N11	B
12	N12	A
13	N13	C
14	N14	B
15	N15	C
16	N16	C
17	N17	B
18	N18	A
19	N19	A
20	N20	A
21	N21	A
22	N22	A
23	N23	A
24	N24	B

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### I.- DATOS GENERALES

- 1.- Institución Educativa:** Geronimus College  
**2.- Edad:** 4 años  
**3.- Área:** Personal Social  
**4.- Responsable:** Penadillo Kachahuallpa Daysi Susan  
**II.- Nombre de la Sesión:** Jugando con mis brazos y piernas

### III APRENDIZAJES ESPERADOS:

APRENDIZAJE FUNDAMENTAL	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
Se desenvuelve con autonomía	Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud .	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar, como caminar, correr, saltar, trepar, subir, bajar, caer, lanzar.

### IV DESARROLLO DE LA SESION

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
Inicio	Nos reunimos con los niños en semi círculo y conversamos sobre los cuidados que tenemos que tener para jugar.	Aula	10 Min.

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos dinámicas de las estatuas</li> <li>-Presentamos el tema de hoy :Jugando con mis brazos y piernas (mediante juegos) simon dice que levanten la mano y las piernas.</li> <li>-Invitamos a los niños que caminen por todo el patio levantando las manos.</li> <li>-Dibujan lo que mas les gusto del juego.</li> </ul>	Hojas crayolas patio	30Min.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo se sintieron?.</li> <li>- ¿les gusto?</li> <li>- ¿todos participaron?</li> </ul>		5Min

### LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa su ubicación y de las objetos usando las expresiones encima abajo dentro y fuera
<b>01</b>	N1	<b>B</b>
<b>02</b>	N2	<b>C</b>
<b>03</b>	N3	<b>A</b>
<b>04</b>	N4	<b>B</b>
<b>05</b>	N5	<b>B</b>
<b>06</b>	N6	<b>A</b>
<b>07</b>	N7	<b>B</b>
<b>08</b>	N8	<b>A</b>
<b>09</b>	N9	<b>A</b>

<b>10</b>	N10	<b>B</b>
<b>11</b>	N11	<b>B</b>
<b>12</b>	N12	<b>A</b>
<b>13</b>	N13	<b>C</b>
<b>14</b>	N14	<b>C</b>
<b>15</b>	N15	<b>C</b>
<b>16</b>	N16	<b>C</b>
<b>17</b>	N17	<b>A</b>
<b>18</b>	N18	<b>C</b>
<b>19</b>	N19	<b>A</b>
<b>20</b>	N20	<b>A</b>
<b>21</b>	N21	<b>A</b>
<b>22</b>	N22	<b>B</b>
<b>23</b>	N23	<b>A</b>
<b>24</b>	N24	<b>B</b>

### ANEXOS 03 : VALIDACION DE INSTRUMENTOS

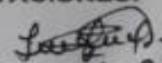
**PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS**

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados .cada abierto cada criterio para su comentario

**APELLIDOS Y NOMBRES:** Daysi Susan Penadillo Kachahuallpa  
**FORMACIÓN ACADÉMICA:** ULADECH  
**CARGO ACTUAL:**  
**TÍTULO DE LA TESIS:** Los Juegos De Roles En El Desarrollo De La Psicomotricidad De Los Niños Y Niñas De Cuatro Años De Educación Inicial –Área Personal Social De Una Institución Educativa Del Distrito De Huarney - 2019.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	X		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

**OBSERVACIONES:**

**FIRMA:**   
**D.N.I.** 32137386 .

**PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS**

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados .cada abierto cada criterio para su comentario

**APELLIDOS Y NOMBRES:** Daysi Susan Penadillo Kachahualpa

**FORMACIÓN ACADÉMICA:** ULADECH

**CARGO ACTUAL:**

**TÍTULO DE LA TESIS:** Los Juegos De Roles En El Desarrollo De La Psicomotricidad De Los Niños Y Niñas De Cuatro Años De Educación Inicial –Área Personal Social De Una Institución Educativa Del Distrito De Huarney - 2019.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	X		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

**OBSERVACIONES:**

**FIRMA:**   
**D.N.I.** 47328552

**PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS**

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados, cada abierto cada criterio para su comentario.

**APELLIDOS Y NOMBRES:** Dayvi Susan Penadillo Kachahualpa

**FORMACIÓN ACADÉMICA:** ULADECH

**CARGO ACTUAL:**

**TÍTULO DE LA TESIS:** Los Juegos De Roles En El Desarrollo De La Psicomotricidad De Los Niños Y Niñas De Cuatro Años De Educación Inicial –Área Personal Social De Una Institución Educativa Del Distrito De Huarmey - 2019.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde a(las) objetivo(s) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas.	X		
9	El instrumento está expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

**OBSERVACIONES:**

**FIRMA:**   
**D.N.I.** 21004187

### PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

Señores: especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados. Cada ítem debe tener un comentario para su comentario.

**APELLIDOS Y NOMBRES:** Dayvi Susan Peradito Kachaturdjan

**FORMACIÓN ACADÉMICA:** ULADECH

**CARGO ACTUAL:**

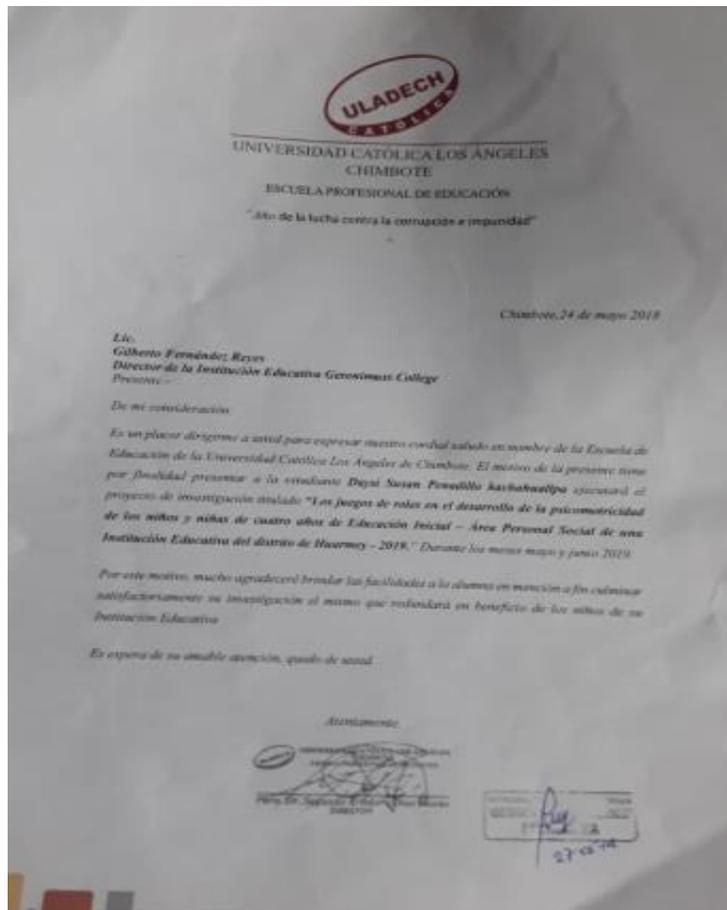
**TÍTULO DE LA TESIS:** Los Juegos De Roles En El Desarrollo De La Psicomotricidad De Los Niños Y Niñas De Cuatro Años De Educación Social -Área Personal Social De Una Institución Educativa Del Distrito De Huancayo - 2019.

Nº	Criterio	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde a las objetivos de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuada.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		
6	Los ítems son claros y precisos.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	X		
8	Presencia coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas.	X		
9	El instrumento está expresado en afirmaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

**OBSERVACIONES:**

FIRMA:   
D.A.L. 

## ANEXO 04: CARTA DIRIGIDA A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



## ANEXOS 04 : EVIDENCIA FOTOGRAFICAS

