



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO
PSICOMOTOR DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 348 DE ALTO
MARAÑÓN-PINRA-HUACAYBAMBA-HUANUCO-2018**

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

AUTORA

IZQUIERDO SEGURA, SONIA

ORCID: 0000-0001-6481-5602

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ – PERÚ

2020

TÍTULO DE LA TESIS

Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la
Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Izquierdo Segura, Sonia

ORCID: 0000-0001-6481-5602

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

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

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

JURADO

Tarazona Cruz, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

González Suárez, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

Zavaleta Rodriguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dra. TARAZONA CRUZ , NATALIA ALBERTINA

ORCID: 0000-0002-7113-7472

PRESIDENTE

.....
Mgtr. GONZÁLEZ SUÁREZ, LOURDES MAYELA

ORCID: 0000-0002-4593-0645

MIEMBRO

.....
Mgtr. ZAVALETA RODRIGUEZ, ANDRÉS TEODORO

ORCID: 0000-0002-3272-8560

MIEMBRO

.....
Dr. PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

ASESOR

AGRADECIMIENTO

A nuestro padre creador Dios del universo por concedernos la vida y la oportunidad de hacerme profesional al servicio de los que más necesitan.

Asimismo, a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 348 De Alto Marañón, por su alegría y colaboración en la ejecución de la parte experimental de la investigación.

Del mismo modo a la Directiva y personal docente de la Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón, distrito de Pinra, provincial de Huacaybamba, por su aporte y apoyo desinteresado para el desarrollo del estudio.

Finalmente al personal docente de la escuela profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Sede Huaraz, por su profesionalismo y acertadas orientaciones durante nuestra formación profesional.

La sustentante

DEDICATORIA

A mi hijita Dariana Sami, que es mi razón,
mi motor para seguir adelante, a mi esposo
Dante quien me apoya siempre moralmente
y económicamente para poder cumplir mi
anhelado sueño de ser una gran profesional
y tambien a mis padres.

SONIA

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón -Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018. La investigación correspondió al tipo aplicativo, nivel experimental; se ejecutó como técnica la observación, cuyo instrumento fue la escala de estimación, las mismas que fueron obtenidos su grado de validez y confiabilidad. La conclusión indica que los juegos lúdicos influyeron positivamente para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 4 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón -Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018. Cuyos resultados indica que influyeron significativamente los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor , concluye que en el pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados: En el pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso, luego del desarrollo de las actividades experimentales, en la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso y un 64% de niños se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Palabras Claves: Desarrollo-Juego-Lúdico-Psicomotor.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the influence of recreational games to improve the psychomotor development of 5-year-old children in Educational Institution No. 348 of Alto Marañón -Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018. The research corresponded to the type of application, experimental level; The observation was carried out as a technique, whose instrument was the scale of estimation, the same ones that obtained their degree of validity and reliability. The conclusion indicates that recreational games positively influenced the psychomotor development of 4-year-olds in the Educational Institution No. 348 of Alto Marañón -Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018. Whose results indicate that the playful games had a significant influence on psychomotor development, it concludes that the following results were found in the pre-test and post-test: In the pretest, 71% of children are at the start level and 29% are at the process level. after the development of the experimental activities, in the post-test 36% of children are at the process level and 64% of children are at the level of achievement.

Key words: Development – Game – Play - Psychomotor.

CONTENIDO

Título de la tesis.....	ii
Equipo de trabajo.....	iii
Hoja de firma del jurado.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Contenido	ix
Índice de gráficos, tablas y cuadros	xi
I. Introducción	12
1.1. Planteamiento de la línea de investigación	14
1.1.1. Planteamiento del problema	14
a) Caracterización del problema	16
b) Enunciado del problema:	19
1.2. Objetivos de la investigación	20
1.3. Justificación de la investigación.....	20
II. Revisión de literatura	23
2.1. Antecedentes de estudio	23
2.2. Bases teóricas de la investigación	33
2.2.1. Definición de los juegos lúdicos	33

2.2.1.1. Aspecto histórico de los juegos lúdicos	37
2.2.1.2. Las teorías que fundamentan.....	38
2.2.1.3. Tipos de juegos lúdicos	42
2.2.1.4. Otras clasificaciones del juego.....	43
2.2.1.5. Importancia de los juegos lúdicos.....	45
2.2.1.6. Dimensiones de juegos lúdicos	46
2.2.2. Definición del desarrollo psicomotor.....	47
2.2.2.1. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor	50
2.2.2.2. Psicomotricidad.....	51
2.2.2.3. Elementos que garantizan el desarrollo psicomotor.....	52
2.2.2.4. Dimensiones del desarrollo psicomotor.....	55
2.3. Base conceptual	64
III. Hipótesis	66
3.1. Hipótesis General	66
3.2. Hipótesis Específicas	66
IV. Metodología	67
4.1. Diseño de la investigación.	67
4.2. Población y muestra	67
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	68
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	70
4.5. Plan de análisis	72
4.6. Matriz de consistencia	73

4.7. Principios éticos	
75	
V. Resultados	
76	
5.1. Resultados	
76	
5.2. Análisis de resultados	
83	
VI. Conclusiones	
88	
Aspectos complementarios.....	89
Referencias Bibliográficas	91
Anexos	94

INDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Tabla N° 1: Nivel alcanzado en el desarrollo de la coordinación visomanual en los niños de 5 años	76
Tabla N° 2: Nivel alcanzado en el desarrollo del lenguaje oral de los Niños De 5 Años	77
Tablas N° 3: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 05 años	79
Tabla N° 4: Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años	80
Tabla N° 5: Prueba de la hipótesis general.....	82
Gráfico N° 1: Nivel de desarrollo alcanzado en la coordinación visomanual en los niños de 5 años.....	77
Gráfico N° 2:Nivel de desarrollo alcanzado en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 05 años	78
Grafico N° 03: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 05 años	80
Grafico N° 4:Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor en los niños de 05 años	81

I. INTRODUCCIÓN

En los constantes innovaciones que se presentan en la sociedad global y en nuestra sociedad el empleo de los juegos lúdicos tiene que ir en paralelo a la innovación ya que esto permite que el niño tenga una necesidad muy urgente de desarrollar su psicomotricidad, porque el niño necesita un desarrollo psicomotor desde sus primeros días de concepción, y sus años de infancia, en el transcurso necesita: cuidado de salud, alimentos nutritivos, estimulación, un contexto armonioso, entre otros puntos que le acceden al niño a desarrollar y fortificar todas sus habilidades con naturalidad.

Al limitar las actividades lúdicas, afectuosas y formativas ya que no forman parte de la estimulación temprana, afectan el progreso psicomotriz, cognitivo y afectivo de los niños (as).

Cuya estructura fue: En el capítulo I, se refiere a la introducción, en el capítulo II, se refiere a la revisión de literatura, en el capítulo III, se refiere a la hipótesis, en el capítulo IV, se refiere a la metodología, en el capítulo V, se refiere a los resultados y en el capítulo VI, se refiere a las conclusiones.

Este proyecto surge de la necesidad de implementar las actividades lúdicas como estrategia en el aula de clase de los niños y niñas en edad preescolar, ya que es un elemento imprescindible que beneficia los procesos de aprendizaje, por lo cual le propicia al niño más libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender.

La investigación es generada desde una línea de investigación, la cual establece intervenciones educativas con estrategias didácticas desde un enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo de las competencias, capacidades y habilidades de los estudiantes de educación básica regular del Perú; en el presente caso referido al

nivel de la educación inicial; dentro del contexto del Pueblo de Alto Marañón, distrito de Pinra, provincia de Huacaybamba y región Huánuco.

Gutierrez (2017), consideran la importancia de propiciar el desarrollo psicomotor de los niños en sus primeras etapas debido a que permiten que el niño adquiera competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas indispensables para instrumentalizar, facilitar y promover el desarrollo integral del niño integrando la dimensión psicomotora, afectiva, cognitiva, social, valorativa y espiritual.(p. 7)

Por lo expuesto anteriormente se propone la posterior pregunta: ¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?

Cuya justificación; **en lo teórico** recoge los aportes de Schiller, sobre el desarrollo psicomotor; las mismas que pueden ser tomados en cuenta por los estudiantes y maestros para los posteriores investigaciones. **En lo práctico**, las orientaciones metodológicas de los juegos lúdicos posibilitan mejorar las actividades pedagógicas que conlleven enriquecer el estudio de los alumnos del nivel de educación inicial. En la parte metodológica cuenta con instrumentos válidos y confiables para ser consideradas en el recojo de informaciones por otros investigadores en el sector de la educación. **“En lo social** en la actualidad de la educación peruana el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años sigue presentando series dificultades y falencias, pues los niños evidencian inmensos problemas que no tienen un buen desarrollo psicomotor . Lamentablemente en la educación peruana no se evidencia el apoyo de parte del estado con materiales educativos pertinentes para poder desarrollar todas sus habilidades del niño, para ello el ministerio de educación en el año 2016 pone en uso el Currículo 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, teniendo como competencia 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” (Ministerio de Educación, 2016).

Cuyos resultados encontramos en la tabla N° 4 y gráfico N° 4, referente a la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor, en el pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados: en el pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso. Luego del desarrollo de las actividades experimentales, en la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso y un 64% de niños se ubican en el nivel en logro alcanzado. Concluye que los juegos lúdicos influyeron positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018”.

También en esta realidad sobre el desarrollo psicomotor , existe niños que no cuentan con materiales educativos adecuados en sus instituciones educativas y por lo tanto los niños no han desarrollado bien su psicomotricidad.

Cuya estructura fue: En el capítulo I, se refiere a la introducción, contiene el planteamiento de la línea de investigación, donde se hace referencia sobre el planteamiento del problema, mediante la caracterización del problema y el enunciado del problema; los objetivos del estudio y la justificación de la investigación.

En el Capítulo II, está referido a la revisión de la literatura; donde se desarrolla los antecedentes del estudio a nivel internacional, nacional y regional; las 3 bases teóricas de la investigación, donde se hace un resumen referido a las variables del estudio y finalmente la base conceptual.

El capítulo III, contiene las hipótesis, que son las respuestas anticipadas, formuladas a nivel de hipótesis general y específicas.

El Capítulo IV, contiene la metodología de la investigación, donde se establece el diseño de la investigación, la población y muestra de estudio, la definición y operacionalización de las variables de estudio; las técnicas e instrumentos de recolección de datos; el plan de análisis desarrollado; la matriz consistencia y los principios éticos a la que se somete el estudio.

En el Capítulo V, se da a conocer los resultados de la investigación junto con el análisis de los resultados en base a los resultados encontrados. El Capítulo VI, resume las conclusiones; asimismo, los aspectos complementarios, las referencias bibliográficas y el anexo que ilustra el estudio realizado.

1.1. Planeamiento de la línea de Investigación

Bajo la línea de investigación intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular del Perú, dentro del campo disciplinar enfoque socio cognitivo, establecido por la facultad de educación y humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se ha elaborado el proyecto titulado “Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018” ; por lo que se ha formulado el siguiente problema de investigación: Problema General.

1.1.1. Planteamiento del problema

Rios (2017), menciona que en su aporte del investigador al desarrollo de la presente tesis da a conocer que los estudiantes que tienen mayor práctica de actividades lúdicas tienen mayores o probabilidades del control y manejo del

comportamiento social logrando así una mejor comunicación entre estudiantes y docentes de la institución educativa(p.78)

Asimismo se dice que cuánto más práctica de actividades de juegos lúdicas de parte de los estudiantes tendrán un mejor comportamiento social , y de esa manera podrán lograr una mejor convivencia en la institución educativa.

Rodríguez (2016), en su tesis “Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia sede general Santander del municipio de Quimbaya Quindío” Colombia, utilizó una metodología lúdico –recreativa aplicaron herramientas como instrumentos de evaluación, talleres encuestas, visitas domiciliarias, fichas pedagógicas, actividades de motivación y la aplicación de pafaco (pacto familiar de convivencia).La población seleccionada es de un total de 7 niños y niñas de la institución educativa Mercadotecnia del 1ºen condición de desplazamiento pertenecientes a 5 familias con un promedio de 4 personas por grupo familiar. Se concluye que pefaco permitió el desarrollo de habilidades de interacción social, promoviendo cambios en los diferentes procesos educativos, familiares y sociales a partir del fortalecimiento de la afectividad, la comunicación asertiva y el aumento de las habilidades sociales las cuales permitieron que disminuyeran los índices de agresividad. Los resultados de la presente investigación brindan aportes importantes y objetivos al presente estudio por lo que manifiesta que a mayor frecuencia de prácticas de actividades lúdicas mayor será la disminución de la conducta agresiva entre estudiantes y mejorará sula relaciones interpersonales entre ellos.(p.34)

Por lo tanto, que para el desarrollo de habilidades de interacción, se debe de incentivar cambios educativos, familiares y sociales, a través de una comunicación asertiva y también disminuir las conductas agresivas.

a) Caracterización del problema

“El desarrollo psicomotor en educación inicial es un tema de gran importancia , según se refiere el Ministerio de Educación , el desarrollo de habilidades para el aprendizaje de los estudiantes a edad temprana es propicia, ya que se inician procesos irreversibles en el futuro” , “es así que ante cualquier alteración que pudiera existir, como en el caso de estudiantes que poseen poco vocabulario, desconocen objetos de su entorno cuando lo ven, no pueden desplazar objetos de un lugar hacia otro, entre otros aspectos, comprometería sus futuros aprendizajes y su adecuado desarrollo, por ello es necesario identificar e intervenir tempranamente en aquellos estudiantes que evidencien problemas”.

Corresponde mostrar, que las capacidades de psicomotricidad en educación inicial son: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente .Realmente los niños en Perú , tienen dificultades en comprender su cuerpo , en explorar y descubrir sus movimientos de las partes de su cuerpo y su imagen corporal, también hay dificultades en accionar las motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. También se practica muy poco la expresión corporal , o sea la expresión corporal a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas del juego.

Hay niños que hacen letras y números al revés (inversiones gráficas): Escriben números, letras o sílabas al revés, en espejo. El problema no se resuelve haciendo fichas de números colocados correctamente, sino detectando y tratando la

causa que hace que no tenga unas coordenadas espaciales bien estructuradas. Muchas veces, un buen tratamiento de organización lateral (diestro o zurdo) resuelve el problema para siempre. Inversiones al leer: En este caso, el problema es más visual que psicomotor general. En ningún caso, el problema se resolverá leyendo mucho. Lo que hay que hacer es mejorar la función visual y organizar un sentido direccional adaptado a una cultura diestra (escribimos de izquierda a derecha). Algunos niños confunden letras o números. Es necesario hacer una evaluación de las dificultades de integración de la forma y de la relación de una forma concreta con su significado. Los niños que "saltan" de línea o de palabra, hacen sustituciones u omisiones al leer. Muchas veces, son niños que presentan alteraciones de la organización psicomotriz (senso-motor) epicrítica (manipulación precisa, movimientos fonatorios, movimientos precisos de los ojos al leer, etc.). En todos los casos, se debe aplicar un programa de desarrollo psicomotor adaptado a la situación del niño. Hay niños que tienen una letra de mala calidad o un nivel de desarrollo del dibujo muy pobre, infantil o inmaduro. Normalmente, se aconseja que practique muchos ejercicios de caligrafía, sin estudiar la causa de sus dificultades.

Cada niño reacciona de una manera distinta: puede que se anule como persona, que se convierta en un niño agresivo, que desarrolle un trastorno alimentario, etc. Por esto es tan importante que se expresen: al expresarse alivian la angustia, y podemos "contener" sus emociones negativas. Cuando el niño no puede canalizar sus emociones (expresarlas) y no tiene acompañamiento para analizar las emociones negativas, se vuelve un niño problemático. Mencionaba la agresividad hacia los otros como una posible reacción, Si el niño no tiene herramientas emocionales, desarrolla defensas para hacer frente a la vida. Una de estas herramientas puede ser la agresividad, lo vemos con frecuencia en el

llamado bullying o acoso escolar: como yo no quiero ser lo que me están haciendo o lo que veo en otro niño intento destruirlo con agresividad. Nos habíamos quedado en el tercer punto son los refuerzos positivos. Hay que dar espacio al niño para que experimente, y cuando esta experiencia es positiva para él, hacerle un refuerzo positivo. De esta manera, ganan confianza, autonomía, capacidad de tomar decisiones y conciencia de sus propias capacidades y habilidades, así como de que la terapia le está ayudando a mejorar sus capacidades psicomotrices.

Como alternativa de solución es realizar los juegos lúdicos con los niños de educación inicial, porque el juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades principalmente su capacidad de comprender su cuerpo y se expresa corporalmente, porque a través de estas capacidades el niño demuestra los siguientes desempeños:

- Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.
- Alterna sus lados corporales de acuerdo con su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas.
- Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.
- Utiliza lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse, creando secuencias sencillas de movimientos relacionados con el ritmo.

También desarrolla las siguientes capacidades:

- Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.

Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.

- El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Por ejemplo, cuando el niño quiera hacer que su torre de bloques pueda ser más alta, utilizará su pensamiento para descubrir que debe colocar los bloques más

grandes en la base, o hacer una base con varios bloques pequeños y conseguir hacer una torre más alta que si lo hiciera apilando un bloque tras otro.

Por lo mencionado en lo anterior, nos formulamos las siguientes interrogantes:

b) Enunciado del problema

¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

1.2.2. Objetivos específicos

Verificar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la coordinación visomanual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

Contrastar en qué medida los juegos lúdicos posibilitan el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018

Evaluar los efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

1.3. Justificación de la investigación

Esta indagación se justifica porque en Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018, existe una deficiencia en cuanto a los juegos lúdicos, por ende no hay un buen desarrollo psicomotor en niños de 5 años, asimismo el nivel de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 5 años es bajo.

En lo teórico. La investigación se justifica de manera científica porque busca conocimientos selectivos y sistematizados para explicar racionalmente la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huánuco.

En lo práctico. La investigación se justifica de manera práctica porque busca dar una aplicación a los resultados orientados a resolver los problemas del desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huánuco.

En lo metodológico. La investigación se justifica metodológicamente porque busca desarrollar métodos rigurosos y sistematizados para obtener resultados válidos y confiables en la investigación de los juegos lúdicos y la psicomotricidad en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huánuco.

En lo social. En la actualidad de la educación peruana el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años sigue presentando series dificultades y falencias, pues los niños evidencian inmensos problemas que no tienen un buen desarrollo psicomotor. Lamentablemente en la educación peruana no se evidencia el apoyo de parte del estado con materiales educativos pertinentes para poder desarrollar todas sus habilidades del niño, para ello el ministerio de educación en el año 2016 pone en uso el Currículo 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, teniendo como competencia 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” (Ministerio de Educación, 2016).

Los agentes educativos, todas estas personas que interactúan de una u otra manera con el niño y la niña agencian su desarrollo, aunque no lo hagan intencionalmente. Por esto se les llama "agentes educativos" y están involucrados en la atención integral de niños y niñas menores de cinco años. Éstos deben ejercer el principio de corresponsabilidad que nos impone la ley tanto a la familia, como al Estado y a la comunidad.

Dada la diversidad de perfiles que abarca el concepto de agente educativo (personal de servicio, miembros de la comunidad, familiares o profesionales que se encuentren vinculados al sector de protección, nutrición, salud o educación) es importante implementar acciones de formación que, con un enfoque intersectorial y

diferenciado, hagan posible que cualquier interacción con los niños y las niñas tenga una intención educativa.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de estudio

Ámbito internacional

Castellar (2016), en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia; cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Resultado: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento (p.102).

Puesto que la lúdica como una estrategia para lograr un buen aprendizaje y la enseñanza en los niños de educación inicial.

Rodríguez (2017), en su tesis titulada: Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años; cuyo objetivo general es seleccionar estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. La investigación es descriptivo y selectivo de corte cualitativo; la

población del estudio fueron todos los niños de 4-5 años. Resultado: la motricidad fina, hace referencia movimientos coordinados y precisos, deben ser estimulados a través de ejercicios que se puedan realizar con varias partes del cuerpo. Conclusión: utilizar estrategias visomanuales nos permite aprovechar las potencialidades de cada niño que desarrolla de manera oportuna las bases para la lectoescritura; hemos logrado elaborar una serie de actividades y estrategias para que el docente se guíe en busca del desarrollo de una buena psicomotricidad fina en los niños de 4-5 años (p.102).

Por lo tanto para desarrollar la motricidad fina de los niños de educación inicial se tiene que seleccionar una serie de estrategias adecuadas que se relacionen con movimientos coordinados .

Guerrero (2018), en su investigación titulada: La motricidad fina y su incidencia en el proceso de preescritura de los niños/as de primer año de educación básica de la Escuela "Yolanda Medina Mena" de la provincia de Cotopaxi; cuyo objetivo general es determinar la importancia de la motricidad fina mediante la utilización de estrategias metodológicas para facilitar el proceso de pre escritura de los niños y niñas del primer año. Esta investigación está basada en el enfoque cualitativo aplicativo, nivel exploratorio descriptivo; la población de estudio está integrado por 6 docentes y 30 niños/as de la Escuela "Yolanda Medina Mena". Resultado: en cuanto al material disponible el 33% si posee lo suficiente, el 50% no posee, el 17% a veces; por lo tanto la mayoría de docentes no posee material suficiente para el desarrollo de la motricidad lo que repercute en el desarrollo motriz de los niños ya que los recursos son materiales fundamentales en el primer año de básica. Conclusión: los docentes no orientan las actividades de desarrollo motriz que realizan los niño/as, las cuales requiere de la guía y orientación de la maestra para la

posterior aplicación de pre escritura; la mayoría de los docentes no utilizan suficiente material didáctico para el desarrollo de la motricidad y el proceso de pre-escritura (p.79).

Asimismo la utilización de las estrategias para desarrollar la motricidad fina y por ende mejorar la preescritura de los niños de primer grado de educación primaria y también se dice que se tiene que utilizar los materiales para un buen aprendizaje de los niños.

Ámbito nacional

Andia (2016), en su tesis de investigación titulada: Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno-2015; cuyo objetivo general es determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. El diseño de investigación fue no experimental, descriptivo; la población está conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 192 de Puno comprendida en el ámbito de la provincia de San Román. Resultado: en relación con el nivel de Motricidad, se observa que el 74% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 22 % es riesgo y el 3% se encuentra con retraso. Conclusión: el nivel de psicomotricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 71%. El nivel de motricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 94% (p.56).

Además se determinó que el nivel de psicomotricidad de los niños se encuentra en un nivel normal.

Lachi (2016), en su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Este estudio de la investigación es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 5 años. Resultado: al valorar las recomendaciones y luego de subsanar las observaciones y las sugerencias para la mejora de la propuesta, se concluye que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Conclusión: la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables(p.66).

Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad

Fabián (2017), en su investigación titulada: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma Cachachi-Cajabamba 2015; cuyo objetivo general es determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 la Masma Cachachi- Cajabamba 2015. La investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental; la población está conformada por 52 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Casma Cachachi-Cajabamba 2015. Resultado: se observó que el 82 % tuvieron un

nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 18 % de los niños tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 0 % obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Conclusión: se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student = 1.746, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 821246 la Masma Cachachi-Cajabamba 2015 (p.54).

Ademas los juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños de educacion inicial.

Ámbito local

Rodriguez (2016), realizó una investigación sobre “ El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de enero del distrito de Huánuco, 2014. Como objetivo era determinar la participación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial Privada Monseñor Alfonso Maria de la Cruz Sardinas de Huánuco. Con un estudio descriptivo, su población muestral está conformado por 25 estudiantes. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas de 5 años de Institución Educativa de Educación Inicial Privada Monseñor Alfonso Maria de la Cruz Sardinas de Huánuco, 2014, son: los juegos deportivos y los juegos recreativos (p.70).

En consecuencia la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo, materiales y actividades para potenciar la motricidad gruesa

para trabajar la lateralidad, la coordinación y el equilibrio de forma lúdica y educativa.

Pardo (2017), realizó una investigación sobre “El juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del Distrito de Huacaybamba _2017”. Con el objetivo de dar a conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial distrito de Huacaybamba _ 2017. Utilizando en su investigación el método descriptivo. Su población está conformada por 74 docentes que elaboraron en las Instituciones Educativas de Educación Inicial en el distrito de Huacaybamba _ 2017. En conclusión se ha demostrado que el 100% de las docentes encuestadas emplean el juego como estrategia de trabajo , de las cuales el 97% lo emplean como parte de la motivación en el desarrollo de actividades de aprendizaje y solo el 3% en todos los pasos en el desarrollo actividades de aprendizaje . Llegando a determinar que los juegos que emplean las docentes en el trabajo educativo tiene como meta que las niñas y niños sean partícipes de sus aprendizajes a la vez que se sientan inmersos en la realidad que los rodea siendo capaces de afrontar los retos de la vida en sociedad (p.46).

Por lo tanto el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Asencios (2016), en su trabajo de investigación titulado, “La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los

niños y niñas de 05 años de edad en la Institución Educativa N° 161– Huánuco; estudio de tipo cuantitativo, en una muestra de 25 niños y niñas de 05 años de edad.

Concluye que, la psicomotricidad en la educación inicial mediante el aprovechamiento

máximo de las posibilidades del niño o la niña potencia y afianza desde la acción educativa; de manera que permite el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad. Asimismo, los juegos infantiles aplicados de manera oportuna posibilita el desarrollo de la motricidad fina, las mismas que se evidencia en las actividades de rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc..(p.78).

En consecuencia la a motricidad fina es uno de los aprendizajes físicos más importantes que los niños deben adquirir durante la infancia, y no hay nada mejor para ayudarlos que compartir algunas actividades y juegos de motricidad fina que motive el desarrollo de la misma.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Los juegos Lúdicos

2.2.1.1. Definición de juego lúdico

El juego o actividad lúdica: la enciclopedia de la RAE (2014; 75) determina el juego como: “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. “Se trata de una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales, que podría decir que no hay ser humano que no haya practicado esta actividad en cualquier circunstancia”.

Lopez (2018), indica que el juego lúdico favorece el acto creativo, se trata de un... “impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial”.(p.120)

Por lo tanto los juegos lúdicos son acciones que favorecen, desarrollan la creatividad, imaginación de los niños y por ende para que el niño tenga un buen aprendizaje.

2.2.1.2. Aspecto histórico de los juegos lúdicos

Kami (2015), señala que la palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: "actividad placentera con un fin en sí misma". A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos. Para los romanos ludus significó broma, alegría, jolgorio. Para los griegos Lyo era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer. No se puede establecer una teoría del juego, ni un concepto general, ni una delimitación clara de las actividades que abarca debido a la influencia de las diferentes sociedades y su historia y de la historia evolutiva del niño. En los pueblos primitivos los juguetes (arcos, flechas, lanzas) estaban muy ligados a los útiles de trabajo. Pero estos "juguetes" hoy se han intentado imitar y así por ejemplo tenemos ahora armas de fuego y lo mismo ocurrirá en sociedades posteriores (p.341)

También el juego en la educación no llega hasta el siglo XIX, pero no existe una plena integración del juego en la escuela, a pesar de que en ese periodo histórico ya se conocía la importancia que éste tiene para el niño. Durante ese siglo, la etapa escolar del niño discurre sin existir en ella una participación activa del juego como instrumento de aprendizaje, sino que queda relegado al tiempo de ocio del niño, no desarrollándose hasta el siglo XX las teorías de aprendizaje basado en el juego, y la

figura del animador, persona muy importante para que el niño empiece a jugar y se divierta jugando.

2.2.1.3. La teorías que fundamenta

a) Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos

Karl (1902), “filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio”. “Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”. “El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión”, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”(p.111)

También se fundamentó una disposición : “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. “Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica, desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción”. “En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande”

b) Teoría Piagetiana de Jean Piaget

Piaget (1956), considera 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”.(p.90)

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

c) Teoría Vygotskyana:

Vigotsky (1924), “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”.(p.87)

Por lo tanto, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). “Finalmente 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”.

2.2.1.4. Tipos de juegos lúdicos

a) Juegos sensoriales

Piaget (1960), considera que Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, “Para ver a qué saben”, hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.(p.88)

En consecuencia se dice que los niños sienten satisfacción al expresar sus sensaciones de vista, olfato, audición, a discriminar colores, olores, etc. Desarrollan su aprendizaje integral al manipular, alm palpar,aprende a hacer haciendo.

b) Juegos Motores

Piaget (1960), considera que los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.(p.34)

En consecuencia se dice que los juegos motores se desarrolla a traves de los juegos de habilidades , natación, boxeo, jugando pelota, saltando, corriendo, etc.

c) Juegos intelectuales

Piaget (1960), dice que los juegos intelectuales son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). (p.45)

Inclusive que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

d) Juegos sociales

Piaget (1960), considera que “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. (p.12)

Por lo tanto se dice que el juego es una fuerza socializadora que el niño emplea para conocer amistades, porque el juego hace que el niño sea más solidario, cooperador, unido, un espíritu positivo y todo un educado integral .

2.2.1.5. Otras clasificaciones del juego

Gross (1920), considera que existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo con la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías que son:

A. Juegos Infantiles

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

B. Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

C. Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable.

Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

D. Juegos de Velocidad

En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

E. Juegos de Fuerza

Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

F. Juegos de Destreza.

Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

G. Juegos Atlético

Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia. juegos deportivos

H. Juegos Deportivos

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del “Yo”, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos de fuerza.....os(p.77).

También en el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

2.2.1.6. Importancia de los juegos lúdicos

Fernandez (2014), precisa que el juego resulta de suma importancia debido a que activa todos los órganos del cuerpo, juegos de velocidad..... la vez que fortalecen y ejercitan todas las funciones síquicas. Además resulta determinante para lograr que el niño se prepare para la vida social; pues al jugar adquiere habilidades sociales diversas como la solidaridad, la empatía, el ser proactivo y consolida su carácter y estimula su creatividad. (p.47)

En consecuencia la relación a su desarrollo personal, el jugar permite que desarrolle su lenguaje, pueda afinar la observación y mejorar su voluntad. También le permite desarrollar la agudeza visual, el sentido del tacto y afinar lo auditivo; mejorar y afinar la idea témporo espacial; a la vez le permite lograr la soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Es así que al aplicar adecuadamente el jugar

posibilita infinidad de posibilidades de desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre.

2.2.1.7. Dimensiones de juegos lúdicos

a) Dimensión de motivación

Beme (2014), define que la motivación es el deseo de hacer mucho esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la necesidad de satisfacer alguna necesidad individual. Si bien la motivación general se refiere al esfuerzo por conseguir cualquier meta, nos concentramos en metas organizacionales a fin de reflejar nuestro interés primordial por el comportamiento conexas con la motivación y el sistema de valores que rige la organización.(p.33)

Por lo tanto se dice, que la motivación es sentirse incentivado por querer realizar algo y así satisfacer la necesidad personal.

b) Dimensión de consigna

Herrera (2015), dice que las consignas son señales que indican cómo debe hacerse algo, son indicaciones de fondo y/o forma, que deben respetarse para lograr el fin propuesto, y son impuestas por el mismo sujeto que debe llevar a cabo la acción (autoconsignas) o por alguien con autoridad sobre él, como puede ser un jefe militar o laboral, una autoridad partidaria o religiosa, o un maestro.(p.84)

Por lo tanto se dice que la consigna es el orden que se da a los subordinados o que se transmite de unas personas a otras en una misión. "la policía tenía la consigna de no disparar bajo ningún concepto; la consigna del entrenador era clara: había que conseguir los puntos para la clasificación"

c) Dimensión de trabajo en equipo

Tovarg (2014), considera que la palabra "equipo" implica la inclusión de más de una persona, lo que significa que el objetivo planteado no puede ser logrado sin la ayuda de todos sus miembros, sin excepción. Es como un juego de fútbol:

todos los miembros del equipo deben colaborar y estar en la misma sintonía para poder ganar. El futbolista no debe jugar por sí solo, tiene que tomar en cuenta el hecho de que forma parte de un equipo. Solemos pensar que el trabajo en equipo sólo incluye la reunión de un grupo de personas, sin embargo, significa mucho más que eso. Trabajar en equipo implica compromiso, no es sólo la estrategia y el procedimiento que la empresa lleva a cabo para alcanzar metas comunes.(p.122)

También es necesario que exista el liderazgo, armonía, responsabilidad, creatividad, voluntad, organización y cooperación entre cada uno de los miembros. Este grupo debe estar supervisado por un líder, el cual debe coordinar las tareas y hacer que sus integrantes cumplan con ciertas reglas

2.2.2. Definición del desarrollo psicomotor

2.2.2.1. Concepto

Zavaleta(2014), indica que el desarrollo psicomotor se remonta a 1905 en los estudios del médico neurólogo francés Dupré, dedicado a la observación de los principales rasgos de los niños con debilidad mental y sus manifestaciones en las anomalías neurológicas y psíquicas motoras, establecidas en el primer cuadro clínico específico. (p.67)

Bajo esta mirada, el espacio de la Psicomotricidad es, entonces, el que atañe a la globalidad, donde el cuerpo no está separado del psiquismo, ya que en él y por él tienen asiento emociones, sensaciones, afectos, conocimientos, acciones, y expresiones. Este concepto, de globalidad o abordaje global, de gran aceptación entre los psicomotricistas, tiene su nombre probablemente derivado de la Psicología Gestáltica, aunque también reconoce, en algunos autores no demasiados recordados en la actualidad, cierta raíz de origen oriental.

Piaget (1970), afirma que para construir la inteligencia se requiere desarrollar el movimiento al permitir que la psicología alcance sus dimensiones para consolidar los

aspectos sensorio motriz, porque lo corporal se asume como autoconciencia y posteriormente como extra-conciencia en relación con el otro. Además, Julián de Ajuriaguerra aporta con la influencia del psicoanálisis en el desarrollo de las funciones motoras y de actividad corporal (p.15).

Asimismo el desarrollo psicomotor es un aspecto importante en la formación integral de infantes, por ello, esta investigación de carácter descriptivo, tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños.

2.2.2.2. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor

Urbina (2014), plantean que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, se tienen los siguientes factores. (p.65)

Entonces se dice que los factores biológicos. Son aquellos en los cuales se verifica aspectos genéticos determinantes; lo cual se madura progresivamente. Es por ello la importancia del sistema nervioso en la configuración del desarrollo psicomotor, el cual constituye objeto de estudio de la neurociencia.

a) Psicomotricidad

Kami (2015), define que es el ámbito psicológico y está referido a la construcción y diferenciación del ser humano en relación al mundo que rodea su existencia. En la cual se intenta comprender lo que manifiesta el niño de sí mismo empleando la motricidad, a partir del cual se puede entender las conductas manifiestas. En tal sentido el juego desempeña una influencia determinante en sus experiencias autónomas. (p.34)

Entonces se refiere al ser humano en referencia al mundo de su entorno en donde dice que el niño expresa sus sentimientos y de su entorno social empleando o utilizando la motricidad.

b) Elementos que garantizan el desarrollo psicomotor

Humareda (2015), considera la cual se clarifican los elementos específicos que la persona posee al lograr el desarrollo psicomotor óptimo; puesto que en las

investigaciones realizadas observamos que varios niños muestran algún tipo de retraso o trastorno psicomotor, diversas dificultades al adquirir el aprendizaje de la lectura, escritura, cálculo, etc.; en consecuencia resulta indispensable verificar la importancia de la evaluación de los elementos que permitan obtener información con el fin de ejecutar el programa de reeducación y de este modo se evitan la complejidad de los problemas.(p.55)

Dichos elementos son:

a) Esquema corporal, conocer el cuerpo resulta importante y se relaciona con la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental las aportaciones del lenguaje. Para conocer el desarrollo que el niño posee sobre el esquema corporal es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el conocimiento topológico de las diferentes partes tanto del propio cuerpo como del cuerpo del otro, (Picq y Vayer ,1977, p.41)

También la posibilidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes, la precisión con la que el niño es capaz de evaluar la dimensiones de su cuerpo y el conocimiento de derecha e izquierda sobre sí mismo y el medio .

b) Lateralidad, “se produce con el predominio de la función de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro”. A la hora de evaluar la lateralidad de un sujeto se debe tener en cuenta el factor social ya que por ejemplo los niños tienden a ser lateralizados a la derecha en aquellas actividades que resultan de un aprendizaje, por ello es necesario hacer una observación más sistemática en las que se recoja una y otro tipo de actividades. (Harris ,1961, p.80)

En consecuencia , el cerebro quedadividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación defunciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateralmente diferenciad.

c) Tono muscular, está definido como el nivel de contracción que se produce de manera temporal y por momentos los músculos, está sujeto a controles voluntarios e involuntarios que demuestra el sujeto por ejemplo al estar tenso o relajado. (Cobos, 2006, p.26)

Porque a través de las experiencias el niño va regulando su propio tono adecuando con ello las acciones del objetivo perseguido y tendiendo cada vez mayor control sobre su propio cuerpo .

- d) **Independencia motriz**, define que es el el control autónomo de cada segmento motor sin que se entrecrucen los diversos segmentos implicados en la ejecución de la tarea. Por ejemplo, un niño tendrá independencia en sus dedos si cuando corta con unas tijeras no saca la lengua o contrae algún músculo de la cara (Cobos, 2006, p.27)

Entonces la coordinación motriz es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

- e) **Coordinación**, define como la capacidad para ejercer control simultáneo de componentes corporales, puesto que implica ejercitar paralelamente distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja (Cobos, 2006, p.28)

De lo visto de lo anterior la integración armoniosa y en lo posible económica de los músculos , nervios y sentidos , con el fin de traducir acciones cinéticas precisas y equilibradas.

- f) **Control respiratorio**, define posee rasgos parecidos a las del tono muscular, asociadas a la atención y las emociones. Cuando se aprende a controlar la respiración se percibe que existe conciencia del como lo hacemos y en consecuencia se adecúa la forma de hacerlo (Everly, 1989, p.321)

Por lo tanto el proceso mediante el cual un individuo es capaz de lograr determinado grado de distensión muscular y psíquico empleando diversas estrategias.

- g) **Equilibrio**, define permite que se pueda ejercer un control de la postura así como el ejecutar los movimientos, la cual implica que los elementos que lo integran a nivel neurológico y del control consciente deben ser asumidos. (Arrow, 1959, p.98)

Por lo tanto el equilibrio de la postura del movimiento de un cuerpo, es decir mantener en equilibrio dos masas con el mismo peso.

- h) **Estructuración espacial**, define se asocia a la percepción y se asocia a la relación de ubicación espacial; por lo cual se establece una relación entre el cuerpo y todo aquello que rodea su desempeño. En tal sentido se controla la noción de conservación, apreciación de las distancias, reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. (Cobos, 2006, p.40)

En consecuencia, se procede a realizar actividades sencillas como la posición: arriba, abajo, delante, detrás... complejizándolo con orientación derecha o izquierda.

- i) **Estructuración temporal**, define es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento: la hora de comer, de dormir, de ir al colegio, etc., Comienzan a configurarse los conceptos después, antes, mañana... En este aspecto se da conexiones mentales. (Cobos, 2006, p.58)

Visto de lo anterior, se refiere a las acciones del tiempo estructuradas en la vida cotidiana de las personas.

2.2.2.3. Dimensiones del desarrollo psicomotor

a) Coordinación

Coordinación visomanual

La integración visomanual conjuga una serie de habilidades del área motriz como lo son, lateralidad, direccionalidad, apreciación y manejo preciso del espacio y

tiempo e igualmente involucran la precepción visual, dando lugar a movimientos corporales y manuales precisos.

(1) Exploración visual activa y repetida: entre las 17 y las 28 semanas el bebé suele seguir la siguiente secuencia: mira un objeto, se mira las manos, vuelve a mirar el objeto intentando cogerlo, cuando consigue cogerlo lo lleva a la boca y con ella sigue explorándolo. **(2) Iniciación a la presión, prensión y/ o manipulación:** entre las 28 y las 40 semanas el niño está aprendiendo a usar sus ojos para guiar sus acciones y suele seguir esta secuencia: localiza el juguete con los ojos, se estira para alcanzarlo, se despista, mira el juguete fijándose más en él, agarra el juguete y sigue mirándolo. **(3) Refinamiento y precisión:** desde las 40 semanas el niño explora y manipula los objetos con mayor precisión. (Corvin y Wiggins, 1973: pp. 105-114).

Inclusive la coordinación visomanual conducirá a las niñas y niños al dominio de la mano, los elementos más afectados, que intervienen son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo. Es la acción realizada con las manos u otras partes del cuerpo, en coordinación con los ojos. Actividades que ayudan a desarrollar la coordinación visomanual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear y laberintos copias en forma.

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos.

Coordinación facial

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

1. El del dominio muscular.

2. La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

Se dice que el grado de expresión de una persona se comunica mediante los movimientos de su cuerpo y muy espacialmente por la dureza, frialdad o expresividad de su cara. (Ibidem). Es fundamental para el proceso de estructura que el niño tenga dominio de su muñeca, mano, brazo y tronco por lo tanto enseguida se menciona esto más ampliamente. (Conde, 1997, p.67).

Por lo tanto el poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevarán a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

b) Lenguaje oral

Shum (2014), para un desarrollo adecuado del lenguaje oral en la infancia, tendría que haber condiciones favorables en el contexto social, tales como la interacción mediante el diálogo y la expresión afectiva del adulto considerando el nivel de desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños (p.23).

Por lo tanto para un buen desarrollo adecuado del lenguaje oral tien que haber un dialogo constante entre el adulto y los niños.

Piaget (citado por Devia 2012), afirma que la etapa de evolución del desarrollo de los procesos lógicos y el razonamiento en el niño, aplicado al uso del lenguaje se distinguen dos tipos de lenguaje: Lenguaje egocéntrico centrado en sí mismo, las palabras van acompañadas con acciones y movimientos categorizándose

en: Repetición (ecolalia) repetición de sílabas y palabras, por el placer de emitir las de cero a doce meses; monólogo es la expresión del pensamiento en voz alta, sin dirigirlas a un interlocutor (de doce a dieciocho meses); monólogo dual colectivo precede el lenguaje socializado (de dieciocho a veinticuatro meses).(p.45)

En consecuencia “el lenguaje socializado es el dominio de la información y comunicación hacia el exterior, intercambia el mensaje con otras personas: Información adaptativa (intercambio del pensamiento con otros), crítica (observación sobre acciones), órdenes repeticiones y amenazas (actúa sobre otros) y preguntas-repuestas (requiere información)”.

c) Motricidad fina

González (2014), motricidad fina se inicia desde los primeros años edad de niño y comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

En consecuencia que segunda fase del proceso del aprendizaje motor donde la fuerza, fluidez, y volumen son precisos y armónicos.

2.3. Marco conceptual

• Juego lúdico

La actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente zonas de desarrollo próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación. (Vygotsky, 1989, p.45)

• Desarrollo psicomotor

“Es la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación con tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (Haeussler & Marchant, 2009, p.89)

- **Juego**

Define como que, “Forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget, 1960, p.45)

- **Desarrollo**

Es el proceso por el cual una comunidad progresa y crece económica, social, cultural o políticamente (Ramnath,1968, p.78)

- **Psicomotricidad**

Es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto (Berruezo, 1970,p.12)

- **Coordinación visomotora**

La coordinación viso-manual es una parte de la motricidad fina que está relacionada específicamente con la coordinación ojo-mano. Los elementos que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo y el movimiento de los ojos.

Es muy importante tener en cuenta la madurez del niño, antes de exigir agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido, como una hoja de papel; es necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión.(Esquivel, 2015, p.34)

- **Lenguaje oral**

Es un sistema complejo que funciona mediante el cerebro humano, el cual tiene capacidad de sintaxis y una estructura operativa modular. Se produce cuando conversas con tus compañeros, escuchas radio, ves televisión, hablas por teléfono con tu mamá, asistes a una obra de teatro, contestas preguntas en clase, cantas una canción, etcétera. (Chomski, 1973, p.21)

- **Motricidad fina**

Motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina. (DaFonseca, 1988, p.46).

3. HIPÓTESIS

3.2. Hipótesis general

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en La Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

3.3. Hipótesis específicas

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación visomanual en los niños de 5 años en La Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018?

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

4. METODOLOGÍA

4.2. Diseño de la investigación

El diseño que se empleará en el presente trabajo, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. “Este diseño consiste en aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrarlo el tratamiento y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior”. (Carrasco, 2013). Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa el pre test relacionado al desarrollo psicomotor , que se aplicará al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X = Es la variable independiente (Juegos lúdicos) llamado también experimental, que se realizará la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂ = Representan el post test relacionado al desarrollo psicomotor, prueba que se aplicará al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X

4.3. Población , muestra y muestreo

4.3.1. Población

Velásquez (2000) considera que, población o universo es el conjunto de todas las observaciones posibles que caracterizan al objeto que se quiere medir. (p.218). En este caso, estuvo conformado por todos los 10 niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018

Cuadro N° 01 Población Escolar

EDAD	SECCIONES	TOTAL
05 AÑOS	Unica	10
TOTAL	01	10

Fuente: Nómima de matricula de estudiantes 2018.

4.3.2. Muestra:

La muestra se determinó por el tipo no probabilístico, método intencional. Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística (Carrasco, 2013: p. 243); en este caso como grupo de estudio el aula “única” conformada de 10 niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

4.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.4.1. Definición de variables

a) Variable independiente : Los juegos lúdicos

La actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente zonas de desarrollo próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación. (Vygotsky, 1989).

b) Variable dependiente: Desarrollo psicomotor

“Es la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación con tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (Haeussler & Marchant, 2009. p.13)

4.4.2. Operacionalización de las variables e indicadores

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.I. Juegos lúdicos	Motivación	Demuestra entusiasmo con sus compañeros y profesor.	
		Se automotiva en las actividades del aprendizaje	
		Demuestra alegría en el desarrollo de actividades de clase.	
	Consigna	Escucha atento cuando alguien habla.	
		Explora situaciones orientadas del docente.	
		Se concentra para logra el aprendizaje.	
	Trabajo en equipo	Ejecuta trabajos en equipo con un propósito.	
		Orienta a sus compañeros que no entiende en las actividades .	
		Solidariza con las necesidades de sus compañeros.	
V.D. Desarrollo psicomotor	Coordinación visomanual	Traslada agua con vaso de un lugar a otro lugar sin derramar.	Escala de estimación
		Abotona y desbotona sus prendas de vestir.	
		Construye un puente con tres cubos como modelo.	
		Dibuja todas las partes de un ser humano.	
		Enhebra hilo por la aguja con mucha precisión.	
		Clasifica los objetos según por su tamaño.	
	Lenguaje oral	Reconoce grande y chico de los objetos de su entorno.	
		Nombra todos los objetos de su entorno.	
		Reconoce la utilidad de los objetos de su entorno.	
		Discrimina pesado y liviano de los objetos de su alrededor.	
		Verbalidad apellidos y nombres de si mismo y de sus padres.	
		Identifica su sexo y de las personas de su entorno.	
		Reconoce la ubicación de	

		los objetos atrás, delante y costados.	
	Motricidad fina	Salta con los pies juntas en el mismo lugar.	
		Lanza una pelota en la dirección determinada.	
		Se para en un solo pie sin el apoyo.	
		Camina en punta de los pies cinco a seis pasos.	
		Salta con un solo pie tres o más veces sin el apoyo.	
		Coge una pelota y pateo hacia una dirección correcta.	
		Camina hacia adelante y atrás topando talón y punta.	

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnicas

La observación.- Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizará una observación estructurada, cuyo instrumento llamado lista de cotejo, estará relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes (Velasquez, 2007, p.162)

El fichaje.- Técnica que consiste en la recopilación, selección y organización de la información relacionada a las variables de nuestro estudio utilizándose como instrumento las fichas: bibliográficas, hemerográficas, textual, de análisis, de comentario, etc. (Cazares, 2000, p.201)

4.5.2. Instrumentos de recolección de datos

Escala de estimación.- “son aquellos que hacen posible recopilar datos que posteriormente serán procesados para convertirse en conocimientos verdaderos con carácter riguroso y general” (Carrasco, 2013, p. 334).

En nuestro caso se aplicó el instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

Validación.- “Se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. (Valderrama, 2006, p.193)

Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se elegirá 02 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de educación inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador- ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems

Confiabilidad.- “La confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (Velásquez, 2016, p.154).

En este caso se aplicó a 4 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa.

4.6. Plan de análisis

El tratamiento estadístico se realizará mediante las siguientes acciones:

- a.** La información captada durante el trabajo de campo; será organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.

- b.** Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizará las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarán la labor.
- c.** Para una mejor presentación objetiva, se elaborará los cuadros y gráficos estadísticos que permitirá contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d.** Cada uno de los gráficos y tablas serán debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor De los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba -Huanuco-2018.</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera los juegos ludicos influyen en</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor De los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba -Huanuco-2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Verificar de qué manera los juegos lúdicos</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo psicomotor De los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.</p> <p>Hipótesis específico</p> <p>Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación visomanual en los Niños De 5 Años En La</p>	<p>Variable independiente</p> <p>LOS JUEGOS LUDICOS</p> <p>Dimensiones :</p> <p>-Motivación -Consigna -Trabajo en equipo</p> <p>Variable dependiente</p> <p>DESARROLLO PSICOMOTOR</p> <p>Dimensiones :</p> <p>-Coordinación visomanual -Lenguaje oral -Motricidad fina</p>	<p>Nivel</p> <p>Experimental</p> <p>Tipo:</p> <p>Tecnológico- Aplicada</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre experimental con pre y post test</p> <p>O₁ X O₂</p> <p>Método:</p> <p>Experimental</p> <p>Población</p> <p>Todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018</p>

<p>el desarrollo de la coordinación visomanual en los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.</p>	<p>influyen en el desarrollo de la coordinación visomanual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.</p>	<p>Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.</p>		<p>Muestra</p> <p>Todos los 10 estudiantes entres varones y mujeres, de 5 años de edad.</p>
<p>¿En qué medida los juegos lúdicos posibilitan el desarrollo del lenguaje oral de los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?</p>	<p>Contrastar en qué medida los juegos lúdicos posibilitan el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en La Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.</p>	<p>Los juegos lúdicos influyen significativamente e en el desarrollo del lenguaje oral de los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?</p>		<p>Técnica: Observación Fichajes Instrumento:</p> <p>Escala de estimación</p> <p>Validación</p> <p>Confiabilidad</p>
<p>¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina de los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-</p>	<p>Evaluar los efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en La Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañon-Pinra-</p>	<p>Los juegos lúdicos influyen significativamente e en el desarrollo de la motricidad fina de los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.</p>		

2018.	Huacaybamba -Huanuco- 2018.			
-------	-----------------------------------	--	--	--

4.8. Principios éticos

El estudio realizado se basó en los siguientes principios éticos:

El principio de protección a las personas; por lo mismo que se respetó en todo momento de la recolección de la información la identidad de las personas, de manera que los instrumentos no registraron su identidad; la confidencialidad de los datos proporcionados y la privacidad.

La beneficencia y no maleficencia. por lo mismo la conducta del investigador respondió a las reglas establecidas al momento de la coordinación con la dirección de la institución educativa inicial y la docente de aula.

El principio de la justicia. Por lo mismo que se emitieron juicios razonables, asegurando a que los integrantes tengan acceso a la información y un trato equitativo a los que participan.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Se ha organizado de acuerdo los objetivos específicos primeramente y en seguida objetivo general.

5.1.1. Presentación, análisis e interpretación de datos De los objetivos específicos

- a) Verificar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la coordinación visomanual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

Tabla N° 1

Nivel alcanzado en el desarrollo de la coordinación visomanual en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon -Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro alcanzado	(10 - 12)	00	00	06	60
En proceso	(07 - 09)	04	40	04	40
En inicio	(00 - 06)	06	60	00	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Pre prueba y post prueba aplicado a los niños de 5 años

Análisis e interpretación

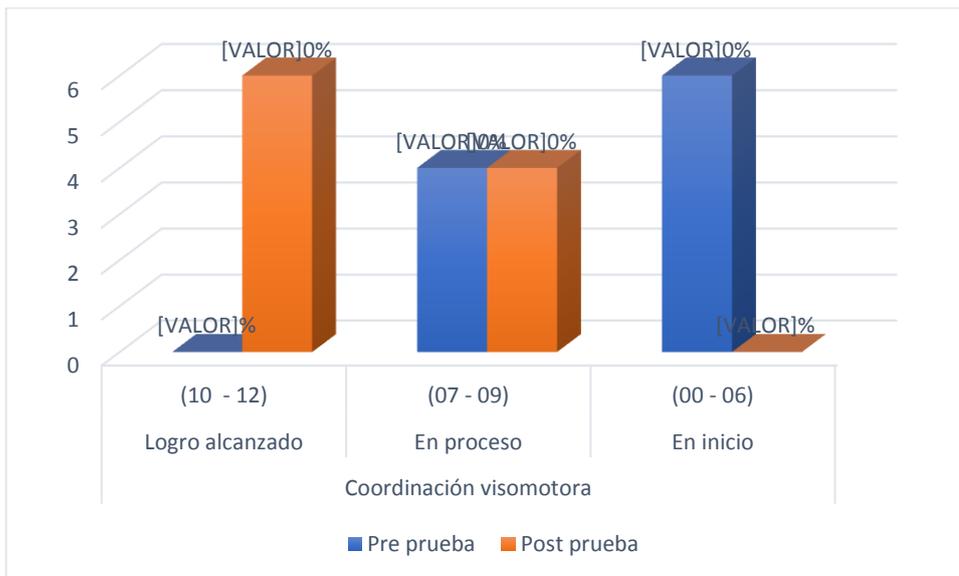
Como se puede ver en la tabla N° 1 y gráfico N° 1, referente al desarrollo de la coordinación visomanual de los niños en la prueba de entrada y salida se encontró los siguientes resultados:

En la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y el 40% se ubican en el nivel en proceso. Luego de la aplicación de las actividades experimentales en la post prueba el 40% se ubican el nivel en proceso y el 60% se ubican en el nivel logro alcanzado.

Como se puede ver que luego de las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos lúdicos se superó considerablemente.

Gráfico N° 1

Nivel de desarrollo alcanzado en la coordinación visomanual en los niños de 5 años de edad En La Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?



Fuente: Tabla N° 1

b) Contrastar en qué medida los juegos lúdicos posibilitan el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018

Tabla N° 2

¿Nivel alcanzado en el desarrollo del lenguaje oral de los Niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro alcanzado	(12 - 14)	00	00	03	30
En proceso	(08 - 11)	04	40	07	70
En inicio	(00 - 07)	06	60	00	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Pre y post prueba aplicado a los niños de 5 años

Análisis e interpretación

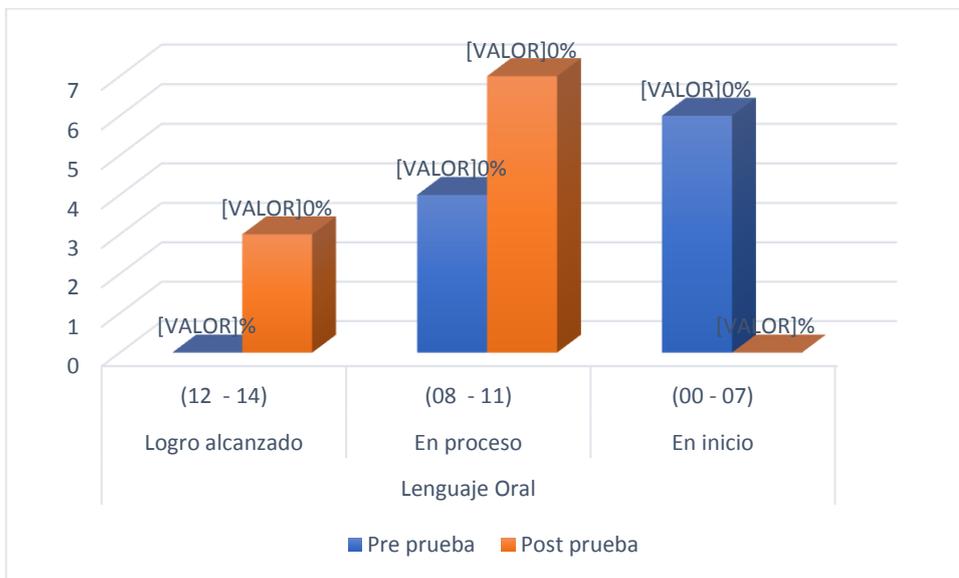
En la tabla N° 2 y gráfico N° 2, referente al desarrollo de la dimensión lenguaje oral, en la prueba de entrada y salida se encontró los siguientes resultados:

En el pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio, y el 40% se ubican en el nivel en proceso. Luego de la aplicación de las actividades experimentales en la post prueba el 70% se ubican el nivel en proceso y el 30% se ubican en el nivel logro alcanzado.

Como se puede ver que luego de las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos lúdicos se superó considerablemente.

Gráfico N° 2

Nivel de desarrollo alcanzado en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 05 años de edad en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?



Fuente: Tabla N° 2

- c) Evaluar los efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en La Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

Tablas N° 3

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 05 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018?

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro alcanzado	(12 - 14)	00	00	07	60
En proceso	(08 - 11)	04	28	03	40
En inicio	(00 - 07)	06	72	00	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a niños de 5 años.

Análisis e interpretación.

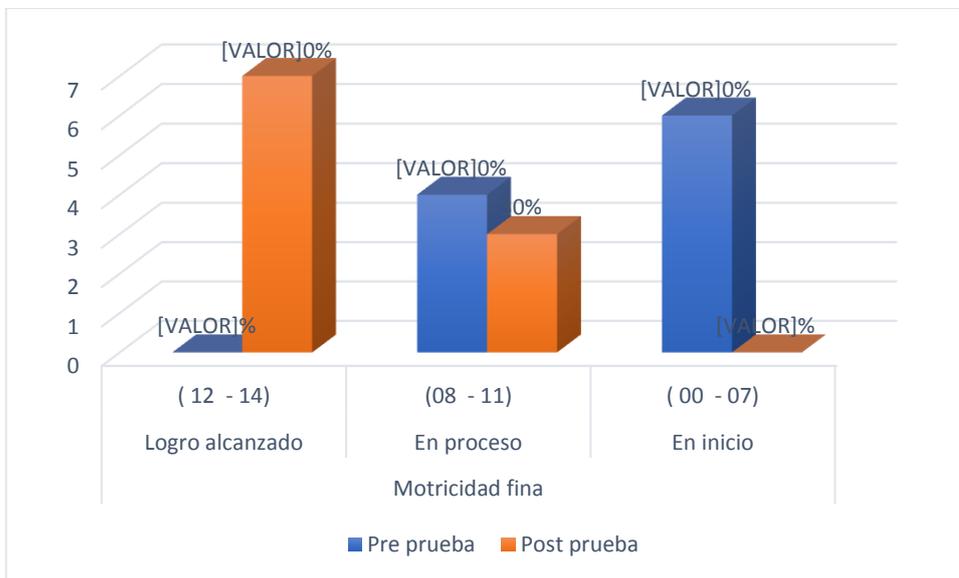
En la tabla N° 3 y gráfico N° 3, en lo que corresponde al desarrollo de la dimensión motricidad fina en la pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados.

En la pre prueba el 72% de niños de ubican en el nivel en inicio y el 28% de niños de ubican en el nivel en proceso. Mientras que, en la post prueba, el 30% de niños se ubican en el nivel en proceso y un 60% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado.

Lo que indica que el desarrollo de las actividades mediante los juegos lúdicos posibilitó la mejora en el desarrollo de la dimensión de la motricidad fina.

Grafico N° 03

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 05 años de edad En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-32019?



Fuente: Tabla N° 3

Del objetivo general

Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor De los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

Tabla N° 4

Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huánuco-2018.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro alcanzado	(31 - 40)	00	00	07	64
En proceso	(21 - 30)	04	29	03	36
En inicio	(00 – 20)	06	71	00	00
TOTAL		10	100	10	100

Fuente: Pre y post prueba aplicado a los niños de 5 años

Análisis e interpretación

En la tabla N° 4 y gráfico N° 4, referente a la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor, en la pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados:

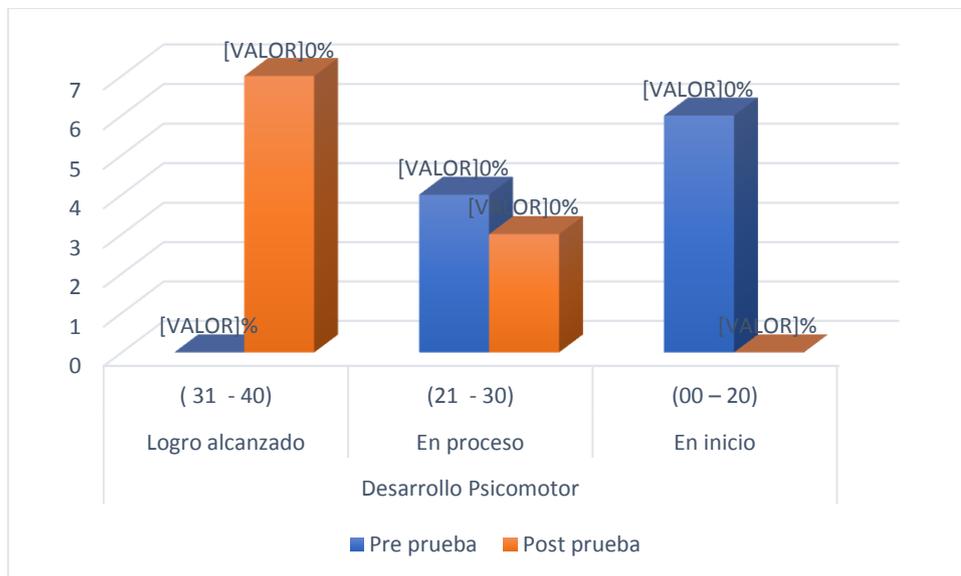
En el pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso. luego del desarrollo de las actividades experimentales, en la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel en proceso y un 64% de niños se ubican en el nivel logro alcanzado.

Lo que indica que las actividades experimentales mediante la aplicación de los

juegos lúdicos fueron significativas, por lo mismo que posibilitaron la mejora del desarrollo psicomotor.

Grafico N° 4

Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.



Fuente : Tabla N° 4

5.1.2. Prueba de hipótesis

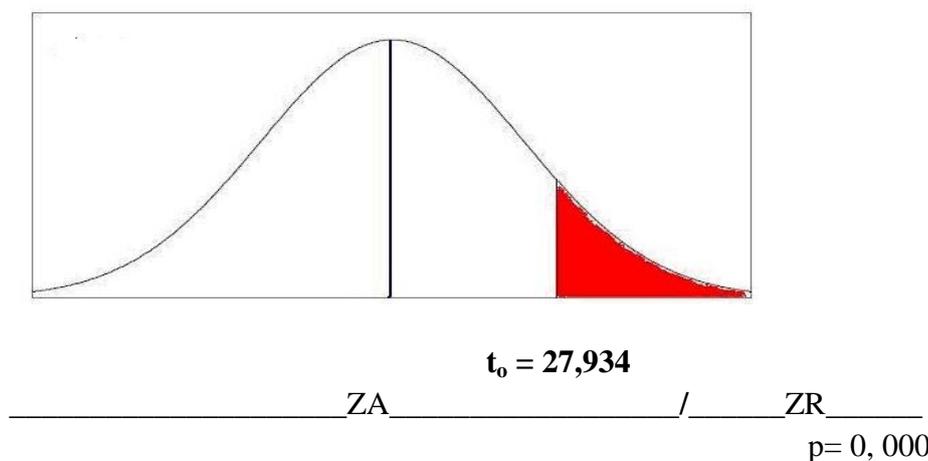
Los juegos lúdicos influyen significativamente para mejorar el desarrollo psicomotor De los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2019.

Se estableció como prueba de la hipótesis general; si el nivel de la significancia $p > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula y si $p < 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general, la prueba estadística de la hipótesis se realizó mediante el apoyo del programa Software SPSS. V. 21, se determinó la prueba T, muestra relacionada con 95% de intervalo de confianza y fue el siguiente resultado:

Tabla N° 5

Prueba de la hipótesis general

GRÁFICO 5: T – STUDENT



En el esquema de la prueba de hipótesis se puede encontrar, el nivel significativo de $p = 0,000$ y es $< 0,05$ entonces se ubica en la región de rechazo y por lo tanto

descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis general que menciona, los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 05 años de La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018.

5.2.Análisis de resultados

Después de hallar los resultados de la investigación , de acuerdo a los objetivos de investigación , se paso al análisis de los resultados teniendo en cuenta el objetivo general .

Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor De los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 348 De Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados encontramos en la tabla N° 4 y gráfico N° 4, referente a la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor, en la pre prueba y post prueba se encontró los siguientes resultados: En el pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel de inicio y el 29% se ubican en el nivel de proceso, luego del desarrollo de las actividades experimentales, en la post prueba el 36% de niños se ubican en el nivel de proceso y un 64% de niños se ubican en el nivel de logro alcanzado.

Fundamentando con los aportes de Lopez (2002) , considera que el juego posibilita el logro de los aprendizajes en el contexto socioemocional. Este aprendizaje posibilita que se logren los cambios de manera permanente en base a las experiencias cotidianas. Los mismos autores, destacan que al utilizar el juego como estrategia permite descartar el aprendizaje repetitivo del marco teórico (hechos o conceptos), y permite desarrollar contextos motivadores y estimulantes para los

niños/as en la construcción del aprendizaje. En tal sentido el docente cumple la función de mediador que facilita la orientación de los niños de modo progresivo al logro de un nivel superior de procesos cognitivos, lo genera independencia, autonomía y capacidad para aprender, al considerar que trabajar en equipo colaborativo, pueden socializar y perfeccionar su aprendizaje para el logro de diversas capacidades. Cuando se procede a socializar un juego, los docentes deben considerar una serie de recomendaciones las que pueden ser garantizadas con el fin de generar un gran interés entre los niños: Mostrar un trato horizontal y cálido que permite instaurar las condiciones para un clima de colaboración que apoya el aprendizaje de los niños. Por lo cual es preciso la tolerancia y animación para que los estudiantes se expresen de manera segura, descartando el miedo al error, para lo cual es preciso aprovechar los incidentes graciosos a través del humor, con el fin de generar ese ambiente informal y acogedor. En caso contrario, se generará un ambiente hostil, autoritario, en el cual se produce desmotivación y aburrimiento de los niños en relación con los aprendizajes.

Bottini (2000), indica que el desarrollo psicomotor se remonta a 1905 en los estudios del médico neurólogo francés Dupré, dedicado a la observación de los principales rasgos de los niños con debilidad mental y sus manifestaciones en las anomalías neurológicas y psíquicas motoras, establecidas en el primer cuadro clínico específico.

Bajo esta mirada, el espacio de la Psicomotricidad es, entonces, el que atañe a la globalidad, donde el cuerpo no está separado del psiquismo, ya que en él y por él tienen asiento emociones, sensaciones, afectos, conocimientos, acciones, y

expresiones. Este concepto, de globalidad o abordaje global, de gran aceptación entre los psicomotricistas, tiene su nombre probablemente derivado de la Psicología Gestáltica, aunque también reconoce, en algunos autores no demasiados recordados en la actualidad, cierta raíz de origen oriental.

González (2015); en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia; cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Resultado: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.

Rodríguez (2013); en su tesis titulada: Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años; cuyo objetivo general es seleccionar estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. La investigación es descriptivo y selectivo de corte cualitativo; la

población del estudio fueron todos los niños de 4-5 años. Resultado: la motricidad fina, hace referencia movimientos coordinados y precisos, deben ser estimulados a través de ejercicios que se puedan realizar con varias partes del cuerpo. Conclusión: utilizar estrategias visomanuales nos permite aprovechar las potencialidades de cada niño que desarrolla de manera oportuna las bases para la lectoescritura; hemos logrado elaborar una serie de actividades y estrategias para que el docente se guíe en busca del desarrollo de una buena psicomotricidad fina en los niños de 4-5 años.

Finalmente se procedió al análisis de los resultados teniendo en cuenta los objetivos específicos .

Verificar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la coordinación visomanual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 1 y gráfico N° 1, en la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba el 60% se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Como se puede ver que luego de las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos lúdicos se superó considerablemente.

Contrastar en qué manera los juegos lúdicos posibilitan en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 2 y gráfico N° 2, en la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba el 30% se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Como se puede ver que luego de las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos lúdicos se superó considerablemente.

Evaluar los efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en La Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 3 y

gráfico N° 3, en la pre prueba el 72% se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba el 60% se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Como se puede ver que luego de las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos lúdicos se superó considerablemente.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Los juegos lúdicos influyeron positivamente en el desarrollo psicomotor de los Niños de 5 Años En La Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran que en la pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba un 64% de niños se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Los juegos lúdicos influyeron en el desarrollo de la coordinación visomanual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 1 y gráfico N° 1, en la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba el 60% se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Los juegos lúdicos posibilitaron el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 2 y gráfico N° 2, en la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba el 30% se ubican en el nivel en logro alcanzado.

Los juegos lúdicos posibilitaron el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en La Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañon-Pinra-Huacaybamba-Huanuco-2018. Cuyos resultados muestran en la tabla N° 3 y gráfico N° 3, en la pre prueba el 72% se ubican en el nivel en inicio y en la post prueba el 60% se ubican en el nivel en logro alcanzado.

RECOMENDACIONES

a) A los directivos

Que sean personas idóneas en el nivel inicial para que de esa manera el trabajo sea coordinado y no haya contradicciones.

Se involucren en el desarrollo de las actividades diarias programadas por los docentes.

b) A las docentes

- ❖ Las docentes seamos investigadoras y nos sumerjamos en el hábito de la lectura para cada día ser mejores maestras de vocación, este nivel no solo nos enseña cómo educar sino también como actuar con nuestros pequeños.
- ❖ Las docentes del nivel inicial deben tener en cuenta la importancia de los juegos lúdicos y para desarrollar la psicomotricidad, ya que es el eje central en el desarrollo del niño.
- ❖ Capacitar a los padres de familia para que tengan conocimiento sobre la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial y de esa manera no trunquen a sus hijos para los niveles posteriores.
- ❖ Involucrar a los niños que ellos mismos sean constructores de sus aprendizajes a través de juegos, material concreto, etc.
- ❖ La práctica de las actividades lúdicas conlleva verificar sus fortalezas y debilidades en el proceso de desarrollo de la motricidad fina.

c) A los investigadores

Diseñar y ejecutar nuevas investigaciones sobre los juegos lúdicos y el desarrollo de la psicomotricidad con estudiantes de otras edades de esta institución y de otras a fin de verificar avances en el proceso y al finalizar los trabajos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ríos (2017). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.

Rodriguez, J. (2015). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

Castellar, P. (2015). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.

Gómez, P. (2016). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid: Pirámide.

Rodríguez, G. (2014), en su tesis titulada: *Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. Peru-Lima.

Guerrero (2018), en su investigación titulada: *La motricidad fina y su incidencia en el proceso de preescritura de los niños/as de primer año de educación básica de la Escuela "Yolanda Medina Mena" de la provincia de Cotopaxi*.

Andia (2015), en su tesis de investigación titulada: *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno-2015*.

Fabián (2015), en su investigación titulada: *Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma Cachachi-Cajabamba 2015*.

- Sánchez (2014), presento a la Universidad de Quito para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial el estudio titulado: “Relación de las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad en niños del Liceo "María Montessori" en el Municipio de Machala”. Ecuador.
- Vásquez (2016), En su tesis “Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – 2014” Universidad Nacional De Cajamarca-Perú.
- Rodriguez (2014); realizó una investigación sobre “ El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de enero del distrito de Huánuco, 2014.
- Pardo (2017), realizó una investigación sobre “El juego y su importancia en el desarrollo integral delas niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del Distrito de Huacaybamba _2017”.
- Asencios (2015), en su trabajo de investigación titulado, “La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la Institución Educativa N° 161–Huánuco.
- Amez (2015), en su estudio titulado, “Aplicación de los Juegos Infantiles en el Desarrollo Psicomotriz con Niños de cinco años de la I.E. Mariano Bonin N° 022-Huánuco”.
- Ruiz (2014), Realizó una investigación basado en “Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material

concreto para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la institución educativa N° 80957 de Llur en el año 2014.

Márquez (2014), realizaron una investigación acciónparticipativa en niños y niñas en edad comprendidas entre 3 y 5 años de la escuela Bolivariana “María Teresa Coronel” titulada: “Estrategias innovadoras para la estimulación de la psicomotricidad fina de niños y niñas de 3 a 5 años de la Escuela Bolivariana María Teresa Coronel”.

Cubero, R. (2015). *Perspectivas Constructivistas*. Barcelona: Graó.

Cueto (2014). *Habilidades motrices básicas*. España: Montalbán Córdoba.

Dunyó (2014). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde la educación animada*. Barcelona: Octaedro.

Elkonin (2015). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal*. Barcelona: Graó.

Fonseca, V. (2015). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE

Franco, F. (2015). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*. Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. Recuperado:http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarquivo

García (2014). *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo.

Garrido, H. (2017). *Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfampanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007*. Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile. Recuperadoen:<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/fmg241e/doc/fmg241e.pdf>

- Haeussler, M. (2014). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Jaimés, J. (2016). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años*. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.
- Levin, E. (2014). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Linares, S. (2016). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007*. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Loli, G. (2017). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.
- López, V. (2015). *Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil*. Aula de Innovación Educativa, 115, 19-23.
- Mayorca, P. (2015). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Minerva, C. (2014). *El juego: una estrategia importante*. Mérida – Venezuela: Universidad los Andes.
- Ministerio de Educación. (2015). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Ministerio de Educación. (2015). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Oramas, L. (2016). *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Tesis de licenciatura. Universidad Metropolitana. Escuela de Educación. Venezuela. Recuperado en <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140073P4.pdf>.
- Payá (2017). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: UVS.

Sánchez, H. (2014). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.

Silva, M. (2017). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao*. Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.

ANEXOS

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : 348
 1.2. LUGAR : ALTO MARAÑÓN
 1.3. APELLIDOS Y NOMBRES :
 1.4. EDAD :
 1.5. GRADO Y SECCION :
 1.6. FECHA :

II. OBJETIVOS : Conocer el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de edad de institución educativa inicial N° 348 de Alto Marañón, 2018.

III. ESTRUCTURA :

N°	Ítems	VALORACIÓN		
		SI	A VECES	NO
	COORDINACION VISOMANUAL			
01	Traslada agua con vaso de un lugar a otro lugar sin derramar.			
02	Abotona y desbotona su prenda de vestir.			
03	Construye un puente con tres cubos como modelo.			
04	Dibuja todas las partes de un ser humano.			
05	Enhebra hilo por la aguja con mucha precisión.			
06	Clasifica los objetos según por su tamaño.			
	LENGUAJE ORAL			
07	Reconoce grande y chico de los objetos de su entorno.			
08	Nombra todos los objetos de su entorno.			
09	Reconoce la utilidad de los objetos de su entorno.			
10	Discrimina pesado y liviano de los objetos de su alrededor.			
11	Verbaliza apellidos y nombres de si mismo y de sus padres.			
12	Identifica su sexo y de las personas de su entorno.			
13	Reconoce la ubicación de los objetos atrás, delante y costados.			
	MOTRICIDAD FINA			
14	Salta con los pies juntas en el mismo lugar.			
15	Lanza una pelota en la dirección determinada.			
16	Se para en su solo pie sin el apoyo.			
17	Camina en punta de los pies cinco a seis pasos.			
18	Salta con un solo pie tres o más veces sin el apoyo.			
19	Coge una pelota y pateo hacia una dirección correcta.			
20	Camina hacia adelante y atrás topando talón y punta.			

IV. OBSERVACIONES:

.....

POST PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : 348
 1.2. LUGAR : ALTO MARAÑÓN
 1.3. APELLIDOS Y NOMBRES :
 1.4. EDAD :
 1.5. GRADO Y SECCION :
 1.6. FECHA :

II. OBJETIVOS : Conocer el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de edad de institución educativa inicial N° 348 de Alto Marañón, 2018.

III. ESTRUCTURA :

N°	Ítems	VALORACIÓN		
		SI	A VECES	NO
	COORDINACION VISOMANUAL			
01	Traslada agua con vaso de un lugar a otro lugar sin derramar.			
02	Abotona y desbotona su prenda de vestir.			
03	Construye un puente con tres cubos como modelo.			
04	Dibuja todas las partes de un ser humano.			
05	Enhebra hilo por la aguja con mucha precisión.			
06	Clasifica los objetos según por su tamaño.			
	LENGUAJE ORAL			
07	Reconoce grande y chico de los objetos de su entorno.			
08	Nombra todos los objetos de su entorno.			
09	Reconoce la utilidad de los objetos de su entorno.			
10	Discrimina pesado y liviano de los objetos de su alrededor.			
11	Verbaliza apellidos y nombres de si mismo y de sus padres.			
12	Identifica su sexo y de las personas de su entorno.			
13	Reconoce la ubicación de los objetos atrás, delante y costados.			
	MOTRICIDAD FINA			
14	Salta con los pies juntas en el mismo lugar.			
15	Lanza una pelota en la dirección determinada.			
16	Se para en su solo pie sin el apoyo.			
17	Camina en punta de los pies cinco a seis pasos.			
18	Salta con un solo pie tres o más veces sin el apoyo.			
19	Coge una pelota y pateo hacia una dirección correcta.			
20	Camina hacia adelante y atrás topando talón y punta.			

IV. OBSERVACIONES:

.....

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

SOBRE EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Expresión oral	PERTINENCIA ¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			ADECUACION(*) ¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
COORDINACION VISOMANUAL								
1. Traslada agua con vaso de un lugar a otro lugar sin derramar.		X						X
2. Abotona y desbotona su prenda de vestir.		X						X
3. Construye un puente con tres cubos como modelo.	X							X
4. Dibuja todas las partes de un ser humano.	X							X
5. Enhebra hilo por la aguja con mucha precisión.		X						X
6. Clasifica los objetos según por su tamaño.	X							X
LENGUAJE ORAL								
7. Reconoce grande y chico de los objetos de su entorno.	X							X
8. Nombra todos los objetos de su entorno.		X						X
9. Reconoce la utilidad de los objetos de su entorno.	X							X
10. Discrimina pesado y liviano de los objetos de su alrededor.	X							X
11. Verbaliza apellidos y nombres de si mismo y de sus padres.	X							X
12. Identifica su sexo y de las	X							X

personas de su entorno.									
13. Reconoce la ubicación de los objetos atrás, delante y costados.		X							X
MOTRICIDAD FINA									
14. Salta con los pies juntas en el mismo lugar.	X								X
15. Lanza una pelota en la dirección determinada.	X								X
16. Se para en su solo pie sin el apoyo.	X								X
17. Camina en punta de los pies cinco a seis pasos.		X							X
18. Salta con un solo pie tres o más veces sin el apoyo.		X							X
19. Coge una pelota y pateo hacia una dirección correcta.	X								X
20. Camina hacia adelante y atrás topando talón y punta.	X								X
VALORACIÓN GLOBAL Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.				1	2	3	4	5	
COMENTARIO ESTA MUY ADECUADO Y ES OPORTUNA SU APLICACIÓN									


 MINISTERIO DE EDUCACION
 DRE. HCO-JIGEL HUAGAYBAMBA
 I.E.I N° 297-PUNRA

 Firma y sello del Director(a) de I.E.
 DIRECTOR(A)



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Expresión oral	PERTINENCIA			ADECUACION(*)				
	¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
COORDINACION VISOMANUAL								
Traslada agua con vaso de un lugar a otro lugar sin derramar.	X							X
Abotona y desbotona su prenda de vestir.	X							X
Construye un puente con tres cubos como modelo.		X						X
Dibuja todas las partes de un ser humano.	X							X
Enhebra hilo por la aguja con mucha precisión.	X							X
Clasifica los objetos según por su tamaño.	X							X
LENGUAJE ORAL								
Reconoce grande y chico de los objetos de su entorno.	X						X	
Nombra todos los objetos de su entorno.		X						X
Reconoce la utilidad de los objetos de su entorno.	X							X
Discrimina pesado y liviano de los objetos de su alrededor.	X							X
Verbaliza apellidos y nombres de si mismo y de sus padres.		X						X
Identifica su sexo y de las personas de su entorno.	X							X

Reconoce la ubicación de los objetos atrás, delante y costados.	X								X	
MOTRICIDAD FINA	X									
Salta con los pies juntas en el mismo lugar.	X								X	
Lanza una pelota en la dirección determinada.		X					X			
Se para en su solo pie sin el apoyo.	X								X	
Camina en punta de los pies cinco a seis pasos.	X								X	
Salta con un solo pie tres o más veces sin el apoyo.		X							X	
Coge una pelota y pateo hacia una dirección correcta.	X								X	
Camina hacia adelante y atrás topando talón y punta.	X								X	
VALORACIÓN GLOBAL Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.						1	2	3	4	5
COMENTARIO ESTA MUY ADECUADO Y ES OPORTUNA SU APLICACIÓN										





FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Expresión oral	PERTINENCIA			ADECUACION(*)				
	¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
COORDINACION VISOMANUAL								
Traslada agua con vaso de un lugar a otro lugar sin derramar.	X							X
Abotona y desbotona su prenda de vestir.	X							X
Construye un puente con tres cubos como modelo.		X						X
Dibuja todas las partes de un ser humano.	X							X
Enhebra hilo por la aguja con mucha precisión.	X							X
Clasifica los objetos según por su tamaño.	X							X
LENGUAJE ORAL								
Reconoce grande y chico de los objetos de su entorno.		X						X
Nombra todos los objetos de su entorno.	X							X
Reconoce la utilidad de los objetos de su entorno.	X							X
Discrimina pesado y liviano de los objetos de su alrededor.	X							X
Verbaliza apellidos y nombres de si mismo y de sus padres.		X					X	
Identifica su sexo y de las personas de su entorno.	X							X

Reconoce la ubicación de los objetos atrás, delante y costados.	X								X	
MOTRICIDAD FINA										
Salta con los pies juntas en el mismo lugar.	X								X	
Lanza una pelota en la dirección determinada.	X						X			
Se para en su solo pie sin el apoyo.	X								X	
Camina en punta de los pies cinco a seis pasos.		X							X	
Salta con un solo pie tres o más veces sin el apoyo.	X								X	
Coge una pelota y pateo hacia una dirección correcta.	X								X	
Camina hacia adelante y atrás topando talón y punta.	X								X	
VALORACIÓN GLOBAL Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.						1	2	3	4	5
COMENTARIO ESTA MUY ADECUADO Y ES OPORTUNA SU APLICACIÓN										



A. Wilson Sanchez Rivera
 Lic. A. Wilson Sanchez Rivera
 C.M. N° 1044458692
 DIRECTOR

BASE DE DATOS																												
PRE PRUEBA																												
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PUT		N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	PUT		N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	PUT	PUT FINAL
1	1	2	1	2	2	2	10 D		1	1	1	1	1	2	1	1	8 D		1	1	1	1	1	2	1	2	9 D	27 D
2	2	2	2	2	2	2	12 R		2	2	2	2	1	2	2	2	13 R		2	2	2	1	2	2	2	2	13 R	38 R
3	1	1	1	2	1	2	8 D		3	1	1	1	2	1	2	2	10 D		3	1	2	2	2	1	2	2	12 R	30 D
4	2	2	2	2	2	1	11 R		4	2	2	2	2	2	1	1	12 R		4	2	2	1	1	2	2	1	11 R	34 R
5	1	2	1	2	1	2	9 D		5	1	2	1	2	2	2	2	12 R		5	1	2	1	2	2	2	2	12 R	33 D
6	2	1	2	2	2	2	11 R		6	2	2	2	1	2	1	2	12 R		6	1	2	1	1	2	2	2	11 R	34 R
7	1	1	2	2	1	1	8 D		7	1	2	1	2	1	2	2	11 R		7	1	2	2	2	2	2	2	13 R	32 D
8	2	1	2	1	2	1	9 D		8	1	1	1	1	2	2	2	10 D		8	1	1	2	1	1	1	1	8 D	27 D
9	2	2	2	2	2	2	12 R		9	2	2	2	2	1	2	2	13 R		9	2	2	2	2	1	2	2	13 R	38 R
10	2	1	2	1	2	1	9 D		##	1	1	1	1	2	2	1	9 D		10	2	1	2	1	2	2	2	12 R	30 D

BASE DE DATOS																												
POST PRUEBA																												
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	PUT		N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	PUT		N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	PUT	PUT FINAL
1	2	3	2	3	3	3	16 R		1	2	2	2	2	2	2	2	14 R		1	2	2	2	2	2	2	2	14 R	44 R
2	3	3	3	3	3	3	18 B		2	3	3	3	2	3	3	3	20 B		2	3	3	2	3	3	3	3	20 B	58 B
3	2	2	2	2	2	2	12 R		3	2	2	2	2	2	2	2	14 R		3	2	3	3	3	2	2	2	17 R	43 R
4	3	3	3	3	3	3	18 B		4	3	3	3	3	3	2	2	19 B		4	3	3	2	2	3	3	2	18 B	55 B
5	2	3	2	3	2	3	15 R		5	2	3	2	3	3	3	3	19 B		5	2	2	2	2	2	2	2	14 R	48 R
6	3	3	3	3	3	3	18 B		6	3	3	3	2	3	2	3	19 B		6	2	3	2	2	3	3	3	18 B	55 B
7	2	2	2	2	2	2	12 R		7	2	3	2	3	2	3	3	18 B		7	2	3	3	3	3	3	3	20 B	50 B
8	3	2	3	2	3	2	15 R		8	2	2	2	2	3	3	3	17 R		8	3	2	2	2	2	2	3	16 R	48 R
9	3	3	3	3	3	3	18 B		9	3	3	3	3	2	3	3	20 B		9	3	3	3	3	3	3	3	21 B	59 B
10	3	2	3	2	3	2	15 R		10	2	2	2	2	2	2	2	14 R		10	3	2	3	2	3	3	3	19 B	48 B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 348 de Alto Maraón
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Personal Social.
1.5. Tema	: “Jugamos a los Mozos”
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Nombre de la investigadora	: Sonia Izquierdo Segura
1.8. Fecha	: 11-03-2019.

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de trasladar objetos con una sola mano de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Traslada objetos de un lugar a otro con una sola mano.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre” mi cuerpo es una orquesta” Alicia Macuri.	Canción	15 Minutos

INICIO	<p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué parte de nuestro cuerpo sirven para llevarnos la comida a la boca, para saludar y tomar las cosas? ¿podemos mantener el equilibrio con una sola mano? 		
--------	--	--	--

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a ser mozos. - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - De las cuales ellos elegirán de cada grupo a un representate quien será el que vaya hacia la meta final y observe que el otro equipo llene los vasos de forma correcta en el balde luego los niños harán fila por cada uno de su grupo, y saldrán de uno en uno llevando una bandeja con un vaso de agua, el niño o niña deberá llevar la bandeja hasta el balde con una sola mano y la otra mano hacia atrás manteniendo el equilibrio y vaciara el contenido en el balde luego vuelve atrás de la fila gana el equipo que tiene más lleno el balde. 	<p>Vasos descartables Balde transparentes bandejas</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños dibujaran.</p> <p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p>	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>
	<p>Evaluación - Responde a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 		



Firma y sello del Director (a) de I.E.

**Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA**

LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

1.3. EDAD : 5 **Fecha :** 11-03-2019.

2. OBJETIVOS:

2.1.1. Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de trasladar objetos con una sola mano de un lugar a otro, manteniendo el equilibrio.

3. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			Traslada objetos de un lugar a otro con una sola mano.			NIVEL DE LOGRO
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yasmeli		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi Nicolas			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni Maritza			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURRO RODRIGUEZ, Leonel Edner			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen Milco			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack Beckham			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal Kiara	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

III. OBSERVACIONES.

.....
.....



A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Sonia Izquierdo Segura".

Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 348 de Alto Maraón |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 05 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : "Jugamos con el saco de Papá." |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Sonia Izquierdo Segura |
| 1.8. Fecha | : 15-03-2019. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de abotonar y desabotonar y Coordinar sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y determinados.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
INICIO	<p>- la docente les enseña una rima</p>  <p>El Rabito</p> <p>El conejo rabito se metió en su huequito calentito se durmió de mañana despertó se comió su zanahoria y acabó con esta historia</p>	rima	15 Minutos
INICIO	<p>- Se interroga a los niños</p> <p>- ¿les gusto la Rima?, ¿de qué trato la rima?</p> <p>Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:</p> <p>- ¿conocen el juego de abrochar? ¿Qué podemos abrochar? ¿la mamá o ustedes se abrochan las casacas? ¿será importante abrocharse? ¿Por qué?</p>	Preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se anuncia el propósito de la clase. - La docente pide a los niños recordar las normas en el aula. - La docente reúne a los niños y les indica que jugaran a vestirse como papá, a los niños y niñas formar dos grupos. - - se les indica las reglas del juego. <p>Primero la docente les enseña abrochar y desabrochar botones grandes en una tela. Cada uno de los niños aprende de manera individual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - la docente pone a dos niños por cada grupo pizarra y les pone los sacos grandes sin abrochar. <p>El juego consiste en que cada grupo deberá abrochar lo más rápido posible al niño de su grupo. Gana el grupo que termino rápido de abrochar.</p> <p>-luego la docente les entrega a los niños la hoja de aplicación donde los niños rasgarán y pegaran el papel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños decoran su trabajo - Exponen sus trabajos realizados y la docente los felicita. 	<p>Cajas</p> <p>Hojas, colores, lápices</p> <p>Sacos grandes Telas con botones y ojales grandes</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?, ¿En qué fallamos?, ¿Cómo lo podemos mejorar? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

1.3. EDAD : 5 **Fecha :** 15-03-2019.

2. OBJETIVOS:

2.1.1. Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de abotonar y desabotonar y Coordinar sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual.

3. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual.			Abrocha y desabrocha botones.			NIVEL DE LOGRO
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yasmeli		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi Nicolas			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni Maritza			X			X			X	Logro
04	BUENO HONDRIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURD RODRIGUEZ, Leonel Edner			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
TOTAL											

IV. OBSERVACIONES.

.....



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 348 de Alto Marañón
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Personal Social.
1.5. Tema	: “Jugamos a los monos”
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Nombre de la investigadora	: Sonia Izquierdo Segura
1.8. Fecha	: 19 -03-2019.

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de manifestar, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etcetera)

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos, estos recursos expresivos le permiten comunicar , gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrolla su creatividad	- Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.).

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre arriba y abajo Alicia Macuri.	Canción	15 Minutos

INICIO	<p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué es un espejo? ¿podemos reflejar nuestras emociones en el espejo? ¿que significara imitar?, ¿Cómo podemos imitar? 		
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a ser monos. - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - La docente sacara a uno por grupo y les dirá en el oído despacio al personaje o animalito que deben de imitar, - El niño utilizara su cuerpo, gestos etc para que los niños de su grupo acierten con el personaje o animal. - Gana el grupo que haya acertado más personajes, - La docente los felicita. 	Canciones o sonidos	20 Minutos
SALIDA	<p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños buscaran la figura.</p> <p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	Ficha.	10 Minutos



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

I.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

I.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

I.3. EDAD : 5 **Fecha :** 19-03-2019.

II. OBJETIVOS:

2.1.1. Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de manifestar, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etcetera)

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.).			Nivel De Logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA,		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURD RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

IV. OBSERVACIONES.

.....
.....
.....



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1.1. Institución Educativa | : Centro Educativo |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 05 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a dibujar nuestro paisaje favorito” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Sonia Izquierdo Segura |
| 1.8. Fecha | : 03-04-2019. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Coordinar sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual mediante el dibujo.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y determinados	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual mediante el dibujo.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre la yenca Alicia Macuri.	Canción	15 Minutos

INICIO	<p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué es un paisaje? ¿podemos dibujar un paisaje? ¿les gustaría dibujar?, ¿Qué cosas necesitaremos? 		
--------	--	--	--

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a dibujar un paisaje. La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - Los niños y niñas hacen una fila en cada uno de su grupo, y la docente les dará a cada uno un lápiz, la pondrá dos papelotes en la pizarra a la altura de los niños, por cada grupo, el niño que esta primero en la fila corre hacia el papelote con la siguiente consigna dibuja un elementó del paisaje, a su libre imaginación, y luego de dibujar corre a tras de la fila de su grupo, luego sigue el niño que sigue en la fila y corre hacia el pelote, dibuja otro elementó del paisaje, termina de dibujar y vuelve a la fila y así sucesivamente, todos los niños deben participar, hasta completar el paisaje: - Ejemplo un niño sale y dibuja las nubes, el otro niño el sol, y así sucesivamente entre ellos se ponen de acuerdo y dibujaran de acuerdo a su creatividad. - Gana el grupo que haya dibujado más elementos en el paisaje. - La docente los felicita. 	<p>Canciones o sonidos</p>	<p>20 Minutos</p>
----------------	---	----------------------------	-----------------------

SALIDA	<p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños buscaran la figura.</p> <p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación -</p> <p>Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	Ficha.	10 Minutos
--------	---	--------	---------------



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

I.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

I.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

I.3. EDAD : 5 **Fecha :** 03-04-2019.

II. OBJETIVOS:

2.1.1. Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual mediante el dibujo.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual mediante el dibujo			Nivel De Logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yasi		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURO RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

IV. OBSERVACIONES.

.....
.....
.....



DE

Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

;

- 1.1. Institución Educativa
- 1.2. Nivel Educativo
- 1.3. Edad
- 1.4. Área Curricular
- 1.5. Tema
- 1.6. Duración
- 1.7. Nombre de la investigadora
- 1.8. Fecha

- : N° 348 de Alto Maraón
- : Inicial
- : 05 años
- : Personal Social.
- : "Jugamos a Ritmo ago go"
- : 45 minutos
- : Sonia Izquierdo Segura
- : 17-04-2019.

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de identificar y nombrar cosas de su interés.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y determinados	Coordina sus movimientos rítmicamente nombrando palabras de su interés.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción la ronda de los animales Alicia Macuri.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Qué figuras nombramos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Cómo son las palmadas rítmicas? ¿podemos dar palmadas y nombrar cosas? ¿les gustaría jugar con las palmadas?, ¿Qué cosas necesitaremos?	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a dar palmadas rítmicamente.. - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - los niños se sientan en el suelo formando un círculo, luego la docente empieza con la consigan primero de dar palmadas rítmicamente: - Luego añade las palabras. Ejemplo ritmo dos palmadas, ago go (dos palmadas), diga usted, (dos palmadas), nombres de animales (dos palmadas) , por ejemplo: ella empieza primero, gato, (dos palmadas), y sigue el niño que está a lado de ella y así sucesivamente. - La docente los felicita. 	<p>Canciones o sonidos</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños decoran al conejito.</p> <p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación -</p> <p>Responde a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

1.3. EDAD : 5 **Fecha :** 17-04-2019.

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de identificar y nombrar cosas de su interés.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			Coordina sus movimientos rítmicamente nombrando palabras de su interés.			Nivel De logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yosi		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURRO RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

IV. OBSERVACIONES.

.....
.....
.....



A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Sonia Izquierdo Segura", is written on a white background.

Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 348 de Alto Marañón |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 05 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : "Jugamos a la papa se quema" |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Sonia Izquierdo Segura |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO**2.1. Objetivo**

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de. Discriminar los sonidos lentos, y rápidos

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y determinados	Discriminar los sonidos lentos, rápidos.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción: la ronda del lobo que estás haciendo.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trato la canción? ¿Qué les gusto de la ronda? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Cómo son los sonidos rápidos? ¿Cómo son los sonidos lentos? ¿serán iguales los dos?, ¿les gustaría jugar con los sonidos? 	preguntas	

LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

1.3. EDAD : 5 **Fecha :** 25-04-2019.

2. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de.
Discriminar los sonidos lentos, y rápidos

3. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			Discriminar los sonidos lentos, rápidos.			Nivel De logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yosi		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURO RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

IV. OBSERVACIONES.

.....
.....
.....



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 348 de Alto Marañón.
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Personal Social.
1.5. Tema	: “vamos a jugar a la charada”
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Nombre de la investigadora	: Sonia Izquierdo Segura
1.8. Fecha	: 07-05-2019

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de hacer uso de su cuerpo para verbalizar simbólicamente un mensaje expresándose creativamente.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y determinados	.verbaliza un mensaje utilizando su cuerpo creativamente.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción: la ronda de arroz con leche.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Qué les gusta de la ronda? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Cómo nos podemos expresar? ¿Cómo podemos expresarnos con nuestro cuerpo? ¿nuestro cuerpo también emite mensajes?, ¿solo la boca emitirá los mensajes?	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a la charada. - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - Los niños forman dos grupos. - La docente pide a un niño salir al frente y lesa dará una consigna en el oído, ejemplo puedes cantar una canción de un dibujito, o una canción, o un cuento ejemplo el lobo feroz, - Los niños adivinarán la consigna - Gana el grupo que haya adivinando más consignas. - La docente los felicita. 		
<p>SALIDA</p>	<p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños punzan y pasan lana a la cometa.</p> <p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación - Responde a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

I.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION **Lugar :** HUACAYBAMBA.

I.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 **Lugar :** Alto Marañón

I.3. EDAD : 5 **Fecha :** 07-05-2019.

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de hacer uso de su cuerpo para verbalizar simbólicamente un mensaje expresándose creativamente

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			verbaliza un mensaje utilizando su cuerpo creativamente			Nivel De Logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yosi		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURD RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

V. OBSERVACIONES

.....




Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 348 de Alto Marañón
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Personal Social.
1.5. Tema	: “Jugamos al avión,”
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Nombre de la investigadora	: Sonia Izquierdo Segura
1.8. Fecha	: 08-05-2019

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de. Realizar acciones motrices básicas como saltar en actividades sobre juegos tradicionales

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y determinados	Realiza acciones motrices básicas como saltar.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción: Pepito el conejo, Alicia Macuri.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo saltan los conejitos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿podemos saltar con un solo pie? ¿Conocen el juego del avión? ¿Cómo se juega?, ¿les gustaría jugar?	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos al avión. La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente dibujara el avión en el piso. La docente explica el juego. - El juego comienza tirando una piedra pequeña (también llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies (uno en el 4 y otro en el 5). Seguimos al número 6 a pata coja y nuevamente, apoyamos los dos pies, uno en el 7 y el otro en el 8. Ahora hay que volver al número 1, dando la media vuelta de un salto, (siempre sin pisar las rayas) y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie. - Si no hemos pisado raya continuamos el juego, ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera dentro de la casilla número 2 o tocara raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en todas las casillas sucesivamente. Quien acabe antes, gana. La docente los felicita. 	<p>Una pelota de trapo que representara la papa.</p> <p>Vendas a los ojos</p>	
----------------	---	---	--



SALIDA	<p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños pintan la figura escondida.</p> <p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación - Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	Ficha.	10 Minutos
--------	--	--------	---------------



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

I.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION Lugar : HUACAYBAMBA.

I.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 Lugar : Alto Marañón

I.3. EDAD : 5 Fecha : 08-05-2019.

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Realizar acciones motrices básicas como saltar en actividades sobre juegos tradicionales

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Participa y demuestra interés en el tema tratado.			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas			Realiza acciones motrices básicas como saltar.			Nivel De Logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Logro	Inicio	Proceso	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yasi		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURO RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPINOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

VI. OBSERVACIONES.

.....
.....
.....



IZ

Sonia Izquierdo Segura

LA INVESTIGADORA

: N
: Inicial
: 05 años
: Personal Social.
: "Jugamos a la gallinita ciega"
: 45 minutos
: Sonia Izquierdo Segura
: 14-05-2019.

- 1.3. Edad
- 1.4. Área Curricular
- 1.5. Tema
- 1.6. Duración
- 1.7. Nombre de la investigadora
- 1.8. Fecha

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desplazarse haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón. Con libertad y espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Se desplaza por el salón siguiendo las direccionales..

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	-la docente pone la música y los niños bailan al compás del sonido” música libre.”	música	15 Minutos

INICIO	<p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿conocen el juego de la gallinita ciega? <p>¿cómo se juega?</p>	Preguntas	
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo. - Cantando la siguiente canción: 'Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás'. - Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. 		20 Minutos
SALIDA	<p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación - Responde a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	Ficha.	10 Minutos



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

I.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION Lugar : HUACAYBAMBA.

I.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 Lugar : Alto Marañón

I.3. EDAD : 5 Fecha : 14-05-2019.

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desplazarse haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón. Con libertad y espontaneidad.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías			Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física			Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.			Nivel De Logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yasi										
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi										
03	BRICEÑO TORRES, Jenni										
04	BUENO HONORIO, Yulberto										
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson										
06	CURRO RODRIGUEZ, Leonel										
07	ESPINOZA BRICEÑO, Carmen										
08	ESPINOZA DURAND, Cheisen										
09	ESPINOZA QUISPE, Jack										
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal										
11											
12											
13											
14											
15											
TOTAL											

III. OBSERVACIONES.

.....



Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: N° 348 de Alto Marañón
1.2. Nivel Educativo	: Inicial
1.3. Edad	: 05 años
1.4. Área Curricular	: Personal Social.
1.5. Tema	: “Jugamos a la papa se quema”
1.6. Duración	: 45 minutos
1.7. Nombre de la investigadora	: Sonia Izquierdo Segura
1.8. Fecha	: 15-05-2019.

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces Camina y gira el aro con los dos brazos, escuchando la voz de sus compañeros con libertad y espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre el gato y el ratón.	Canción	15 Minutos

INICIO	<p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Quiénes eran los personajes? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del gato y el ratón? ¿Cómo se juega? 	Vendas	
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. <p>Se eligen el “ratón” y el “gato”. El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.</p> <p>Después entra el gato y dice: “¿por dónde salió el ratón?”. Los del corro contestan “por la puerta” y señalan por donde salió el ratón.</p> <p>Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre sí.</p>	canción	20 Minutos
SALIDA	<p>☐ La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación - Responde a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	Ficha.	10 Minutos



Sonia Izquierdo Segura

Sonia Izquierdo Segura
LA INVESTIGADORA

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

III.1. UGEL: UGEL 307 EDUCACION Lugar : HUACAYBAMBA.

III.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 348 Lugar : Alto Marañón

III.3. EDAD : 5 Fecha : 15-05-2019.

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces Camina y gira el aro con los dos brazos, escuchando la voz de sus compañeros con libertad y espontaneidad.

III. CONTENIDO

N°	Estudiantes	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías			Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física			Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros.			Nivel De Logro
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
01	AVENDAÑO VILLANUEVA, Yosi		X			X				X	Proceso
02	BRICEÑO LÓPEZ, Yeimi			X			X			X	Logro
03	BRICEÑO TORRES, Jenni			X			X			X	Logro
04	BUENO HONORIO, Yulberto			X			X			X	Logro
05	CRUZ ALVA, Jhojan Nilson		X				X			X	Logro
06	CURRO RODRIGUEZ, Leonel			X			X			X	Logro
07	ESPIÑOZA BRICEÑO, Carmen		X				X			X	Logro
08	ESPIÑOZA DURAND, Cheisen			X			X			X	Logro
09	ESPIÑOZA QUISPE, Jack			X			X			X	Logro
10	HERNANDEZ LOPEZ, Shantal	X				X				X	Proceso
TOTAL											

III. OBSERVACIONES:.....




 Sonia Izquierdo Segura
 LA INVESTIGADORA



PERÚ

Ministerio de
Educación

Dirección Regional de
Educación- Huánuco

UNIDAD EJECUTORA 307 EDUCACION-
UGEL- HUACAYBAMBA
I.E. N° 348- Alto Marañón

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CONSTANCIA

EL QUE AL FINAL SUSCRIBE, LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 348 DE ALTO MARAÑÓN DE LA UGEL 307 EDUCACION-HUACAYBAMBA.

HACE CONSTAR:

Que, la Srta. **IZQUIERDO SEGURA, Sonia** identificada con Documento Nacional de Identidad N° **78106812**, ha desarrollado la parte experimental del trabajo de investigación titulado: **"JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 348 DE ALTO MARAÑÓN-PINRA-HUACAYBAMBA-HUÁNUCO-2018"**; demostrando durante su permanencia responsabilidad, puntualidad y creatividad desde el día 14 de mayo del 2018 hasta el 14 de setiembre del 2019.

Se expide el presente Certificado a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime por conveniente.

Alto Marañón, 17 de setiembre del 2019.





INICIANDO LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



LOS NIÑOS PARTICIPAN ACTIVAMENTE



GUIANDO A LOS NIÑOS EN SU APRENDIZAJE



GUIANDO A LOS NIÑOS EN SU APRENDIZAJE



TOMANDO LA EVALUACION A LOS NIÑOS



DIALOGANDO CON LOS PADRES DE LOS NIÑOS



EN LA PUERTA DE LA I.E.



TOMANDO LA EVALUACION A LOS NIÑOS

EN LA PUERTA DEL AULA CON LOS NIÑOS



JUGANDO CON LOS NIÑOS



JUGANDO CON LOS NIÑOS EN PSICOMOTRICIDAD



ACOMPañANDO A LOS NIÑOS EN SUS
ACTIVIDADES DE DIBUJO