



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS  
ÁNGELES DE CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SOCIO-  
COGNITIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE  
LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DE 05  
AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 034 “SANTA TERESA DE CALCUTA” DE  
CHAHUARCON – CHINGAS, 2016.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

Bach. Veramendi Gómez Rosalinda Violeta

**ASESOR:**

Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

HUARAZ – PERÚ

2017

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

.....  
Mg. Andrés ZA VALETA RODRÍGUEZ

Presidente

.....  
Mg. Sofía CARHUANINA CALAHUALA

Secretaria

.....  
Dra. Lita JIMENEZ LÓPEZ

Miembro

.....  
Dr. Timoteo Amado PADILLA MONTES  
Asesor

## **DEDICATORIA**

A mis padres y hermanos, por su constante motivación y ayuda permanente para la culminación de una carrera profesional anhelada.

**ROSALINDA**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios todopoderoso por darme la vida, y por permitir emprender una carrera profesional al servicio de la niñez que más los necesitan.

Asimismo, a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón, del distrito de Chingas, por sus alegrías y colaboración en la ejecución de la parte experimental.

A la directora y docente de la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón, del distrito de Chingas, por su apretura y apoyo incondicional en la aplicación de las actividades experimentales de la investigación.

Finalmente, a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por su calidad profesional y acertadas orientaciones, que posibilitaron la culminación de mis estudios profesionales.

**La Autora**

## RESUMEN

El estudio realizado esta referido a conocer la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina, cuyo objetivo fue, determinar la influencia de los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Se dio inicio con el análisis del desarrollo de la motricidad de los niños y niñas, la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas, se aplicó la lista de cotejo para la recolección de la información, la prueba de la hipótesis se realizó con la t de Student.

Se concluye que, los juegos lúdicos basado en el enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Se evidencia en la evaluación de entrada el 80% de niños de encuentran ubicados en el nivel Regular y un 20% en el nivel bueno. En la post prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel muy bueno. El  $p = 0,000$  y  $< 0,05$ . Por lo mismo mejoraron en la coordinación de movimientos, equilibrio y el desarrollo de la grafomotricidad.

**Palabras clave:** Juego – Ludismo – Motricidad fina – Coordinación – Equilibrio.

## ABSTRACT

The carried out study this referred to know the influence of the games lúdicos in the development of the fine motricidad whose objective was, to determine the influence of the games lúdicos based on the focus partner-cognitivo in the development of the fine motricidad in the children and girls of 05 years of age of the initial educational institution N° 034 "Santa Teresa from Calcutta" of Chahuarcón - Chingas, 2016. Beginning was given with the analysis of the development of the motricidad of the children and girls, the sample was conformed by 20 children and girls, the comparison list was applied for the gathering ce the information, the test of the hypothesis was carried out with the t of Student.

You concludes that, the games lúdicos based on the focus partner - cognitivo influences significantly in the development of the fine motricidad in the children and girls of 05 years of the initial educational institution N° 034 "Santa Teresa from Calcutta" of Chahuarcón - Chingas, 2016. It is evidenced in the entrance evaluation 80% of children of they are located in the Regular level and 20% in the good level. In the post test 100% of children and girls are located in the very good level. The  $p = 0,000$  and  $<0,05$ . For the same thing they improved in the coordination of movements, balance and the development of the grafomitricidad.

**Key Words:** I play - Ludismo - fine Motricidad - Coordination - Balance.

## CONTENIDO

Hoja de firma del jurado y asesor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Contenido.....	vii
Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	ix
<b>I. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>II. Revisión de literatura.....</b>	<b>11</b>
<b>III. Hipótesis.....</b>	<b>32</b>
<b>IV. Metodología.....</b>	<b>34</b>
4.1. Diseño de investigación.....	34
4.2. Población y muestra.....	35
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	35
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
4.5. Plan de análisis.....	38
4.6. Matriz de consistencia.....	38
4.7. Principios éticos.....	39
<b>V. Resultados.....</b>	<b>40</b>
5.1. Resultados.....	40
5.2. Análisis de resultados.....	58
<b>VI. Conclusiones.....</b>	<b>60</b>
Aspectos complementarios.....	62

Referencias bibliográficas.....	63
Anexos.....	66

## ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS.

<b>Cuadro N° 01:</b> Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	49
<b>Cuadro N° 02:</b> Nivel de desarrollo de coordinación de movimientos en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	51
<b>Cuadro N° 03:</b> Nivel de desarrollo de la equilibrio en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	52
<b>Cuadro N° 04:</b> Nivel de desarrollo de la motricidad manual en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	54
<b>Cuadro N° 05:</b> Prueba de hipótesis específica 1 .....	56
<b>Cuadro N° 06:</b> Prueba de hipótesis específica 2.....	58
<b>Cuadro N° 07:</b> Prueba de hipótesis específica 3.....	59
<b>Cuadro N° 08:</b> Prueba de hipótesis general.....	61
<b>Gráfico N° 01:</b> Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	50
<b>Gráfico N° 02:</b> Nivel de desarrollo de coordinación de movimientos en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	52
<b>Gráfico N° 03:</b> Nivel de desarrollo de la equilibrio en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	53
<b>Gráfico N° 04:</b> Nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.....	55
<b>Gráfico N° 05:</b> Prueba de hipótesis específica 1.....	56
<b>Gráfico N° 06:</b> Prueba de hipótesis específica 2.....	58
<b>Gráfico N° 07:</b> Prueba de hipótesis específica 3.....	60
<b>Gráfico N° 08:</b> Prueba de hipótesis general.....	61

## I. INTRODUCCIÓN

El estudio realizado lleva como título Juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Se originó como resultado de las observaciones en el aula, conversaciones con los docentes y revisión de los estudios realizados con anterioridad y por lo tanto fue una preocupación permanente la limitada aplicación de estrategias que posibiliten un adecuado desarrollo de la motricidad de los estudiantes del nivel.

Por las dificultades encontradas y la verdadera problemática, se decidió responder al problema de investigación. Como respuesta o explicación tentativa al problema de investigación se decidió proponer la hipótesis. En el estudio se realiza un tratamiento pormenorizado acerca de las variables de estudio, además se realiza una manipulación deliberada de las variables independiente mediante el programa de actividades experimentales relacionadas con los juegos lúdicos.

El presente estudio, se ha elaborado teniendo en cuenta la siguiente estructura. El Capítulo I, contiene, la introducción, el capítulo II, la revisión de literatura. En el III Capítulo contiene la hipótesis. En el capítulo IV, contiene la metodología del estudio. El capítulo V, contiene los resultados y su correspondiente análisis. El capítulo VI, las conclusiones. Además, la bibliografía y los anexos que ilustran el trabajo.

## **1.1. Planteamiento de la línea de investigación**

### **1.1.1. Planteamiento del problema**

La comunicación con los demás, supone el uso creativo de la corporeidad como un medio de hacer comprender el contenido de la comunicación. Asimismo, nuestro desplazamiento requiere del uso de equilibrio y la coordinación de nuestros movimientos para poder llegar a donde nos dirigimos; pero también nuestras actividades cotidianas requieren de una cierta madurez del sistema nervioso, y que esto se consigue de manera gradual y que las mismas experiencias cotidianas van reforzando.

En este contexto, Rigal (2011) menciona que:

El proceso de construcción de las estructuras cognitivas, se apoyan sobre componentes biológicos y sociales; es decir la misma organización y maduración del sistema nervioso cuya evolución hace posible la ampliación de las funciones cognitivas y motrices visibles en las acciones del sujeto, que está relacionado a reúne, reagrupa, clasifica, distribuye objetos. En el aspecto social está relacionado sobre los efectos del medio ambiente en la actualización y el reforzamiento de las posibilidades cognitivas gracias al lenguaje y las funciones simbólicas. (p.21).

Como se puede ver, que el proceso de estructuración para el aprendizaje, tienen aspectos elementales como viene a ser el componente biológico que está referido a la misma constitución física de su cuerpo, y lo social está referido a las interrelaciones con otras personas dentro de su contexto; estos componentes utilizan la expresión corporal como un medio para interrelación con los demás.

También, Pentón (2007) considera que:

El sub sistema de enseñanza en el nivel pre escolar en Cuba tiene sus inicios en las instituciones infantiles y por otra parte en la vía no formal. Esta enseñanza tiene gran significado, está en la realización de ejercicios desde edades tempranas, propios de un proceso educativo que es una tarea compleja, donde se da prioridad en las edades tempranas, de esta manera se van sentando las bases para lograr el fin de la educación y creando una premisa para el desarrollo psíquico como físico; además preparando al niño o niña para el ingreso a la escuela (p.8).

De acuerdo al punto de vista del autor, se puede decir; primeramente, el niño está conformado por un elemento biológico y social, siendo el desarrollo y su maduración condicionado por estos dos componentes, la alimentación y las vivencias en su contexto. Pero también está las oportunidades que se les ofrece al niño desde una temprana edad en las escuelas y en la familia, esto les permite asumir tanto al estado y la sociedad desde temprana edad.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2008) considera que:

La psicomotricidad, es aquella que alimenta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego. Por lo mismo, la escuela es un espacio donde se proporciona un ambiente con elementos suficientes; crear oportunidades de expresión y creatividad a partir del cuerpo, desde donde se van estructurando su yo psicológico, fisiológico y social (p.111)

Por lo tanto, la actividad motriz permite en el niño el conocimiento del mundo de los objetos; asimismo las relaciones espaciales, la práctica de la expresión corporal y el mundo del juego; la práctica organizada de los ejercicios que realizan; contribuyen de alguna manera en la misma creación de habilidades motrices, de esta manera va fortaleciendo su salud; asimismo, les proporciona a los estudiantes la alegría, una satisfacción al relacionarse con otros niños, con los adultos, se interesa por cooperar

durante el juego organizado. Por lo tanto, la motricidad del niño se va armonizando en función a las actividades que se viene desarrollando.

Por lo tanto, es importante tener en cuenta la expresión corporal de los niños y niñas que están en el ámbito escolar; pues las actividades que debe desarrollar el niño en la escuela está relacionado a crear más experiencias lúdicas que posibilita la madurez por un lado y la relación social con los demás miembros de la sociedad.

### **a) Caracterización del problema**

La globalización creciente y el avance de la tecnología viene generando acelerados cambios dentro de la sociedad mundial, propiciando nuevas necesidades sociales y obligando a las personas a desarrollar capacidades en forma integral y permanente para que puedan hacer frente a los múltiples problemas que se presentan en su quehacer cotidiano, en el cumplimiento de roles, funciones y participen como actores en el desarrollo de la sociedad.

Si bien es cierto la psicomotricidad, es un elemento de vital importancia en el desarrollo de los pre escolares; por lo mismo se debe entender que los niveles de la educación básica regular y en prioridad en la educación inicial; por lo mismo, según se ha tratado de explicar que existe una concepción que los primeros años de vida, necesita del cuidado, de la motivación, de un ambiente favorable para desarrollar capacidades intelectuales con espontaneidad y naturalidad. Pero sin embargo las limitaciones lúdicas, afectivas y educativas se va presentando no permite darle una valoración correspondiente a la estimulación temprana, afectando de esta manera en el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo del niño.

Por su parte, Savala (2004), indica que:

En el programa de trabajo “educación y formación 2003”, las competencias claves para el desarrollo, vienen a ser las competencias relacionado con las matemáticas y las competencias básicas relacionados con la ciencia y tecnología; la alfabetización numérica es la habilidad para usar la suma, resta, multiplicación, división y calculo elemental y escrito para resolver una serie de problemas cotidianos. (p.56)

Por su parte, Rodríguez (2005) menciona que: en Venezuela, la labor educativa en temprana edad ha alcanzado alta valoración, convirtiéndose en el subsistema de educación pre escolar. Por lo mismo es tanto la importancia que la educación infantil tiene actualmente que el diseño curricular de educación pre escolar, está actualmente en estudio y discusión para realizar los ajustes necesarios de acuerdo a las demanda social y necesidades pedagógicas. Por lo mismo, los formadores son conscientes que dicha tarea es dificultosa, conducir las actividades pedagógicas en niños de temprana edad, las mismas que tiene repercusiones en la vida individual.

A pesar de los esfuerzos realizados, en algunos países de América latina, aún no se han superado las deficiencias del aprendizaje escolar, por el contrario, aquella problemática educativa es obstáculo para un adecuado desarrollo de las capacidades específicamente psicomotrices en los niños de 05 años de edad.

Según Calero (2005) indica que, el juego para el niño nunca deja de ser una de las ocupaciones principales de principal importancia durante el proceso de su desarrollo. Asimismo, el juego en el niño posee ciertas cualidades, surge en forma espontánea.

Es cierto, que es el juego donde el niño pone en manifiesto sus agotadoras energías, expresa sus emociones, comparte ciertas reglas que muchas veces son creadas por los

mismos niños; en este sentido va dando origen a su autonomía al poder escoger que es lo que le agrada y con quienes debe realizar sus juegos.

Por otra parte, Díaz (2002) menciona que; es evidente que las instituciones educativas casi siempre el factor de enseñanza en el aula, está organizada principalmente en base al aprendizaje por recepción, o por medio del cual se adquiere grandes volúmenes de material de estudio que comúnmente se le presenta al alumno. Demandando a quienes participan en la tarea educativa una preparación eficiente en el campo de las estrategias metodológicas, para realizar una obra de encomiable labor en una sociedad donde la ciencia progresa haciéndonos ver sus bondades y desaciertos. Que los aprendizajes deben surgir de la actividad lúdica y estar ligados a los intereses, necesidades y aspiraciones y poder facilitar a sus actividades diarias.

En la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón, del distrito de Chingas, durante las observaciones a las sesiones de aprendizaje que realizan los niños y niñas se pudo identificar limitaciones en la coordinación de los movimientos de las manos y dedos, esto provoca que les dificulta hacer recortes, trazar, pintar; asimismo ciertos juegos donde realizan una verdadera coordinación de la parte de sus extremidades superiores; es decir manos, dedos, brazos; sin embargo existe ciertas limitaciones en la integración cuando identifican las características y las mismas cualidades de su propio cuerpo.

Asimismo, dificultad cuando crea movimientos con todo su cuerpo; deficiencias al demostrar su agilidad, coordinación, el equilibrio postural y el control de sus movimientos. Del mismo modo, cuando realizan el manejo del espacio en relación con su cuerpo; cuando identifica las nociones espaciales. Una coordinación con precisión,

eficacia y rapidez a nivel viso-motriz, óculo- manual y óculo podal. Coordinación que da posibilidad al desplazamiento y las actividades utilizando su corporeidad.

Las mismas que pueden superarse mediante la aplicación de una estrategia metodológica lúdica en los niños(as) de cinco años, que tienen orígenes en los ritos religiosos, se constituyen en realidades universales que tienen trascendencia sobre las culturas del mundo; aportan al disfrute de la vida infantil a través de los aprendizajes inherentes a su edad física, psicológica y social. Por lo tanto, el juego, ha constituido siempre un método para enseñar a los niños en sus habilidades que requieren enfrentarse más tarde a la vida cotidiana.

#### **b) Enunciado del problema.**

Por las consideraciones expuestas se formuló la siguiente interrogante; ¿De que manera los juegos lúdicos basados en el enfoque socio- cognitivo posibilita la mejora del desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016?

#### **1.2. Objetivos de la investigación**

El objetivo general que orientó el estudio fue, determinar la influencia de los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes d 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

Asimismo, los objetivos específicos fueron:

Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad fina que muestran los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016, a través de la pre prueba.

Diseñar y aplicar el juego lúdico basado en el enfoque socio- cognitivo para mejorar la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

Evaluar los efectos del juego lúdico basado en el enfoque socio- cognitivo en el proceso de coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

Contrastar la eficacia de los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo que posibilita la mejora del desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

Verificar la influencia del juego lúdico basado en el enfoque socio- cognitivo en el desarrollo de la grafo-motricidad de los estudiantes 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

### **1.3. Justificación de la investigación**

Una adecuada mejora de la motricidad fina de los estudiantes del nivel de educación inicial, se hace muy importante y de vital importancia, dado que en la actualidad enfrenta una crisis educativa por las mismas exigencias de la sociedad y la crisis educativa que viene afrontando nuestro sistema educativo peruano. La mejora del desarrollo de la motricidad fina en el área personal social, constituye uno de los ejes de emergencia

implementados desde el año 2003 en nuestro sistema educativo. Es una necesidad vital desarrollar la expresión oral debido a que es una competencia básica que toda persona debe lograr para desenvolverse en la vida cotidiana. Por lo que es imprescindible innovar el quehacer docente y buscar soluciones oportunas y acertadas a dicha problemática.

En tal sentido el presente estudio justifica por las siguientes razones:

**En lo Teórico.** Según Froebel, la educación ideal del hombre tiene sus inicios en la niñez; mediante los juegos lúdicos que se van convirtiéndose en un medio más adecuado para introducir al niño al mundo de la cultura, la creatividad, sin dejar de lado el aprecio por la naturaleza en un ambiente de amor y libertad.

Del mismo modo Piaget, menciona que todos los niños van evolucionando a través de secuencias ordenadas llamadas estadios, lo importante es que realizan juegos sobre el mundo dentro de cada periodo que le corresponde para luego alcanzar su máximo nivel cuando llegue a la edad adulta. Por lo tanto, el desarrollo de la motricidad va desarrollando cuando llega a la maduración de sus estructuras.

Los resultados obtenidos en la investigación podrán sistematizarse, para luego ser incorporados al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se estaría demostrando los efectos de la variable las estrategias metodológicas lúdicas, en Educación Inicial.

**En lo Metodológico.** El estudio sirvió de base para que el docente mejore el aspecto metodológico en el área de personal social, ya que se propone las estrategias lúdicas para la enseñanza motivadora que contribuyan al desarrollo de la psicomotricidad fina, mediante éstas, se le proporcionará a los niños y niñas clases más participativas, divertidas y vivenciales, donde se podrá experimentar mayor emoción e interés hacia la

iniciación de la escritura, con lo que se espera hallar el desarrollo de las capacidades correspondiente a la psicomotricidad.

**En lo Práctico.** Las teorías que surgen como producto del estudio seguirán como fuente de apoyo para los docentes y estudiantes, así como servirá de base a las futuras investigaciones. Las estrategias lúdicas orientado específicamente a los menores de edad, siendo características de los movimientos suaves y semi repetitivas, acompañadas con juegos; son alternativas viables como estrategias a ser aplicadas en el campo educativo, las mismas que debe servir de información referencial para ser aplicados en otros contextos educativos.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Realizada las averiguaciones en los anales de las bibliotecas de las instituciones de formación magisterial, se pudo localizar estudios que tienen cierta relación con nuestra variable de estudio; es así que a nivel Internacional.

**Ynmaculada (2006)** en su tesis sobre “Estrategias lúdicas para la facilitación de los aprendizajes en las matemáticas de niños en edad preescolar de la escuela Bolivariana “Mata Rala Arriba”. La metodología utilizada corresponde a la investigación cuantitativa. Concluye que, la estrategia lúdicas es un recurso de utilidad para el docente, las mismas que es una alternativa para sustituir el método impositivo tradicional, por otro más activo y recreativo, donde el estudiante participa en la construcción de su aprendizaje, permitiéndoles desarrollar habilidades que les faciliten la obtención de los aprendizajes significativos y de esta manera el logro de un alto nivel de rendimiento académico.

**Ballesteros (2012)** en su tesis sobre “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”. Estudio de tipo cuantitativo, en una muestra de 60 estudiantes. Concluye que, la estrategia basado en la lúdica fomenta competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de los estudiantes; el 55% pasa de una teoría macro- micro a una teoría particular, vacío y un 45% se mantuvo en una visión macro- micro de la materia en parte por dificultades en la competencia comunicativa y en parte por la resistencia cognitiva que genera la noción de discontinuidad y de vacío.

Por su parte, **Castro (2011)** en su tesis denominado “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en educación ambiental de los niños pre escolares en el Colegio Humboldt de

Caracas”. El estudio corresponde al tipo cualitativo; arriba a las siguientes conclusiones; el acelerado cambio científico- tecnológico sufrido por el mundo, ha generado alarmantes daños al ambiente natural y social, este hecho considera a la educación ambiental como una alternativa de solución a la problemática, acotando que debe hacerse presente desde los primeros años de vida y etapas iniciales del sistema educativo.

Por su parte, Flores, H (2011) en su tesis sobre “Estrategias lúdicas y su influencia en la formación integral en los niños del Liceo Cristiano John Nevis Andrews, en la Parroquia de Pishilata Cantón - Ambato”. Concluye, que la falta de estrategias lúdicas y la inadecuada forma de aplicarlos influye en el desarrollo integral de los niños lo cual afecta la socialización en el momento de estar agrupados presentando un sin número de características negativas lo cual afecta el desarrollo integral de cada niño, dejando como consecuencias negativas irremplazables que se pueden observar en inestabilidad emocional, falta de concentración, falta de confianza, dificultad en la socialización, niveles de estrés. Siendo necesario realizar guías didácticas para aplicarlas adecuadamente de tal forma que favorezca a quien los necesita.

A nivel Nacional, tenemos a **Nicolás (2000)** en su tesis titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la IEI de Chupaca – Huancayo”. Llega a las siguientes conclusiones: Los presupuestos teóricos relacionados con el desarrollo de la motricidad fina en las edades de 4-5 años posibilitaron la elaboración de la plataforma teórica de la investigación. A través de los diferentes métodos y técnicas de investigación utilizadas se logró caracterizar el estado actual del grupo investigado. Se pudo constatar que la propuesta de las actividades lúdicas dirigida

a los niños y niñas de 4-5 años poseen gran validez para el desarrollo de la motricidad fina.

Asimismo, a nivel Regional, **Galindo, (2010)** en su investigación titulada “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° 233 la Soledad- Huaraz, arriba a las siguientes conclusiones, la psicomotricidad en la educación Inicial mediante el aprovechamiento máximo de las posibilidades del niño o la niña, potenciándolas y afianzándolas a través de la acción educativa, permite el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad. Los juegos infantiles aplicados en forma oportuno permiten el desarrollo de la motricidad gruesa expresado en el rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc., por los niños y niñas de 05 años de edad.

Por otra parte, **Macedo (2009)**, en su tesis titulado, “Estrategias Didácticas Lúdicas influyen en el aprendizaje del cálculo y numeración de los alumnos del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Jorge Basadre Grohman” – Huaraz”, llega a las siguientes conclusiones, queda verificado que los efectos del cumplimiento de reglas durante aplicación las Estrategias Didácticas Lúdicas posibilitan el desarrollo de las funciones cognitivas en el aprendizaje del cálculo y numeración de los alumnos del segundo grado. Queda contrastado que la eficacia de la organización de conocimientos mediante las estrategias didácticas lúdicas permite el afianzamiento de la lectura y escritura de números en los alumnos del segundo grado.

## 2.2. Bases teóricas de la investigación

Dentro de las teorías que fundamentan las estrategias metodológicas lúdicas tenemos, los siguientes:

### a. Teorías científicas

- **Teoría de las inteligencias múltiples.** Es una teoría propuesta por Gardner, quien hace un reto en punto de vista tradicional, propone su punto de vista en decir que la inteligencia no es una capacidad única que puede ser medida por una prueba de coeficiente intelectual, de ninguna manera acepta que la inteligencia es innata a la persona; afirma que la inteligencia puede ser desarrollado en el tiempo; muchos nacen con ese potencial, pero que el ambiente, las oportunidades y las mismas motivaciones pueden que adopte mucho en su desarrollo.

Además, Gardner (1999) considera que; “Es la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que son valiosos en uno o más ambientes culturales” (p.78).

Como se puede ver que la inteligencia está relacionada en el uso de la capacidad humana por las personas en la solución de problemas, al enfrentar situaciones propias de la vida cotidiana. Este hecho hace que la persona se va apropiando de ciertas habilidades que se van complementando e interrelacionando, cuando se enfrenta situaciones que requieren cierta solución. Por lo mismo que no existe una inteligencia unitaria.

Es así que en este contexto Gardner, construye su teoría con la finalidad de elaborar un enfoque del conocimiento, que sirva para valorar todas las actividades que realizan los seres humanos a lo largo de la misma historia de la humanidad. Propone un análisis al procesamiento de la información y un estudio minucioso a las diferentes habilidades que

podría desarrollar una persona; que les permite enfrentarse a la realidad de diferentes maneras haciendo uso de su potencial y creatividad; por lo mismo no todos tenemos desarrollados una misma inteligencia y que va variando en cada persona.

Por lo mismo se establece que cada persona en una mezcla de inteligencias dinámicas, por lo que intervienen cuando interactúa la persona; las mismas que puede servir para desarrollar otras inteligencias; proporciona recursos alternos sin diferenciar las edades de las personas o las mismas circunstancias que las utiliza.

• **El aprendizaje cooperativo.** Por su parte, Guevara (1998) indica que; “Es una modalidad de trabajo en grupo, en la que los alumnos y alumnas interactúan de manera activa, viviendo directamente el aprendizaje y aprendiendo unos de otros, al mismo tiempo que lo hacen con su profesor y el entorno” (p.78).

La teoría de aprendizaje cooperativo establece, una interacción entre los participantes cuando realizan tareas con un propósito establecido, donde todos participan y aprenden de todos; en este caso todos asumen una responsabilidad dentro de la tarea este le permite aprender desde las vivencias o experiencias que van realizando.

Por su parte Johnson & Johnson (1999) considera que; “El aprendizaje cooperativo es un instructivo de pequeños grupos para que los estudiantes trabajen juntos aprovechando al máximo el aprendizaje propio y en el que se produce una interrelación” (p.42)

De acuerdo a los que propone el autor, no es un simple trabajo que asumen los niños y las niñas, estas tienen un propósito, por lo mismo que son planeadas, requieren el manejo de habilidades sociales. Siempre se genera una discusión en torno a los temas que se van

tratando, las mismas que son creadoras de habilidades motoras cuando van interactuar en el contexto frente a situaciones reales y/o satisfaciendo las necesidades generadas.

Las actividades motrices siempre son realizadas en grupos de manera cooperativa, los niños trabajan en el área de las construcciones buscando representar y recrear su imaginación, siempre lo realizan con otros compañeros; en este trabajo es lo que enfrentan ciertas situaciones retadoras.

### **2.2.1. Estrategias metodológicas lúdicas.**

#### **2.2.1.1. La estrategia.**

Gaskins (1999), considera que; “Son las acciones y pensamientos de los estudiantes que se producen durante el aprendizaje y que influyen tanto en la motivación como en la adquisición, retención y transferencia de conocimiento” (p.73).

Como se puede ver, en este caso el autor, considera a la estrategia como acciones orientados hacia el logro de las metas; por otra parte para favorecer el desempeño; además por la flexibilidad los estudiantes las adaptan de acuerdo a sus estilos y necesidades de aprendizaje.

Asimismo, Gadino (2001, p.15), indica que la estrategia es considerada como un espacio de interacción, de pensamiento y acción.

Entonces las estrategias son un conjunto de acciones que utilizamos para hacer algo. Pero la característica está que los procedimientos son flexibles y se puede adaptarse a las necesidades y estilos individuales de aprendizaje de los niños y niñas. Además, es un proceso mediante el cual el estudiante elige, con una determinada intención; sin embargo, existe la posibilidad de que pueden ser individuales o para ser aplicados en grupos.

### **2.2.1.2. Características de las estrategias**

En varias oportunidades se ha podido caracterizar a las estrategias; sin embargo, es importante establecer las características, que puede ser de aplicación del estudiante o del docente durante el proceso de aprendizaje; asimismo, varían de acuerdo a las actividades o tareas y las mismas circunstancias que se presentan.

Según, MED (2000), considera que, “Una estrategia requiere una reflexión consciente sobre el propósito, una planificación adecuada, disponer de los recursos suficientes y necesarios; realizar la tarea y una evaluación de la actuación” (p.48).

Desde un nuevo planteamiento de la pedagogía activa, la característica de una estrategia está relacionado a la flexibilidad, pues se adapta a las necesidades del que aprende; las acciones a realizar siguen una secuencia de lo simple a lo complejo. Por tanto, en una perspectiva de un nuevo enfoque pedagógico la intervención en el aula implica analizar la forma en que seremos capaces de enseñar a pensar a los niños y niñas; que sean capaces de poner en práctica lo que aprendieron y que les resulta importante por los logros que obtienen.

### **2.2.1.3. Clasificación de las estrategias**

Referente a la clasificación de las estrategias, Huerta (2005) menciona que; “Dentro de los 5 tipos de estrategias, las 3 primeras ayudan al estudiante a elaborar y organizar los contenidos; la cuarta es la que controla las actividades mentales y la quinta apoya en las condiciones del aprendizaje” (p. 54).

Entonces podemos indicar que la clasificación varía de acuerdo al punto de vista de los autores, dentro de los cuales tenemos:

- a. Estrategias de ensayo. Son las que implican una repetición de los contenidos o de otra forma en centrarse en las partes claves. Como, por ejemplo: tomar notas, repetir en voz alta algunas palabras, hacer el subrayado.
- b. Estrategias de elaboración. Supone integrar y relacionar a la nueva información que el estudiante debe aprender con los conocimientos previos, pueden ser simples o complejas. Como, por ejemplo, hacer un parafraseo, hacer un resumen, responder a las preguntas, entre otros.
- c. Estrategias de organización. consiste en seleccionar y agrupar la información para que le permite recordar con facilidad. Estas pueden ser divididas en partes, jerarquizadas. Como es el caso de los cuadros, gráficos, esquemas y otros organizadores de informaciones.
- d. Estrategias de control de comprensión. Es una estrategia que está ligada al enjuiciamiento que se hace a su propio aprendizaje; al procesamiento de la información, a la utilidad que tiene lo aprendido, entre otros.
- e. Estrategias de apoyo. Estas estrategias están, referidas a mejorar las condiciones para que se realicen un aprendizaje efectivo de los estudiantes.

Cuando se trata de estrategias también es bueno diferenciar, las estrategias que utiliza el estudiante mediante el proceso de construcción de su aprendizaje; pero existe también estrategias que utiliza el docente para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Es comprensible que muchas estrategias se apropian luego de un largo tiempo de experiencia, algunos son muy específicas y otras requieren el dominio de elementos básicos sobre las cuales se construyen.

#### **2.2.1.4. Los juegos lúdicos como estrategia**

Posada (2014) considera que; “son actividades que propician la motivación, atención, concentración, adquisición de la información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos, por su accionar vivencial y su interacción con otros. ( p. 28)

Es una actividad física y mental que se desarrolla con un propósito, basado en principios pedagógicos y teorías psicológicas que genera en los estudiantes la apropiación y el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas que posibilitan una adecuada construcción de sus conocimientos, superar obstáculos, superar las dificultades, sentir una satisfacción de superarlos, experimentar el gozo del éxito alcanzado.

Según Chateau el valor moral de los juegos lúdicos, está en la misma alegría de sentir superado el obstáculo, de poder solucionar las dificultades, de someterse a una disciplina, de experimentar en el alma el gozo del éxito alcanzado. Lo más sorprende es que la gran parte de las actividades que realiza el niño está relacionado al juego con los objetos de su entorno; por su propia voluntad y el trabajo realizado en el grado de voluntariedad de poder superarlos que puede ser muy gratificante o como sancionadora.

Esta situación de los juegos lúdicos proporciona al niño una oportuna y adecuada estimulación, una motivación, genera interés. Si podemos agregar a esto una oportunidad de ser parte de una experiencia que posibilite una experiencia que libremente permita la participación dentro de su entorno; aun una de las ventajas más evidentes del juego está en que alivia el aburrimiento.

#### **2.2.1.5. Propósitos de los juegos lúdicos como estrategia**

Dentro de los propósitos de los juegos lúdicos se puede considerar:

- Permite enseñar a los niños y niñas a tomar decisiones oportunas frente a los problemas que pueden surgir durante el proceso de su aprendizaje.
- Posibilita una adquisición de una experiencia significativa, mediante un trabajo con apoyo de otros compañeros, que apoyan desde sus propias posibilidades.
- Contribuye a una estructuración y asimilación de los conocimientos por parte de los estudiantes, generando una satisfacción por sus logros.
- Preparar a los estudiantes para una posible solución de los problemas que enfrenta en su vida cotidiana.
- Despertar el interés personal hacia las áreas del desarrollo.
- Desarrolla en los niños y niñas las habilidades comunicativas y sociales cuando realizan interrelación, colaboración mutua.
- Exige la aplicación de los conocimientos adquiridos, como producto de las actividades desarrollados en su contexto.
- Romper con el esquema frontal del aula, el papel autoritario del docente y posibilita la liberación de las potencialidades creativas.

#### **2.2.1.6. Elementos necesarios para desarrollar los juegos lúdicos**

Dentro de los elementos básicos que son necesarios para desarrollar los juegos lúdicos podemos considerar:

- a) Es necesario delimitar en forma clara y precisa el objetivo que persigue con los juegos lúdicos como estrategias en cuestión.
- b) Un adecuado proceso a seguir, estableciendo secuencias que inserte el juego, generando placer.

- c) Adecuados medios y materiales que posibiliten un instrumento de manipulación.
- d) Hacer que los niños y niñas se acostumbren a la escucha activa.

#### **2.2.1.7. Otras teorías que fundamentan los juegos lúdicos**

Dentro de las teorías que fundamentan las estrategias metodológicas lúdicas tenemos, los siguientes:

##### **a) Teorías biológicas**

- **La teoría del crecimiento.** Fue planteada por Casuí; quien desde su propuesta al ludismo como un resultante del crecimiento; quiere decir que existe un flujo y reflujo de las fuerzas vitales, que desde ya operan en el trabajo interno de una estructura orgánica. Por lo mismo que el ludismo es considerado como un fenómeno estrictamente físico.

Por lo mismo el autor, juzga que el equilibrio orgánico, es consecuencia de la hipersecreción causada de la actividad mediante el juego. Es decir, la materia en constante transformación química provoca al sujeto realizar una actividad o juego. Por lo mismo el hombre como una estructura compleja hace que juega más; separados de un sexo del otro; por lo mismo se dice que existe diferencia de los juegos entre mujeres y varones.

- **Teoría del ejercicio preparatorio.** Gras (1999, citado por Calero, 2000) considera que: “Define al ludismo como agente que posibilita el desarrollo de las potencialidades congénitas y las mismas que son preparadas para su ejercicio en

la vida” (p.65). En este contexto la teoría destaca la tendencia de una repetición y impulso instintivo de imitación en el juego, por medio del cual se realiza el aprendizaje. En todo caso, el ludismo resulta como una función que logra que los instintos que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motivan, se activan y se van perfeccionando con el transcurrir de las experiencias.

### **c. Teorías fisiológicas**

- **La teoría de la energía superflua.** Es propuesta por Schiller, posteriormente fue mejorado por Spencer. Su juicio anticipado establece que el juego en sí es una descarga agradable y sin formalidad de energías. En sí Spencer, buscó la razón en sí del juego en el mismo excedente de energías que se producían por evadir del organismo infantil y se desplaza por los mismos centros nerviosos. Con este aporte lo que nos muestra es que el niño, realiza la actividad del juego de manera que imita a los mayores.
- **La teoría del descanso o recreo.** Esta teoría es sostenida por Steinhil (1998, citado por Luzuriaga, 2000), hace referencia que el cambio de actividad del niño proporciona ciertas posibilidades de recrear la parte que esta fatigada de su sistema nervioso. Este mismo elemento tomado como referencia posibilitó que se establezca las horas de recreo en las instituciones educativas, por lo mismo que se pensaba que el juego era una actividad sin utilidad, por lo mismo es superflua y que es solamente recreativo. Sin embargo, vemos que el juego no es una simple actividad del niño, sino se convierte en la edad del niño.

#### **d) Teorías sociológicas.**

- **El aprendizaje social.** Huerta (2005) considera que; “Es ante todo un sistema de interacción cuidadosamente diseñado, que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo” (p.56). Entonces se puede decir que es un proceso gradual, donde cada integrante va asumiendo su responsabilidad de la tarea que le corresponde, de la misma manera se presenta una reciprocidad desde donde cada uno va aprendiendo del otro y en relación con el otro.
- **El juego social.** El niño al llegar a otro contexto que es la escuela se ve obligado a alternar con otros niños mayores o menores, ya sea en el aula o en el momento del recreo; entonces siente una preocupación de imitarlo que muchas veces lleva a olvidarse de las actividades propias de su edad. Entonces va apareciendo en el juego elementos importantes de los juegos sociales como son: la cooperación, la división del trabajo y las reglas. Este hecho hace que exista una mayor relación en las actividades o acciones que va realizando, lo específico que va asumiendo en el trabajo de grupo y las reglas como reguladoras de juegos y tareas que va a realizar.

#### **e. Las teorías psicológicas**

- **La teoría del placer funcional.** Representado por Schiller y Lange; para estos representantes el juego tiene rasgos muy peculiares de placer. Destaca que existe una independencia entre la mente y la realidad, su exteriorización y la productividad. por lo mismo que el juego debe realizarse libremente con la

intención que satisfaga las mismas necesidades que muestra el niño. Entonces el estado de satisfacción que siente el niño a sus apetitos viene el placer; sin embargo, la imaginación trasciende la realidad y la supera, dando origen a un papel creador al niño.

Cuando el niño se divierte, crea un estado de placer funcional y la situación emocional que siente el niño frente a sus juegos hace que la imaginación le de vida a los personajes imaginarios y se genera un placer por las acciones que va creando para cada personaje que interactúa frente a situaciones que va creando el niño.

- **La teoría del ejercicio previo.** Esta teoría establece que el juego es una actividad de naturaleza instintiva. Gras, plantea que el juego viene a ser un elemento empleado para el desarrollo de las habilidades y potencialidades congénitas y es aquel que prepara para el ejercicio en la vida cotidiana. Considera que el juego sirve como un elemento preparatorio anticipado para la vida. Por lo mismo que está más relacionado en una interpretación biológica más que psicológica.
- **La teoría de la ficción.** Defendida por Claparede, quien es el que defiende que el juego viene a ser una libre persecución de los aspectos ficticios, por lo mismo que el niño busca y persigue lo ficticio, cuando los espacios o circunstancias reales no puede satisfacer las tendencias profundas de su espíritu infantil. Esto ocurre cuando el niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad con él quiere, se fuga para crear un mundo de ficción, dando vida a los personajes que crea; el

niño es consciente que realiza una ficción que realiza, pero esa ficción viene a ser una realidad para el niño.

De los aportes se puede indicar que, que la ficción es característico de los niños en la edad pre escolar, muchas veces van dando vida a los objetos de su entorno, a través del él va desarrollando las habilidades motrices y sobre todo el lenguaje se va incrementando porque al darle vida al personaje u objeto lo va relacionando con sus aventuras que va vivenciando dentro de su contexto de casa, comunidad o grupo de amigos.

## **2.2.2. El desarrollo de la motricidad fina.**

### **2.2.2.1. La motricidad**

En relación a la motricidad, Cuadros (1999) menciona que; “En la etapa de la infancia es considerada como de vital importancia para el desarrollo del niño”(p.88).

Como se puede ver el autor considera al juego como una etapa de vital importancia dentro de su desarrollo para el niño; posiblemente sea por la actividad motriz que constantemente despliega.

Por su parte, Wallon (1979), indica que; “La actividad motriz, hace que el hombre puede actuar en su medio para modificarlo y modificarse. Todo movimiento es resultado de la contradicción motriz que produce el desplazamiento del cuerpo que lo componen y el mantenimiento del equilibrio. (p.89)

De acuerdo con los aportes de los autores, podemos indicar que el movimiento del cuerpo, tiene un sustento en la regulación del tono, es decir de los niveles de tensión muscular, que surge de la sensibilidad y transcurre durante el desarrollo de la persona.

Asimismo, el movimiento del cuerpo es resultados de la coordinación del esquema corporal en relación con el espacio y el tiempo, hechos que vamos experimentando a diario y modificando de acuerdo a las necesidades del mundo del trabajo o necesidad personal.

#### **2.2.2.2. Aspectos principales de la motricidad**

Durivage (1984) considera que; “La percepción sensorio-motriz, se relaciona con la percepción visual, táctil y auditiva” (p.67)

Desde este contexto la percepción visual, se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo-motriz, de percepción figura-fondo, de percepciones de la posición y las relaciones espaciales, de discriminación de formas de memoria.

La percepción táctil, se desarrolla a partir de la misma conciencia de cuerpo y del desarrollo de los movimientos finos como, por ejemplo: copiar, cortar, modelar, enhebrar y dibujar entre otros.

Por otra parte, la percepción auditiva, se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva, de reconocer sonidos, música y la voz humana.

Entonces la motricidad va unido al aspecto de la percepción visual, táctil y la auditiva, pues son factores fundamentales que de alguna manera están presente cuando se trata de realizar actividades que conlleven el desarrollo de la motricidad fina.

### **2.2.2.3. La motricidad fina**

Monserrat (2001), menciona que; “Comprende todas aquellas actividades que el niño realiza a través de movimientos efectuados por los músculos pequeños del cuerpo, los cuales necesitan precisión y un elevado nivel de coordinación” (p.32).

De acuerdo con el planteamiento, la motricidad fina es aquella que implica la realización de movimientos que requieren una mayor precisión que lo requerido para una tarea, donde se utilizan de manera simultánea los miembros superiores en las acciones como, por ejemplo: cortar, rasgar, pintar, colorear, escribir, etc.

Por su parte, Cuadros (1999) indica que: “la etapa de la infancia es considerada de vital importancia para el desarrollo del niño, estudio e investigaciones han proporcionados informaciones sobre el desarrollo del cerebro y la importancia de la estimulación sensorial” (p.88)

En esta etapa es la que el niño entra en contacto directo con el mundo que le rodea a través de sus sentidos y el movimiento que realiza; es decir realiza acciones de tocar, manipular, explora los objetos de su entorno inmediato; desde los primeros meses realiza sus primeros movimientos, puede levantar y girar su cabeza, luego sentarse, gatear, ponerse de pie para luego desplazarse de manera muy independiente y posteriormente podrá realizar mayores destrezas de correr y saltar. Por lo mismo que estos logros evidencian un desarrollo a nivel motriz, como también a nivel cognitivo; pues muchos autores indican que el pensamiento de niño evoluciona en base al conocimiento que realiza sobre la realidad; de esta manera conforme el niño va creciendo, siente la necesidad de explorar, percibir las características de los objetos, va ordenando sus actividades mentales, sus ideas, estas con el transcurrir del tiempo les facilitará el desarrollo de nuevas

habilidades, entonces podrá reconocer detalles, relacionar, comparar, establecer analogías, en desarrollar su pensamiento basado en su misma experiencia.

La motricidad fina, permite realizar movimientos pequeños y muy precisos. Esta se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, lugar donde se interpretan emociones y sentimientos. Está localizada en el lóbulo frontal y en la región pre central, es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. Entonces el desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de logros alcanzados por el niño en el mismo dominio de los movimientos finos de la mano, los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, que de manera intencionada va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidas.

El desarrollo de la motricidad fina, de alguna manera marca en el niño la independencia al realizar acciones cada vez más complejas. Por lo mismo se considera que en la edad pre escolar es la etapa donde se proporcionan un adecuado desarrollo de los sistemas sensoriales, que constituyen las bases fisiológicas que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje de las diferentes acciones a realizar posteriormente.

#### **2.2.2.4. La motricidad fina como manifestación sensoriomotriz**

Bustos (2006), considera que; “Es aquella que se apoya y relaciona íntimamente con la coordinación sensoriomotriz, consiste en movimiento amplios de los diferentes segmentos corporales controlados por la vista” (p.241)

Desde el punto de vista del autor, se puede determinar que la coordinación sensorio motriz es una coordinación que se realiza en los movimientos de la pierna, los brazos, las manos, los pies, desde el control que se ejerce con la vista; este tipo de coordinación exige una precisión para lograr realizar un movimiento.

En tanto, la mayoría de las acciones, el mismo movimiento del cuerpo y la coordinación se ajusta constantemente a un objeto externo; como lanzar una pelota, escribir con un lápiz, correr, entre otros.

#### **2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad fina**

Dentro de las dimensiones de la motricidad fina podemos considerar los siguientes:

- a) La coordinación de movimientos.

Penton (2007) indica que: “Es el ajuste del movimiento al trabajo o tarea; es el control de la cantidad, la intensidad y la misma calidad del movimiento de los diferentes grupos musculares, para lograr de esa manera una mayor eficiencia en el movimiento” (p.54).

Siempre la coordinación está unida a la fuerza, agilidad, flexibilidad, la concentración y el control; las mismas que permite tener una facilidad d dominio muscular.

- b) El equilibrio. Muñoz (2009) considera que: “Son aquellos movimientos que comprometen la estabilidad corporal y que actúan a partir del centro de gravedad y es la base fundamental de sustentación del cuerpo” (p.24).

Entonces estas habilidades suponen el desarrollo de la capacidad perceptivo motriz de adecuación y adaptación espacio- temporal del cuerpo y la misma participación

de las capacidades físico motrices, para lograr de esta manera la fuerza de gravedad y realizar un eficazmente la tarea.

- c) Grafo-motricidad. Según Quinteros (2013) menciona que: “Es aquello que está referido fundamentalmente a completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades” (p.15).

Es aquella que aparece cuando el niño ha desarrollado por completo ciertas capacidades de controlar los movimientos especialmente de la mano y los brazos. De esta manera el niño según va creciendo va aprendiendo a controlar sus movimientos.

Uno de las ventajas del desarrollo de la grafo-motricidad es que el niño desarrolle para luego expresarse por medio de signos escritos, o mediante ejercicios que les permite un mayor dominio de antebrazos, muñeca, mano y dedos.

#### **2.2.2.7. El desarrollo de la motricidad fina en niños de 05 años de edad.**

El desarrollo de la motricidad fina en niños menores es muy decisivo para realizar un desarrollo adecuado de la habilidad de experimentación y el aprendizaje sobre su entorno inmediato; pues juega un papel preponderante en el incremento de su inteligencia. Es así como las habilidades de la motricidad fina se desarrollan siguiendo un orden progresivo; pero a veces, se presenta una desaceleración, en otros retrasos que son situaciones frustrantes para el niño.

En la edad de 05 años de edad, la mayoría de los niños y niñas se encuentran claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad pre escolar en sus habilidades motoras finas. Además, del dibujo ya pueden cortar, pegar y trazar formas; asimismo,

pueden abrochar botones. Entonces, es muy importante tener en cuenta antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, sería tan importante y necesario que puedan realizar trabajos y dominar trazos más ampliamente en el suelo, la pizarra y otros recursos haciendo uso de los dedos.

### III. HIPÓTESIS

#### 3.1. Hipótesis general

**Hi:** Los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

**Ho:** Los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

#### 3.2. Hipótesis Específicas:

**H<sub>ii1</sub>:** La dinámica de grupos aplicados adecuadamente posibilitan el mejoramiento del proceso de coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

**H<sub>oi1</sub>:** La dinámica de grupos aplicados adecuadamente no posibilitan el mejoramiento del proceso de coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

**H12:** El proceso del juego aplicado oportunamente posibilita una mejora significativa en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

**H02:** El proceso del juego aplicado oportunamente no posibilita una mejora significativa en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

**H13:** El uso pertinente de los materiales educativos influyen significativamente en el desarrollo de la grafomotricidad de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

**H03:** El uso pertinente de los materiales educativos no influyen significativamente en el desarrollo de la grafomotricidad de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de investigación.

El diseño corresponde al diseño pre experimental con pre y post prueba. Según Vásquez (2007) menciona que; “Su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes” (p.126).

En este sentido consistió, en organizar el estudio de ingreso para luego desarrollar una actividad experimental y finalmente evaluar para comprobar su influencia de la variable dependiente. Cuyo diagrama es el siguiente:

**GE      O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>**

#### **DONDE**

GE = Viene a ser el grupo de estudio

O<sub>1</sub> = Es la pre prueba referido a la motricidad fina, que se suministró al grupo de estudio, antes de ser sometido a los efectos de la variable independiente o X.

X = Viene a ser la variable independiente, llamado también experimental, que se realizó la manipulación en las prácticas experimentales.

O<sub>2</sub> = Viene a ser la post prueba que se aplicó a los estudiantes considerados como muestra de estudio después del desarrollo de las actividades experimentales para comprobar los efectos de X.

## **COMPROBANDO.**

$O_2 - O_1 = D1$  Resultado de la diferencia del post y pre test en el grupo de estudio.

### **4.2. Población y Muestra**

#### **4.2.1. Población**

Azañero (2007) considera que; “Son un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando” (p. 122). En este contexto la población de estudio estuvo constituido por todos los estudiantes de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón - Chingas, que está representada por 22 estudiantes, cuyos ingresos económicos de los padres son bajos.

#### **4.2.2. Muestra (n)**

Azañero (2007) considera que: “Es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p.122). por lo mismo, se determinó en forma intencional, por la facilidad con que se obtiene la muestra y estuvo conformada por 20 estudiantes de 05 años de edad.

### **4.3. Definición y operacionalización de variables**

#### **4.4.1. Definición de las variables**

##### **a) Variable Independiente: Estrategias metodológicas lúdicas**

Es una actividad física y mental que genera en los estudiantes una dinámica de grupo, el desarrollo de habilidades y destrezas para realizar movimiento, superar obstáculos, crear reglas para sentir la satisfacción y experimentar el gozo del éxito.

**b) Variable dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad fina.**

Es un proceso que implica un nivel elevado de coordinación de movimientos, equilibrio para la adquisición de habilidades grafomotrices con cierto nivel de dificultad y precisión.

**4.2.2. Operacionalización de variables.**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICE DE MEDICIÓN	ESCALA DE ESTIMACIÓN
<b>(VI)</b> <b>Estrategias metodológicas lúdicas</b>	Dinámica de grupo	El ambiente	Si	Nominal
		La organización		
		Objetivo del juego		
	Proceso del juego	Manipulación		
		Juego con reglas		
		Metacognición		
	Uso de materiales	Cantidad de materiales	A veces	
		Pertinencia de los materiales	No	
		Presentación de los materiales		
<b>(VD)</b> <b>Desarrollo de la psicomotricidad fina</b>	Coordinación de movimientos	Percepción visual	Si	Nominal
		Precisión en la ejecución		
		Concentración		
	Equilibrio	Desplazamiento		
		Movimiento de dedos		
	Grafomotricidad	Coordinación óculo manual		
		Dominancia lateral		
Trazos de símbolos				

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

Por las características del estudio, las técnicas y los instrumentos utilizados en el estudio fueron los siguientes

- a) **La observación.** Que es una de las técnicas muy antiguas y ampliamente conocidas en el campo de la investigación. Carrasco (2013) considera que: “Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con el proceso de procesarlo y convertirlo en información” (p.282). Tal es así, que la técnica aplicada en el estudio fue la observación sistemática, por lo mismo se utilizó como instrumento la escala de estimación, cuyos ítems estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente (desarrollo de la psicomotricidad), las mismas que se aplicó al inicio de la actividad experimental y finalmente a la culminación de las actividades experimentales para encontrar el cambio o efecto en la variable dependiente.
- b) **El fichaje.** Es una técnica que consistió en la selección, recopilación y organización de las informaciones provenientes de diferentes fuentes de información referidos a las variables del estudio que sirvió como soporte para el estudio. Utilizando para tal fin como instrumento las fichas de bibliográficas, hemerográficas, de comentario, textuales, etc.“Técnica de recopilación de datos consistente en registrar o consignar información significativa y de interés para la investigación por escrito, en tarjetas de diferentes tamaños” (Carrasco, 2013, p.280).
- c) **La estadística.** Consistió en una técnica cuantitativa que posibilitó la organización oportuna de las informaciones; luego la representación y el análisis de los resultados con la finalidad de organizar las conclusiones arribadas.

#### 4.5. Plan de análisis

El análisis se realizó siguiendo los siguientes pasos.

- Se recolectó la información de los estudiantes mediante el instrumento de recolección de datos.
- Se tabularon y organizaron los datos mediante procedimientos estadísticos, con la ayuda del medio tecnológico.
- Se representaron en cuadros y gráficos siguiendo el objetivo del estudio, las mismas que fueron analizadas e interpretadas.
- Se sometió a la prueba de hipótesis, en base al cual se realizaron las discusiones, para arribar a las conclusiones finales.

#### 4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿En qué medida las estrategias metodológicas lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón - Chingas. 2016?	<b>Objetivo General</b> Comprobar el nivel de influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.	<b>Hipótesis General</b> Las estrategias metodológicas lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.	<b>(VI)</b> <b>Estrategias metodológicas lúdicas</b>  <b>Dimensiones</b> Dinámica de grupo  Proceso del juego  Uso de materiales	Diseño: Pre Experimental  GE O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>  Población 22 estudiantes de 05 años de edad de la IEI. N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón.  Muestra conformada por 22 niños y niñas de 05 años de edad.
	<b>Objetivos específicos.</b> Verificar los efectos de la dinámica de grupos en el proceso de coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad.  Contrastar la eficacia del proceso del juego que posibilita mejorar el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad.	<b>Hipótesis específicas:</b> La dinámica de grupos aplicados adecuadamente posibilita el mejoramiento del proceso de coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad.  El proceso del juego aplicado oportunamente	<b>(VD)</b> <b>Desarrollo de la motricidad fina</b>  <b>Dimensiones</b> Coordinación de movimientos  Equilibrio  Grafomotricidad	Técnicas : La observación El Fichaje La estadística  Instrumento  Escala de estimación

	<p>demostrar la influencia del uso de materiales educativos en el desarrollo de la grafomotricidad de los estudiantes de 05 años de edad.</p>	<p>posibilita una mejora significativa en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad.</p> <p>El uso pertinente de los materiales educativos influye significativamente en el desarrollo de la grafomotricidad de los estudiantes de 05 años de edad.</p>		
--	---	--	--	--

#### 4.7. Principios éticos

Referente a los principios éticos se tomaron en cuenta por la misma naturaleza de la investigación y de la especialidad: el principio de la veracidad, que está relacionados con las normas para hacer referencia de la bibliografía consultada. Asimismo, el principio de la fidelidad, asegurando que la información es estrictamente de uso para la investigación.

En lo que respecta al principio de respeto de la autoría, por lo mismo que se respetó la producción del autor por las mismas que de realizaron las citas respectivas y las fuentes que se utilizaron. También se tuvo presente el principio de la justicia, durante el estudio no se discriminó a los participantes por situaciones de raza, religión, procedencia, todos fueron considerados en las mismas condiciones. Respecto al derecho de la confidencialidad, mediante el cual las informaciones que se obtuvieron en la investigación no pueden ser publicados por otros, solamente se utilizó para los fines del estudio. El principio de anonimato, posibilitó que los datos de los informantes no sean registrados en los instrumentos de recolección de datos.

## RESULTADOS

### 5.1. Resultados.

Referente a los resultados del estudio se han organizado de acuerdo a los objetivos de la investigación en la siguiente secuencia:

#### 5.1.1. Presentación, sistematización y análisis e interpretación de los datos.

- **Del objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos lúdicos, basado en el enfoque socio- cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

#### Cuadro N° 1

*Distribución de los niveles alcanzados en la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón- Chingas, 2016.*

Nivel	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
Muy Bueno	(46 – 60)	0	0	20	100
Bueno	(31 – 45)	4	20	0	0
Regular	(16 – 30)	16	80	0	0
Deficiente	(0 – 15)	0	0	0	0
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Pre y Post Prueba aplicado a estudiantes de 05 años 2016

### Descripción

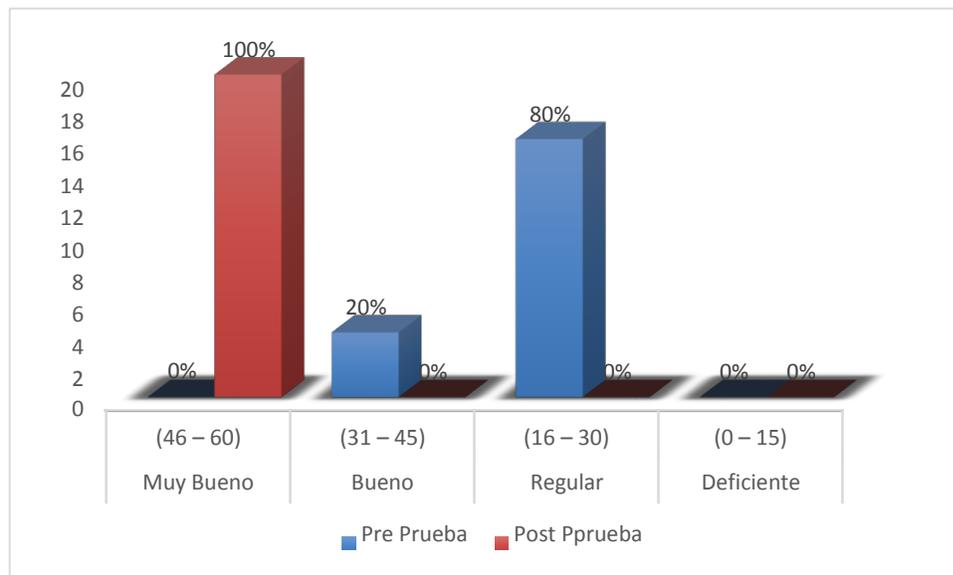
Como se puede observar en el cuadro N° 1 y gráfico N° 1, los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de

Chahuarcón – Chingas, 2016, en lo que concierne a la motricidad fina, tanto en la prueba de entrada y salida, se encontró los siguientes resultados:

En la prueba de entrada el 80% de estudiantes se encuentran ubicados en el nivel Regular y un 20% de niños y niñas de ubican en el nivel Bueno; sin embargo, en la post prueba el 100% de estudiantes se ubican en el nivel Muy Bueno. Entonces se puede deducir que las actividades experimentales con los juegos lúdicos como estrategia fueron muy significativos; por lo tanto, los estudiantes mejoraron en la motricidad fina.

### GRAFICO N° 1

*Distribución del nivel alcanzado en la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*



Fuente: Cuadro N° 1.

- **De los objetivos específicos**

- a) Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016, mediante la pre prueba.

**Cuadro N° 2**

*Distribución del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016*

Nivel	Intervalos	Pre Prueba	
		f	%
Muy Bueno	(46 – 60)	0	0
Bueno	(31 – 45)	4	20
Regular	(16 – 30)	16	80
Deficiente	( 0 – 15)	0	0
TOTAL		20	100

Fuente: Pre Prueba aplicado a estudiantes de 5 años 2016

**Descripción**

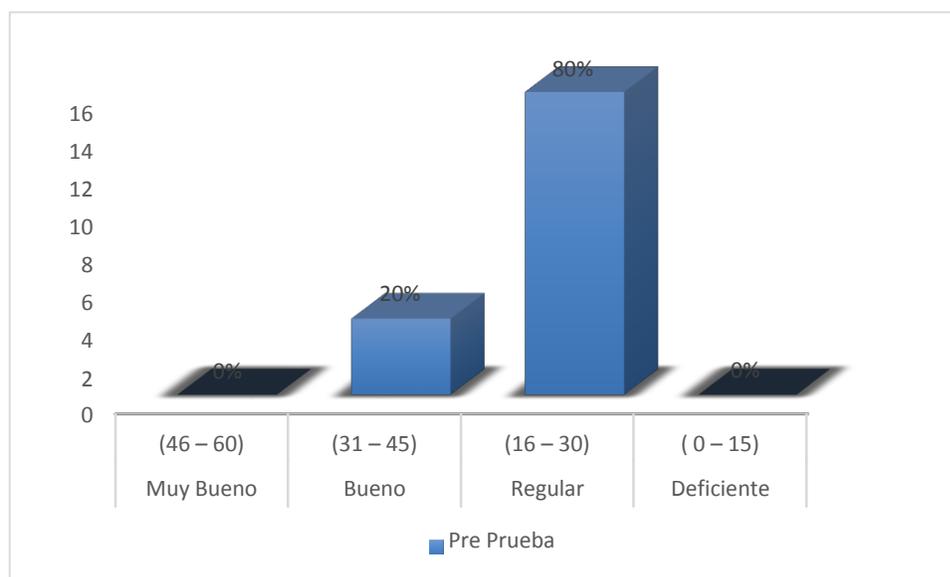
Como se puede observar en el cuadro N° 1 y gráfico N° 1, los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016, en lo que respecta a la variable motricidad fina, en la pre prueba, se encontró los siguientes resultados:

En la pre prueba el 80% de niños y niñas se ubican en el nivel Regular y un 20% en el nivel Bueno. Quiere decir que los estudiantes de 05 años de edad, en la pre prueba

presentan limitaciones en la coordinación de sus movimientos, el equilibrio de sus movimientos y el desarrollo de su grafo-motricidad. Por lo mismo requiere de una atención para la mejora de sus habilidades.

## GRÁFICO N° 2

*Distribución del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*



Fuente: Cuadro N° 2

- b) Diseñar y aplicar el juego lúdico basado en el enfoque socio- cognitivo para la mejora de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

### CUADRO N° 03

*Distribución del nivel de influencia de los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*

Niveles	Intervalos	Sesiones de Aprendizaje																			
		Sesión1		Sesión2		Sesión3		Sesión4		Sesión5		Sesión6		Sesión7		Sesión8		Sesión9		Sesión10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<i>Muy Bueno</i>	<i>(46 – 60)</i>	0	0	2	10	6	30	8	40	10	50	12	60	14	70	16	80	18	90	20	100
<i>Bueno</i>	<i>(31 – 45)</i>	4	20	4	20	2	10	2	10	2	10	2	10	2	10	2	10	1	5	0	0
<i>Regular</i>	<i>( 16 – 30)</i>	16	80	14	70	12	60	10	50	8	40	6	30	4	20	2	10	1	5	0	0
<i>Deficiente</i>	<i>( 0 – 15)</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>TOTAL</i>		20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

*Fuente:* Resultados de los niveles alcanzados en las sesiones de aprendizaje 2016

#### Descripción

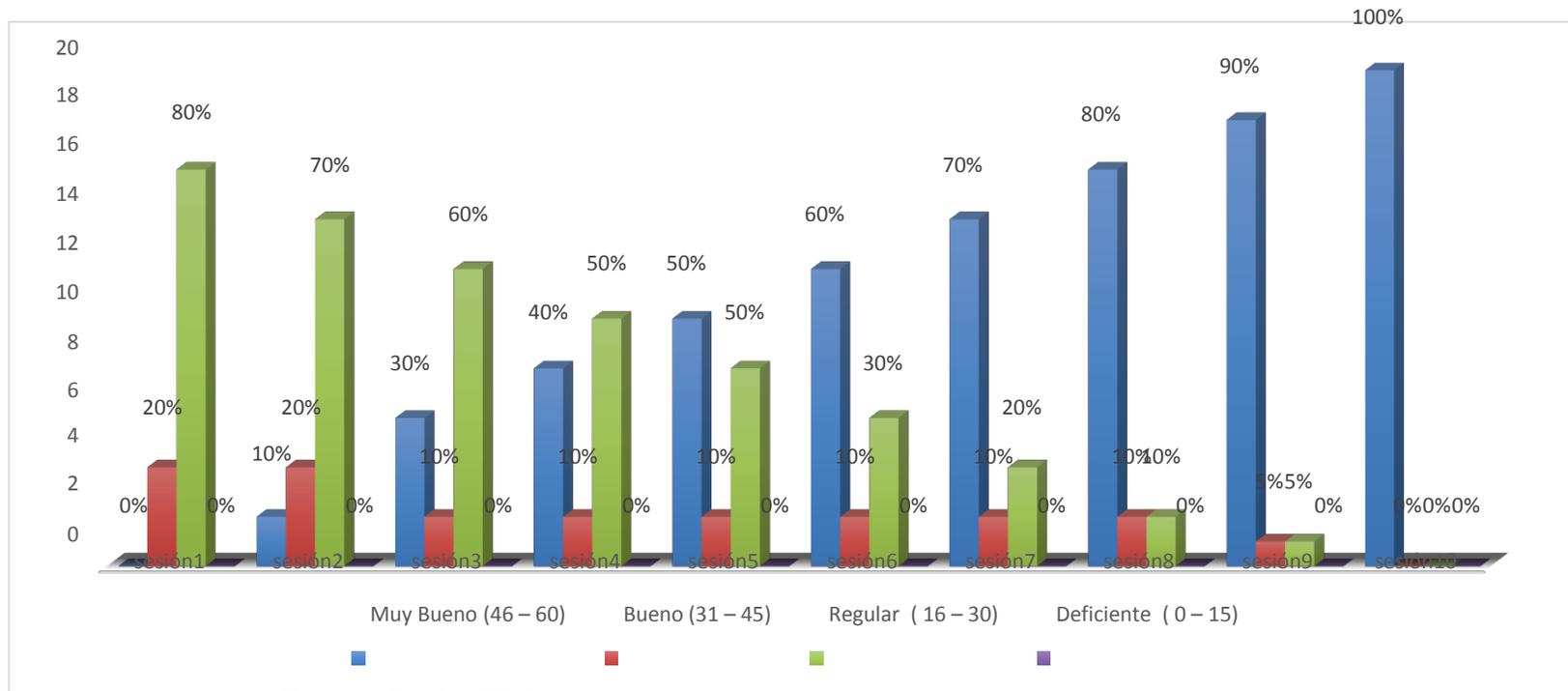
Luego de las 10 sesiones de aprendizaje realizadas, en las evaluaciones se encontró los siguientes resultados:

En la sesión 01, el 80% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular y un 20% se ubican en el nivel bueno. En la sesión N° 02, el 70% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 20% se ubican en el nivel bueno y el 10% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 03, el 60% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 10% se ubican en el nivel bueno y el 30% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 04, el 50% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 10% se ubican en el nivel bueno y el 40% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 05, el 40% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 10% se ubican en el nivel bueno y el 50% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 06, el 30% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 10% se ubican en el nivel bueno y el 60% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 07, el 20% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 10% se ubican en el nivel bueno y el 70% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 08, el 10% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 10% se ubican en el nivel bueno y el 80% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 09, el 5% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular; un 5% se ubican en el nivel bueno y el 90% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. En la sesión N° 10, el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno.

Como podemos ver, de acuerdo a cómo se da el avance de las actividades de aprendizaje de los estudiantes se visualiza la mejora significativa en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas, por lo que se puede afirmar que el desarrollo de las actividades lúdicas fue significativo.

### GRÁFICO N° 3

*Distribución del nivel de influencia de los juegos lúdicos en la mejora d la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016*



Fuente: Cuadro N° 3

c) Evaluar los efectos de los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo en el desarrollo del proceso de coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

#### CUADRO N° 4

*Distribución del nivel de desarrollo de la coordinación de movimientos en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*

Nivel	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
Muy Bueno	(16 – 18)	0	0	9	45
Bueno	(9 – 15)	7	35	11	55
Regular	( 5 – 8)	11	55	0	0
Deficiente	(0 – 4)	2	10	0	0
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Pre y Post Prueba aplicado a estudiantes de 5 años 2016.

#### Descripción

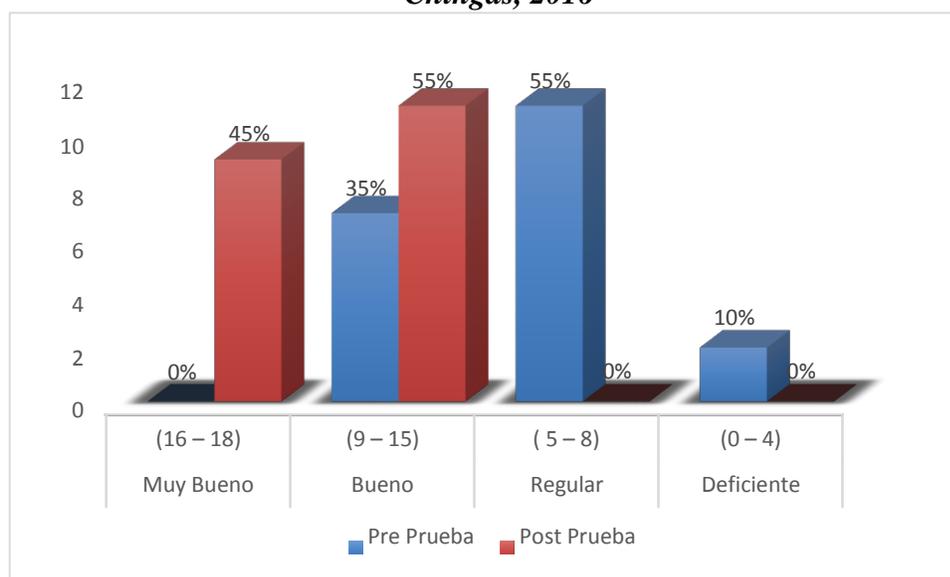
Como se puede ver en el cuadro N° 4 y gráfico N° 4, los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016, referente a la dimensión coordinación de movimientos, luego de la evaluación de entrada y salida se encontró los siguientes:

En la pre prueba el 10% d estudiantes d ubican en el nivel Deficiente, el 55% en el nivel Regular y un 35% en el nivel bueno; mientras que en la post prueba el 55% de estudiantes se ubican en el nivel Bueno y un 45% en el nivel Muy Bueno. Lo que quiere

decir que las actividades experimentales de juegos lúdicos fueron significativas, por lo tanto mejoraron la coordinación de movimientos los estudiantes de 05 años de edad.

#### GRÁFICO N° 4

**Nivel de desarrollo de la coordinación de movimientos de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016**



Fuente: Cuadro N° 4

d) Contrastar la eficacia de los juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo que posibilita mejorar el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

## CUADRO N° 5

*Distribución de niveles del desarrollo del equilibrio de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*

Nivel	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
Muy Bueno	( 16 – 21)	0	0	17	85
Bueno	(11- 15 )	4	20	3	15
Regular	( 6 – 10)	16	80	0	0
Deficiente	(0 – 5)	0	0	0	0
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Pre y Post Prueba aplicado a estudiantes de 5 años 2016.

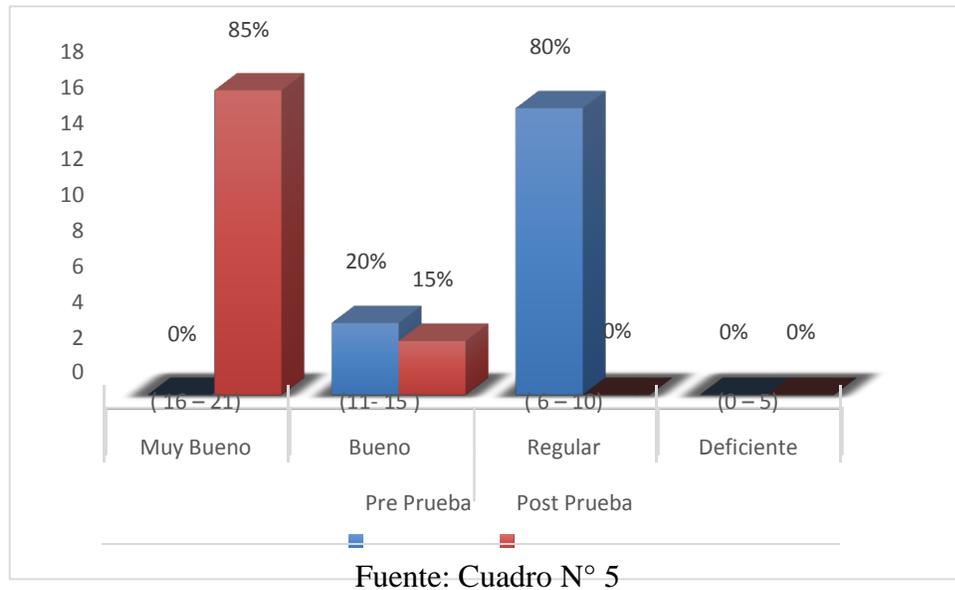
### Descripción

Como se puede ver, en el cuadro 5 y gráfico 5, los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativo inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016; referente a la dimensión equilibrio, luego de la pre y post prueba se encontró los siguientes resultados:

En la pre prueba el 80% d estudiantes se ubican en el nivel Regular y un 20% en el nivel Bueno; mientras que en la post prueba un 15% de estudiantes se ubican en el nivel Bueno y el 85% en el nivel Muy Bueno. Por lo mismo, podemos aseverar que las actividades experimentales de los juegos lúdicos fueron significativas, por las mismas que los estudiantes mejoraron el desarrollo de su equilibrio.

### GRÁFICO N° 5

*Distribución de niveles del desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*



e) Verificar la influencia del juego lúdico basado en el enfoque socio-cognitivo en el desarrollo de la grafo-motricidad de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

## CUADRO N° 6

*Distribución de niveles de desarrollo de la grafo-motricidad de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*

Niveles	Intervalos	Pre Prueba		Post Prueba	
		f	%	f	%
Muy Bueno	(16 – 21)	0	0	20	100
Bueno	(11 – 15)	0	0	0	0
Regular	( 6 – 10)	11	55	0	0
Deficiente	( 0 – 5)	9	45	0	0
TOTAL		20	100	20	100

Fuente: Pre y Post Prueba aplicado a los estudiantes de 5 años 2016.

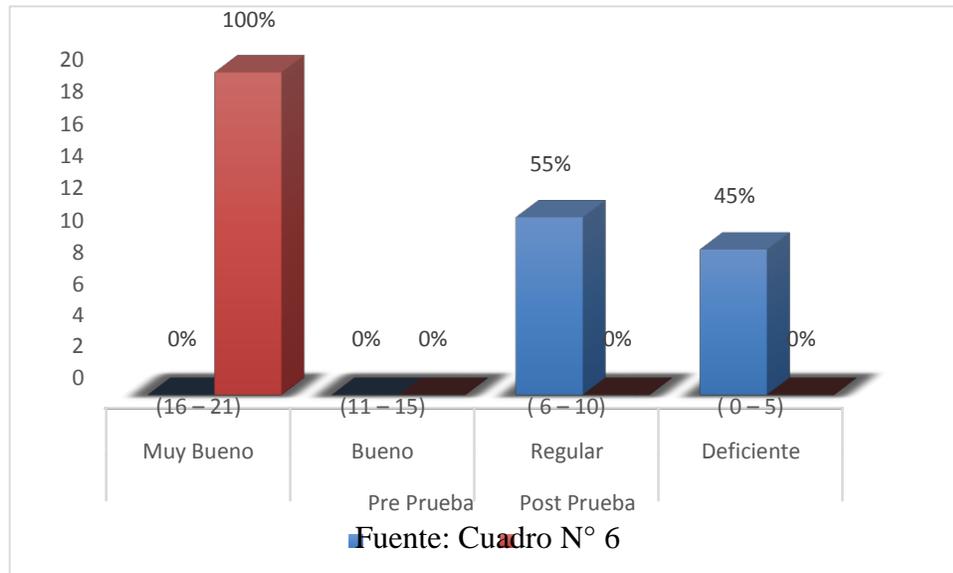
### **Descripción**

Como se puede observar en el cuadro N° 6 y gráfico N° 6, los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016; referente a la dimensión grafo-motricidad, luego de la pre prueba y post prueba, se encontraron los siguientes resultados:

En la pre prueba 45% de estudiantes se ubican en el nivel Deficiente y un 55% en el nivel Regular; mientras que en la post prueba el 100% de estudiantes se ubican en el nivel Muy Bueno. Por lo mismo podemos aseverar que el desarrollo de las actividades experimentales con juegos lúdicos como estrategia fueron muy significativos, por lo tanto, los estudiantes mejoraron en el desarrollo de su grafo-motricidad.

## GRÁFICO N° 6

*Distribución de niveles del desarrollo de la grafo-motricidad de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.*



### 5.1.2. Validación de hipótesis

#### De las hipótesis específicas

a) De la hipótesis específica 1. Los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo influyen positivamente en la coordinación de movimientos de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

#### Criterio para la prueba de hipótesis

Se establece, si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

## Estadística para la prueba d hipótesis

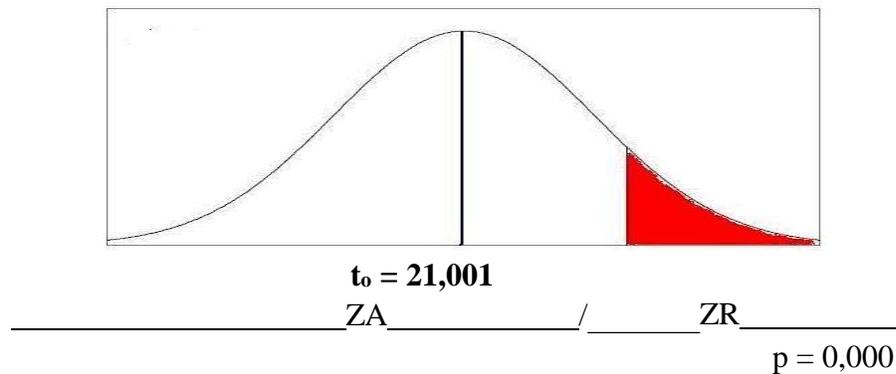
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, con el apoyo de software SPSS. V. 20, donde se determina la prueba T, de muestra relacionadas con un 95% de intervalo de confianza, y se tiene los siguientes resultados.

**Cuadro N° 07**

Prueba de hipótesis específica 1.

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación tip.	Error tip. de la media	95% de intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior				Superior
Post prueba Pre prueba	7,75000	1,65036	,36903	6,97761	8,52239	21,001	19	,000

**GRÁFICO 7. T - Student**



En los resultados de la prueba de hipótesis, podemos observar que el nivel d significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$ , ubicándose en la zona de rechazo; por lo tanto, nos permite descartar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Es decir, queda válido: los juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo influye positivamente en la coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad de la institución

educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016; lográndose potencializar el desarrollo de la coordinación de movimientos de los niños y niñas

b) De la hipótesis específica 2. Los juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

### **Criterio de prueba de hipótesis**

Se establece, si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

### **Estadística de la prueba de hipótesis**

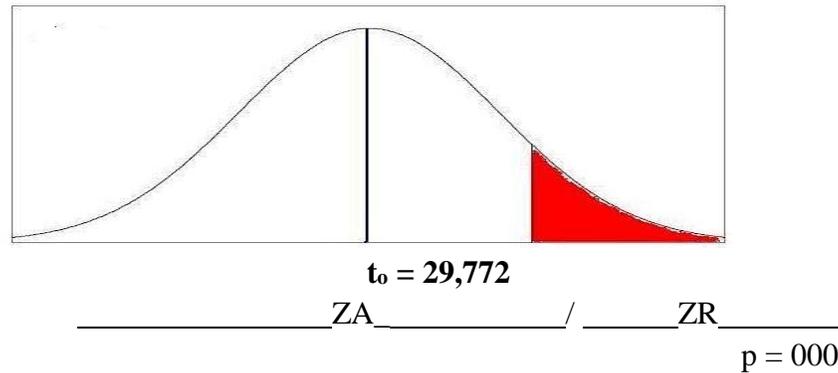
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, donde se determina la prueba T, de muestras relacionadas con un 95% de intervalo de confianza, y se tiene los siguientes resultados.

### **Cuadro N° 08**

#### **Prueba de la hipótesis específica 2**

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación tip.	Error tip. de la media	95% de intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior				Superior
Post prueba Pre prueba	7,75000	1,16416	,226031	7,20516	8,29484	29,772	19	,000

**GRÁFICO N° 8. T - Student**



En el esquema de la prueba, el nivel de significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$  entonces se ubica en la región de rechazo y por lo tanto descartamos la hipótesis nula  $H_0$  y aceptamos la hipótesis alterna  $H_a$ . Es decir, queda validado que: Los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016; lográndose potencializar el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas.

c) De la hipótesis específica 3. Los juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo influye positivamente en desarrollo de la grafo-motricidad de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

### **Criterio de la prueba de hipótesis**

Se establece, si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

### Estadística de prueba de hipótesis

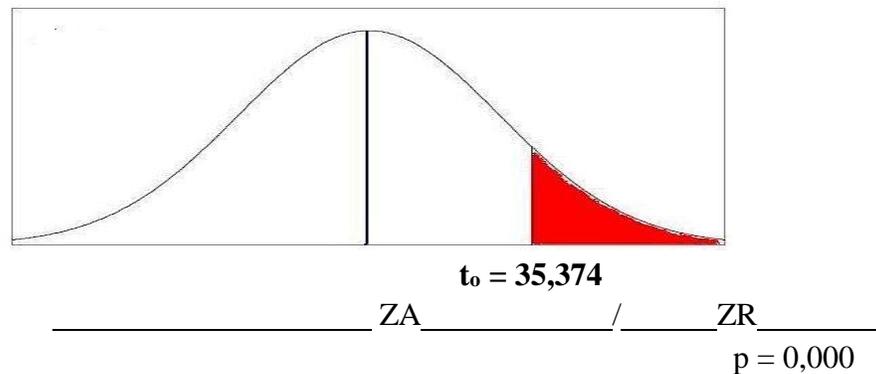
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, donde se determina la prueba T, de muestras relacionadas con un 95% de intervalo de confianza, y se tiene los siguientes resultados.

**Cuadro N° 09**

Prueba de la hipótesis específica 3

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación tip.	Error tip. de la media	95% de intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post prueba Pre prueba	12,20000	1,54238	,34489	11,47814	12,92186	35,374	19	,000

**GRÁFICO 9. T Student**



En los resultados de la prueba de la hipótesis específica 3, podemos ver que el nivel de significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$  ubicándose en la zona de rechazo; por lo mismo, nos permite descartar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna  $H_{i3}$ , es decir queda válido: los juegos lúdicos basados en el enfoque socio- cognitivo influye positivamente en el desarrollo de la grafo-motricidad de los estudiantes de 05 años de edad en la institución

educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016; lográndose potencializar el desarrollo de la grafo-motricidad de los niños y niñas.

### **De la hipótesis general**

Habiéndose formulado. Los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016.

### **Criterio para la prueba de hipótesis**

Se establece, si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula y si  $p \leq 0,05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula.

### **Estadística para la prueba de hipótesis**

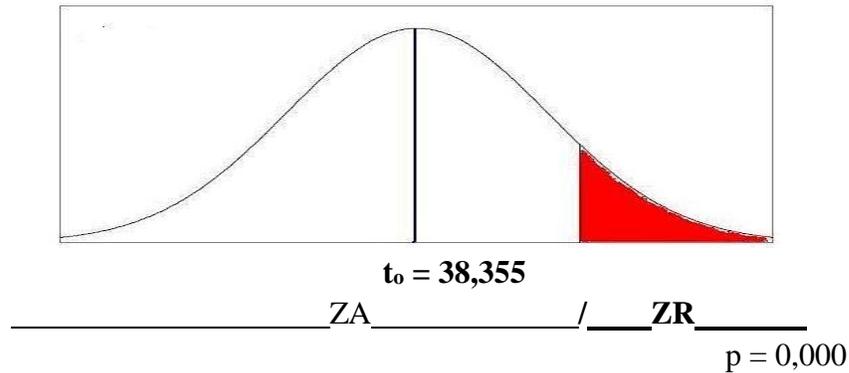
Se realizó con el apoyo del software SPSS. V. 20, donde se determina la prueba T, de muestra relacionadas con un 95% de intervalo de confianza, y se tiene los siguientes resultados.

### **Cuadro N° 10**

#### **Prueba de hipótesis general**

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación tip.	Error tip. de la media	95% de intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior				Superior
Post prueba Pre prueba	27,70000	3,22980	,72220	26,18841	29,21159	38,355	19	,000

**GRÁFICO 10. T de Student**



En los resultados de la prueba de hipótesis, podemos ver que el nivel de significancia  $p = 0,000$  y  $< 0,05$ , ubicándose en la zona de rechazo; por lo tanto, nos permite descartar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna  $H_i$ . Es decir, queda valido: los juegos lúdicos basados en el enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016; lográndose de esta manera potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad.

## **5.2. Análisis de resultados.**

Seguidamente se presenta la investigación referidos a la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina; los datos a discutir están referidos al supuesto del estudio y es:

De la hipótesis general. Habiéndose formulado, Los juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa

Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Como se puede ver, en el cuadro N° 01 y gráfico N° 01, los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Evidenciándose en la pre prueba el 80% de estudiantes se ubican en el nivel regular y un 20% en el nivel Bueno; mientras que en la post prueba el 100% se ubican en el nivel Muy Bueno. Estableciéndose que las actividades experimentales fueron muy significativas y los estudiantes mejoraron su motricidad fina.

Las mismas que son fundamentadas con los aportes de Posada (2014) quien considera que; son actividades que propician la motivación, atención, concentración, adquisición de la información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos, por su accionar vivencial y su interacción con otros. Asimismo, Mesonero (1999) menciona que; motricidad fina esta referido a aquellas actividades que el niño realiza efectuando movimientos realizados por los músculos específicos del cuerpo haciéndolos coordinadamente y con precisión

Corroborados con los estudios de Nicolás (2000) titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la IEI de Chupaca – Huancayo”. Concluye que, que las actividades lúdicas dirigidas a los niños de 4 y 5 años de edad son muy adecuados para el desarrollo de la motricidad fina; por lo tanto, el ludismo se convierte en un medio que le permite al docente hacer que el niño disfrute del juego mientras aprende y desarrolle su motricidad fina.

## CONCLUSIONES

Finalizado el análisis estadístico, así como la discusión de los resultados sobre la influencia de los juegos lúdicos, se arribó a las siguientes conclusiones finales:

Queda comprobado que los juegos lúdicos basado en el enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Se evidencia, en la prueba de entrada el 80% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular y un 20% en el nivel bueno y en la post prueba, el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel muy bueno. El  $p = 0,000$  y  $< 0,05$ . Por lo mismo mejoraron en la coordinación de movimientos, equilibrio y el desarrollo de la grafomotricidad.

Queda confirmado que los juegos lúdicos basado en el enfoque socio- cognitivo influyen positivamente en la coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Evidenciándose en la pre prueba el 10% de estudiantes se ubican en el nivel deficiente; el 55% en el nivel Regular y un 35% en el nivel Bueno; mientras que en la post prueba el 55% se ubican en el nivel Bueno y un 45% en el nivel Muy Bueno; el  $p = 0,000$  y  $< 0,05$ ; mejorando en la coordinación de sus movimientos

Queda verificada que los juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo, influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon; evidenciando en la pre prueba el 80% de estudiantes se ubican en el nivel regular y el 20%

en el nivel Bueno y en la post prueba 11 15% de estudiantes se ubican en el nivel Bueno y el 85% en el nivel Muy Bueno, el  $p = 0,000$  y  $< 0,05$ ; mejorando en el desarrollo de su equilibrio.

Queda verificado que los juegos lúdicos como estrategias influyen positivamente en el desarrollo de la grafo-motricidad de los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón- Chingas, en el año 2016; evidenciándose, que en la pre prueba el 45% de estudiantes se ubican en el nivel deficiente y el 55% en el nivel Regular; muestras en la post prueba el 100% de estudiantes se ubican en el nivel Muy Bueno, el  $p = 0,000$  y  $< 0,05$  mejorando el desarrollo de su grafo-motricidad.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Luego de finalizado las conclusiones del estudio, se propone Los aspectos complementarios como recomendaciones y son los siguientes:

Al personal docente de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, asumir los juegos lúdicos como una alternativa de trabajo con los estudiantes de 05 años de edad, para generar un adecuado desarrollo de la motricidad fina en niños de esa edad.

Del mismo modo, a la dirección de la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, incorporar al Proyecto Curricular Institucional a los juegos lúdicos, como una estrategia metodológica para el trabajo con los estudiantes a nivel institucional, con la finalidad de posibilitar un adecuado desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del nivel de educación inicial.

También, a los estudiantes de la facultad de Educación, empoderarse de las estrategias metodológicas lúdicas durante la realización de las prácticas pre profesionales en las instituciones educativas de educación inicial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ander, E. E. (1971). *Introducción a las técnicas de investigación social*. Buenos Aires: Humanistas.
- Ballesteros, O. (2012). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. México: Universidad Autónoma de México.
- Bustos, L. (2006). *Coordinación motora fina y motora gruesa, resultados de la coordinación sensomotora en los niños menores*. 2da. Edición. Madrid: Mc Graw Hill.
- Castro, A. (2011). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en educación ambiental de los niños pre escolares en el Colegio Humboldt*. Caracas: Universidad de Caracas.
- Cuadros, L. A. (1999). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa como actividad sensomotora*. La Habana: Vida Nueva.
- Díaz, B. A. F. y Otros (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Durivage, J. (1984). *Educación y psicomotricidad manual para la educación pre escolar*. México: Trillas.
- Flores, H. (2011). *Estrategias y su influencia en la formación integral en los niños del liceo Cristiana John Nevis Andrews*. Ambato: Universidad de Ambato.
- Gadino, A. (2001). *Gestionar el conocimiento: estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Buenos Aires: Homo Sapiens.

- Galindo, D. (2010). *La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años d edad en la institución educativa N° 233 La Soledad*. Huaraz: Instituto Superior Pedagógico.
- Gaskins, I y Elliot, T. (1999). *Cómo enseñas estrategias cognitivas en la escuela*. Buenos Aires: Paidós.
- Huerta, R. M. (2005). *Aprendizaje estratégico*. Lima Perú: San Marcos.
- Ynmaculada, D. (2006). *Estrategias lúdicas para la facilitación de los aprendizajes en las matemáticas de los niños en edad pre escolar de la escuela bolivariana "Mata Rala Arriba"*. Venezuela: Veracruz.
- Macedo, B. (2009). *Estrategias didácticas lúdicas en el aprendizaje del cálculo y numeración de los alumnos del segundo grado de educación primaria de ls institución educativa, "Jorge Basadre Grohman"*. Huaraz: Instituto Superior Pedagógico.
- Monserart, A. (2001). *La psicomotricidad en el parvulario*. México: Fontanera.
- Muñoz, D. (2010). *La coordinación y el equilibrio en el área de educación física*. Buenos Aires: Educatec.
- Nicolás, G. M. (2000). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la IEI de Chupaca*. Huancayo: Universidad del Centro
- Penton, H. B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. Cuba: Educatec.
- Posada, G. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Quinteros, V. J. (2013). *Material didáctico para desarrollar la motricidad fina escritural en niños de 3 a 5 años*. Colombia: Universidad Católica Pereira.

Valderrama, M.S. (2000). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.

# **ANEXOS**

**PRE PRUEBA**  
**ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA**

**I. DATOS GENERALES:**

1.1. Institución Educativa Inicial:..... Lugar:.....

1.2. Apellidos y Nombres:.....

1.3. Edad: ..... Fecha: .....

**II. OBJETIVOS:**

Conocer el nivel de desarrollo de la motricidad fina que evidencian los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón - Chingas.

**III. INSTRUCCIONES:**

Las investigadoras deben registrar según los ítems consignando con un aspa (X) en la valoración correspondiente. Debiendo ser muy objetivo en su observación.

**IV. CUERPO:**

N°	ITEMS	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
<b>COORDINACIÓN DE MOVIMIENTOS</b>					
01	Sabe identificar la figura dada				
02	Puede diferenciar las figuras y objetos				
03	Sebe recortar figuras dadas				
04	Sabe dibujar figuras y objetos				
05	Puede colorear				
06	Puede pasar el lápiz el contorno de las figuras				
07	Se concentra al realizar sus actividades				
<b>EQUILIBRIO</b>					
08	Puede desplazarse con seguridad				
09	Se desplaza por espacios con obstáculos				
10	Puede realizar ejercicios con equilibrio				
11	Realiza movimiento uniformes con los dedos				
12	Puede hacer presión con los dedos				
13	Puede hacer presiones de objetos con suavidad				
<b>GRAFOMOTRICIDAD</b>					
14	Sabe trazar líneas				
15	Traza líneas horizontales				
16	Puede graficar círculos				
17	Traza líneas de derecha a izquierda y viceversa				
18	Puede diferenciar los grafemas				
19	Puede escribir grafemas				
20	Sabe diferenciar los signos que se les presenta o escribe				

**V. OBSERVACIONES:**

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

**POST PRUEBA**  
**ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Institución Educativa Inicial:..... Lugar:.....  
 1.2. Apellidos y Nombres:.....  
 1.3. Edad: ..... Fecha: .....

**III. OBJETIVOS:**

Conocer el nivel de desarrollo de la motricidad fina que evidencian los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón - Chingas.

**III. INSTRUCCIONES:**

Las investigadoras deben registrar según los ítems consignando con un aspa (X) en la valoración correspondiente. Debiendo ser muy objetivo en su observación.

**IV. CUERPO:**

N°	ITEMS	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
	<b>COORDINACIÓN DE MOVIMIENTOS</b>				
01	Sabe identificar la figura dada				
02	Puede diferenciar las figuras y objetos				
03	Sebe recortar figuras dadas				
04	Sabe dibujar figuras y objetos				
05	Puede colorear				
06	Puede pasar el lápiz el contorno de las figuras				
07	Se concentra al realizar sus actividades				
	<b>EQUILIBRIO</b>				
08	Puede desplazarse con seguridad				
09	Se desplaza por espacios con obstáculos				
10	Puede realizar ejercicios con equilibrio				
11	Realiza movimiento uniformes con los dedos				
12	Puede hacer prensión con los dedos				
13	Puede hacer presiones de objetos con suavidad				
	<b>GRAFOMOTRICIDAD</b>				
14	Sabe trazar líneas				
15	Traza líneas horizontales				
16	Puede graficar círculos				
17	Traza líneas de derecha a izquierda y viceversa				
18	Puede diferenciar los grafemas				
19	Puede escribir grafemas				
20	Sabe diferenciar los signos que se les presenta o escribe				

**V. OBSERVACIONES:**

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



GOBIERNO REGIONAL DE ANCASH  
GERENCIA REGIONAL DE DESARROLLO SOCIAL  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE ANTONIO RAIMONDI  
LE INICIAL N° 035 "VIRGEN PURISIMA" HUAYTAYOC

“AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO”



LA DIRECTORIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL  
QUE AL FINAL SUSCRIBE.

## CERTIFICA:

Que la Alumna. **VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda Violeta** Identificado con D.N.I N°. **41621845**, ha realizado la investigación en esta Institución Educativa Inicial, desde el 14 de Noviembre del 2016 al 22 de Diciembre del 2016, como **PRACTICANTE PRE – PROFESIONAL** de la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.

La Alumna. **VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda Violeta**, Durante el tiempo de su permanencia ha demostrado capacidad, responsabilidad y puntualidad en las labores desempeñadas.

Se expide el presente documento para fines que el interesado estime conveniente.

Llamellin 30 de diciembre del 2016



Prof. Ariza Saavedra, Hilda Marlene



			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada uno es único, valioso y especial</li> <li>- Dios no nos ha hecho en una fábrica con un mismo molde, sino seríamos como los robots.</li> </ul>	
<b>C I E R R E</b>	<p>Metacognición</p> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?</li> <li>- Se aplicará la autoevaluación, cada niño verbalizará como le quedó su dibujo.</li> </ul>	

## FICHA ANEXA

⇒ Colorea los siguientes dibujos.



# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

## “RECONOZCO MIS CARACTERÍSTICAS SEGÚN MI SEXO”

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : ANTONIO RIAMONDI  
 1.2. I.E.I. : N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA  
 1.3. DIRECTOR(A) : ARIZA SAAVEDRA, Ilda  
 1.4. PROFESORA : VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda  
 1.5. SECCION : 5 AÑOS

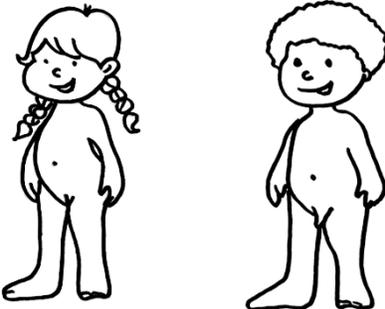
### II. DURACION :

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	IDENTIDAD PERSONAL	Explora, reconoce y valora positivamente sus características y cualidades personales mostrando confianza en sí mismo y afán de mejora	Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales relacionándolas con las de su sexo, reconociendo el apoyo mutuo.

### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> <li>- Acciones de rutina.</li> <li>- Salimos al patio en orden y delimitamos el espacio.</li> <li>- Caminamos por todo el patio, corremos y saltamos con los pies juntos.</li> </ul>	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés           Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A cada grupo se le entrega un rompecabezas de: niño-niña-vestido – camisa.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Eres niño o niña? ¿Qué usan los hombres y qué las mujeres? ¿En qué se diferencian los hombres de las mujeres?</li> </ul>	

	<p>Planteamiento del conflicto cognitivo</p> <p>Presentación del tema</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> 	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuáles son las características del hombre y de la mujer?</li> <li>- Hoy hablaremos de las diferencias entre hombres y mujeres</li> <li>- Pasan al frente un niño y una niña y los demás los observan y describen, mencionan en qué se parecen y en que se diferencian</li> <li>- Observan las imágenes de un niño y una niña desnudos y los describen.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se coloca siluetas de diversas ropas en el franelógrafo y con ayuda de los niños visten a cada niño eligiendo la ropa según su sexo.</li> <li>- Dios creó a Adán y Eva para que se acompañen y ayuden. Ambos son importantes.</li> </ul>	
<p>C I E R R E</p>	<p>Metacognición</p> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?</li> <li>- Se realizará la coevaluación, después de que cada grupo exponga su trabajo.</li> </ul>	



	<p>Presentación del tema Construcción del aprendizaje</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoy hablaremos de la importancia de tener un nombre.</li> <li>- Se entrega a cada niño una tarjeta con su nombre la observan y la adornan con plumones</li> <li>- Compara su nombre con el de sus compañeros</li> <li>- Juegan a buscar su nombre La profesora coloca las tarjetas en distintos lugares y ellos la encuentran.</li> <li>- Dialogamos ¿Quién les eligió su nombre? ¿Qué pasaría si no tuvieran un nombre? ¿cómo se llamarían?</li> <li>- Todos tenemos un nombre que nos identifica y nos hace distintos a los demás. Todos nos deben llamar por nuestro nombre y nosotros debemos llamar por su nombre a nuestros compañeros, no por su apodo.</li> </ul> 	<p>Tarjetas Plumones</p>
<p>C I E R R E</p>	<p>Metacognición  Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</li> <li>- Se realiza la heteroevaluación y cuelgan sus trabajos.</li> </ul>	

# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

## “CONOZCAMOS NUESTROS GUSTOS Y PREFERENCIAS”

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : ANTONIO RIAMONDI  
 1.2. I.E.I. : N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA  
 1.3. DIRECTOR(A) : ARIZA SAAVEDRA, Ilda  
 1.4. PROFESORA : VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda  
 1.5. SECCION : 5 AÑOS

### II. DURACION

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	IDENTIDAD PERSONAL	Autonomía Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades: “Me gusta jugar con la pelota”, “El cuento del patito feo no me gusta”. “Lo que más me gusta es subir y saltar”, etc.

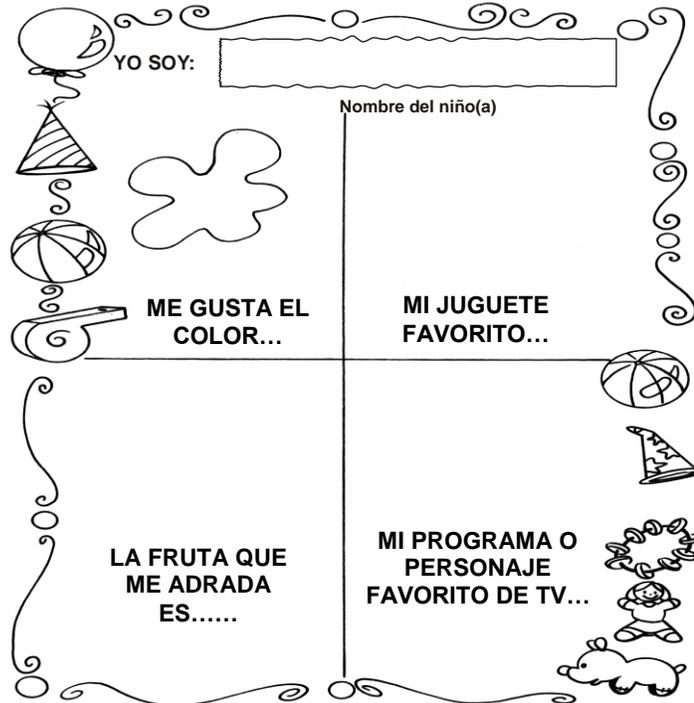
### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada  Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina</li> <li>- Juego y comparto el material</li> </ul>	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés  Recuperación de saberes previos  Planteamiento del conflicto cognitivo  Presentación del tema  Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra muestra un peluche a los niños. Este es mi peluche preferido y es mi jirafita Lola, es linda, ¿les gusta a ustedes?</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿ustedes saben cuáles son las cosas que más les gustan? ¿Te gusta lo que le agrada a tu mamá o papá?</li> <li>- Conoces ¿cuáles son las cosas que más te gustan?</li> <li>- Hoy hablaremos de nuestros gustos y preferencias.</li> <li>- Cada uno es especial y tiene sus propios gustos. ¿Cuál es tu color preferido? ¿Cuál es la fruta que más te gusta? ¿Cuál es el deporte que te agrada? ¿Qué mascota tienes o te gustaría tener? ¿Cuál es tu programa favorito en la TV?</li> </ul>	

			
<p style="text-align: center;"><b>C I E R R E</b></p>	<p style="text-align: center;">Metacognición</p> <p style="text-align: center;">Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?</li> <li>- Se realiza la coevaluación de la exposición</li> </ul>	

## FICHA ANEXA

⇒ Dibuja y pinta tus preferencias.



YO SOY: [ ]

Nombre del niño(a)

ME GUSTA EL COLOR...

MI JUGUETE FAVORITO...

LA FRUTA QUE ME AGRADA ES.....

MI PROGRAMA O PERSONAJE FAVORITO DE TV...

# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

## “SOY ÚNICO E IMPORTANTE”

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL	: ANTONIO RIAMONDI
1.2. I.E.I.	: N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA
1.3. DIRECTOR(A)	: ARIZA SAAVEDRA, Ilda
1.4. PROFESORA	: VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda
1.5. SECCION	: 5 AÑOS

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	IDENTIDAD PERSONAL	Explora, reconoce y valora positivamente sus características y cualidades personales mostrando confianza en sí mismo y afán de mejora.	Identifica y reconoce sus características corporales, cualidades personales y las de otros.
C.	EXPRESION Y APRECIACION GRAFICO PLASTICA	Utiliza adecuadamente diversos materiales, propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas grafico plásticas apreciando las posibilidades expresivas que éstas le proporcionan.

### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	- Rutina.	
	Utilización libre de los sectores	- Rutina.	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	- presentamos 2 siluetas negras del tamaño aproximado al de nuestros niños y las describimos.	Cartulina
	Recuperación de saberes previos	- ¿las reconocen? ¿a quién corresponde? ¿quién creó estos seres?	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	- cada uno se mide y encaja en la silueta que considera le corresponde luego preguntamos ¿todos somos iguales?	Espejo
	Presentación del tema	- Soy único no me repito	
	Construcción del aprendizaje	<p>en un espejo observamos nuestro cuerpo entero ¿te pareces a tu amigo(a)? ¿a quién te pareces? Dialogamos: todos somos únicos no hay otro niño(a) que sea igual a ti Dios nos creó así a través de nuestros padres y cada uno somos importantes por eso debemos respetar a los otros.</p> <p><b>Actividad gráfico plástico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación: repetimos la frase “Soy única e importante”</li> <li>- Se explica la técnica: huella</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño deja su huella de la mano y pie en una hoja (después irá a su álbum personal)</li> </ul>	Témpera Papel afiche

		Así soy yo <b>Verbalización</b> Valora sus huellas, compara con los demás.	
<b>C I E R R E</b>	Aplica lo aprendido	- comentamos la frase presentada "Soy único e importante"	Carteles
	Evaluación	- en una silueta del cuerpo cada niño pega la fotocopia o foto de su cara y enmarca pegando estrellas.	Paletas baja lengua Cartón corrugado Papel platino
	Metacognición	- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?	

## **FICHA ANEXA**

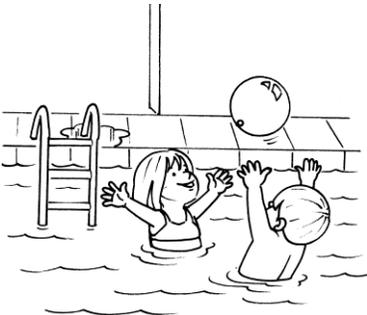
⇒ Pinta el deporte que practicas o que te agrada.



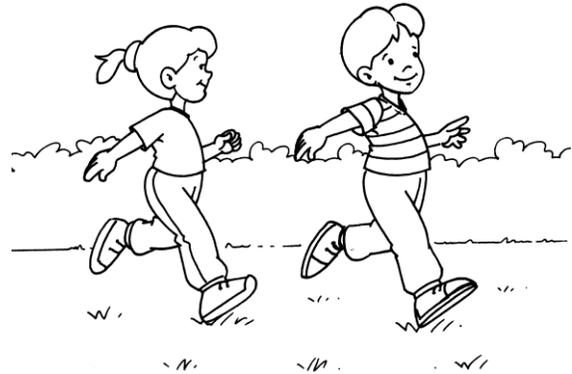
**FUTBOL**



**VOLEY**



**NADAR**



**CORRER**

# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

“CONOCEMOS LOS ALIMENTOS QUE ME PROTEGEN DE LAS ENFERMEDADES”

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : ANTONIO RIAMONDI
- 1.2. I.E.I. : N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA
- 1.3. DIRECTOR(A) : ARIZA SAAVEDRA, Ilda
- 1.4. PROFESORA : VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda
- 1.5. SECCION : 5 AÑOS

## II. DURACION

## III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA E INTERCULTURAL	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para La convivencia.	Elabora acuerdos proponiendo normas que respeta y hace respetar.

## IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación</li> <li>- Saludamos a Dios y a María</li> <li>- Cantamos la canción: los alimentos</li> <li>- En el aula actualizamos carteles</li> </ul>	Carteles
	Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En completo orden salimos al patio y reconocemos el espacio en el que trabajaremos</li> <li>- Caminamos de puntitas, estiramos nuestro tronco y levantamos las manos a cada indicación.</li> </ul>	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos en una lámina a dos niños, uno enfermo y otro sano.</li> </ul>	Lámina
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Por qué creen que están así estos niños? ¿Qué les habrá pasado? ¿Alguna vez tú te has enfermado?</li> </ul>	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Por qué se enfermarán los niños?</li> </ul>	
	Presentación del tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoy conocernos los alimentos que me protegen de las enfermedades</li> </ul>	
	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos títeres de una fruta y una verdura que conversan entre ellas sobre ¿cuál es la más importante para protegernos de las enfermedades? y concluyen que ambas son necesarias (frutas y verduras).</li> </ul>	Títeres  Lámina

		<div data-bbox="787 205 1112 525" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1263 289 1347 319" data-label="Caption"> <p>Siluetas</p> </div> <div data-bbox="646 562 1242 844" data-label="List-Group"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos en una lámina los alimentos que me protegen de las enfermedades y los nombramos: coliflor, lechuga, zanahoria, zapallo, tomate, naranjas, fresas, sandía, manzana, peras. La observan y describen.</li> <li>- Identificamos a las frutas y verduras como los alimentos que me protegen porque tienen muchas vitaminas que necesita mi cuerpo para estar sano.</li> <li>- Entregamos siluetas de frutas y verduras para que las identifiquen y clasifiquen.</li> </ul> </div> <div data-bbox="678 898 1209 1186" data-label="Image"> </div>	
<p><b>C I E R R E</b></p>	<p>Metacognición  Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gusto? ¿en qué tuviste dificultad?</li> <li>- Autoevalúan sus trabajos</li> </ul>	

# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

## “SISTEMA PLANETARIO SOLAR”

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : ANTONIO RIAMONDI  
 1.2. I.E.I. : N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA  
 1.3. DIRECTOR(A) : ARIZA SAAVEDRA, Ilda  
 1.4. PROFESORA : VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda  
 1.5. SECCION : 5 AÑOS

### II. DURACION

:

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA E INTERCULTURAL COMPETENCIA	Maneja los conflictos de manera pacífica y constructiva.	Diferencia la noción de tiempo en las actividades que realiza, (mucho tiempo, poco tiempo) y las verbalizar

### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

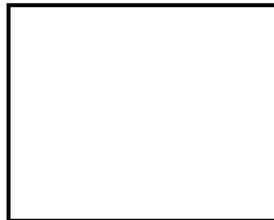
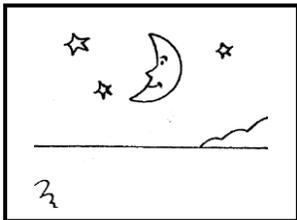
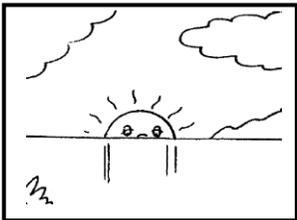
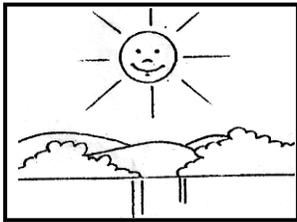
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada  Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación, saludo a Dios</li> <li>- Canción.</li> <li>- Marchan alrededor del patio.</li> <li>- Control y utilización de carteles del aula.</li> <li>- Nos organizamos y planificamos el juego trabajo en sectores.</li> </ul>	Carteles
D E S A R R O L L O	Despertando el interés  Recuperación de saberes previos  Planteamiento del conflicto cognitivo  Presentación del tema  Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostramos una lámina del sistema planetario solar.</li> <li>- ¿Lo conocen? ¿Dónde lo vieron? ¿Qué es? ¿El Sol se moverá? ¿La Tierra se moverá? ¿Qué son esas líneas?</li> <li>- ¿Por qué hay cambios de mañana, tarde, noche?</li> <li>- Mañana – tarde y noche.</li> <li>- Explicamos que Dios creó otros planetas a parte de la Tierra y los puso a girar alrededor del Sol, agradecemos a Dios por crearnos en un planeta donde hay animales, plantas, agua, viento.</li> <li>- La maestra pregunta ¿ustedes saben por qué ocurre los cambios del día o noche? Entonces con ayuda del globo terráqueo y una linterna se explica a los niños que al girar la Tierra va cambiando su posición y esto ocasiona que se sucedan los cambios de día – noche, mañana – tarde –noche.</li> </ul> <p><b>Actividad Literaria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Motivación:</b> La profesora dice: Nos ponemos todos en semi-círculo, hoy les contaré lo que hace Pedrito</li> </ul>	Globo terráqueo Linterna   Tarjetas

		<p>en un día.</p> <p>- <b>Desarrollo:</b> Con ayuda de tarjetas se va narrando la secuencia de acontecimientos durante un día en la vida de Pedrito, a la vez vamos recordando que esto ocurre porque la Tierra va girando sobre su eje y nosotros observamos este movimiento a través de los cambios que se da en el espacio (cielo) y también por eso cambiamos nuestras actividades.</p>	
C I E R R E	Aplica lo aprendido	- En una ficha identifican y colorean estos tiempos.	Ficha Colores
	Evaluación	- Heteroevaluación.	
	Metacognición	- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?	

## FICHA ANEXA

⇒ Colorea la mañana, tarde y noche considerando los cambios en el color.

⇒ Recorta y pega las actividades según correspondan.



# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

## “LOS MEDIOS DE TRANSPORTE”

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : ANTONIO RIAMONDI  
 1.2. I.E.I. : N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA  
 1.3. DIRECTOR(A) : ARIZA SAAVEDRA, Ilda  
 1.4. PROFESORA : VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda  
 1.5. SECCION : 5 AÑOS

### II. DURACION

:

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA E INTERCULTURAL	Normas de convivencia se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Aprende a prevenir accidentes de tránsito haciendo buen uso de la vía y el vehículo.

### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formación, saludo a Dios</li> <li>- Canción</li> <li>- Marchan alrededor del patio cantando “Soy soldado”</li> <li>- Control y actualización de carteles del aula.</li> </ul>	Carteles
	Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños deciden el sector por grupos.</li> <li>- Organizan su juego grupal.</li> <li>- Juegan de acuerdo a su organización.</li> <li>- Guardan y ordenan el material.</li> </ul>	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra muestra siluetas de algunos medios de transporte.</li> </ul>	Siluetas
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué son? ¿Cómo se llaman? ¿Tú tienes alguno? ¿Has usado alguno de ellos?</li> </ul>	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Para qué sirven y por donde van los medios de transporte?</li> <li>- Los medios de transporte.</li> </ul>	
	Presentación del tema		
	Construcción del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les lee: “Los viajes de Pedro” comentamos la historia y vamos recordando por que Pedro elige ir en cada medio de transporte: y pregunta ¿a la montaña podría viajar en barco? Luego indicamos que los medios de transporte se desplazan ya sea por aire, mar o tierra, luego la maestra pega en la pizarra tarjetas con imágenes de estos elementos y presenta muchas siluetas de medios</li> </ul>	

		<p>de transporte para que los niños vayan eligiendo y colocando en el lugar correcto según corresponda al lugar de desplazamiento de C/U.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posteriormente pregunta ¿Para qué sirven los medios de transporte? ¿Cuándo los usamos? Y comentamos que sirven para transportar alimentos, artefactos, personas etc. y que todos usamos los medios de transporte.</li> </ul> <p><b>Actividad Literaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Motivación:</b> Hoy jugaremos a inventar y resolver adivinanzas, la maestra indica que ella empezará y dice: <i>Voy por la tierra y parezco una oruga o un gusano</i> <i>¿Quién soy?</i></li> <li>- <b>Desarrollo:</b> Luego de encontrar la respuesta, motivamos a los niños que vayan creando otras adivinanzas para los medios de transporte</li> </ul>	<p>Tarjetas</p> <p>Siluetas</p> <p>Papelote</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p> <p>Tijeras</p> <p>Goma</p> <p>Ficha</p>
C I E R R E	Aplica lo aprendido	- En una ficha, pintan, cuentan, recortan y pegan los medios de transporte según corresponda.	
	Evaluación	- Heteroevaluación la maestra y niños evalúan su trabajo.	
	Metacognición	-	



# ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

## “CONOCIENDO NUESTROS DERECHOS”

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : ANTONIO RIAMONDI  
 1.2. I.E.I. : N° 034 SANTA TERESA DE CALCUTA  
 1.3. DIRECTOR(A) : ARIZA SAAVEDRA, Ilda  
 1.4. PROFESORA : VERAMENDI GOMEZ, Rosalinda  
 1.5. SECCION : 5 AÑOS

### II. DURACION

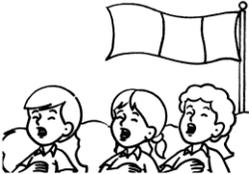
:

### III. INFORMACIÓN CURRICULAR:

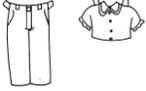
ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
P.S.	CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA E INTERCULTURAL	Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre en todo momento y pide que lo escuchen y los respeten

### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	<p>Actividades permanentes de entrada</p> <p>Utilización libre de los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos formamos y saludamos.</li> <li>- Saludamos a Dios.</li> <li>- Actualizamos carteles</li> <li>- Ocupamos los servicios higiénicos.</li> <li>- Planificación: Los niños deciden el sector en el que desean jugar</li> <li>- Organización: Organizan su juego en grupo</li> <li>- Ejecución: Juegan compartiendo el material y respetando ideas.</li> </ul>	<p>CD equipo de música carteles</p> <p>Material de los sectores</p>
D E S A R R O L L O	<p>Despertando el interés</p> <p>Recuperación de saberes previos</p> <p>Planteamiento del conflicto cognitivo</p> <p>Presentación del tema</p> <p>Construcción del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- colocamos en el franelógrafo caritas de niños con diversas expresiones (alegres-triste-preocupado)</li> <li>- Hacemos suposiciones de las expresiones de los niños, respondiendo a las siguientes preguntas.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o ¿Cómo está este niño (a)?</li> <li>o ¿Por qué creen que está así?</li> <li>o ¿Qué habrá pasado con el niño (a)?</li> <li>o ¿cómo creen que se siente?</li> </ul> </li> <li>- ¿Cuáles son los derechos de los niños y niñas?</li> <li>- Derechos de los niños y niñas</li> <li>- En el mundo en el que vivimos, hay mucho que cuidar, las personas los animales, el aire, los árboles y principalmente a los “niños” que son el futuro del mundo son la alegría, son esperanza y son muy indefensos. Hace mucho tiempo se reunieron los presidentes de todos los países del mundo para firmar una carta a favor de los niños y niñas en este documento se habla</li> </ul>	

		<p>sobre los derechos que tienen todos los niños y niñas. Vamos a conocer los más importantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se coloca en el franelografo un juego de memoria de 10 tarjetas, en donde se dibujará 5 derechos y las otras cinco será iguales. Se colocan volteadas y los niños salen ordenadamente a descubrir de 2 en 2 hasta encontrar las parejas.</li> <li>- Luego dialogamos lo que observamos en las tarjetas, tenemos derecho a:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>La educación</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Amor y protección</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>A no ser maltratados</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>a la salud</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>A tener un nombre y nacionalidad</p> </div>	
<b>C I E R R E</b>	<p>Aplica lo aprendido</p> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño dibuja en una hoja el derecho que elija y luego escribe su nombre</li> <li>- Auto – evaluación y exponen sus trabajos</li> </ul>	<p>Hoja. Lápiz. Colores.</p>
	<p>Metacognición</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gusto?</li> <li>¿En qué tuviste dificultad?</li> </ul>	



		<div style="text-align: center;">  </div> <p>Si tenemos ¿Qué debemos hacer? Cuidarla, evitar ensuciarla y romperla</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>Si nos preparan nuestra comida y lonchera. ¿Cuál es nuestro deber? Comerla sin reclamar</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Si nuestros papás nos dan ¿Cuál es nuestro deber? Darles mucho cariño, respetarlos y obedecerles.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Si nos mandan al jardín ¿Cuál es nuestro deber?... etc.</p> <p><b>Actividad Musical</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora pregunta a cada niño ¿Te gusta tu nombre? ¿Qué te gustaría llamarte?</li> <li>• Todos tenemos derecho a tener un nombre y estar inscritos como ciudadanos que pertenecemos a un país.</li> <li>• Se les enseña una partida de nacimiento y un DNI de niño y de adulto. Los observan y comentan ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Todos debemos contar con estos documentos desde que nacemos?</li> </ul>	
<b>C I E R R E</b>	Aplica lo aprendido	- En una hoja dibujan ¿Cómo ayudan en casa? En la parte inferior escriben la explicación de su dibujo.	Hoja. Lápiz. Colores.
Evaluación	- realizan la autoevaluación de su trabajo.		
Metacognición	- ¿Cuáles son las obligaciones de los miembros de tu familia?		





# Tesis Rosalinda

## INFORME DE ORIGINALIDAD

4%	4%	0%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://docslide.us">docslide.us</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	1%

EXCLUIR CITAS

ACTIVO

EXCLUIR  
COINCIDENCIAS

< 1%

EXCLUIR  
BIBLIOGRAFIA

ACTIVO