



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**LOS JUEGOS LÚDICOS CÓMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN  
VISO MANUAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1556  
ANGELITOS DE JESÚS – CASMA, 2015.**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autor:

**Br. Su Arellan, Lisette Sheila**

Asesor(a):

Dr. Graciela Pérez Morán

Chimbote – Perú

2018

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

---

Pbro. Dr. Segundo Días Flores

Presidente

---

Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala

Secretaria

---

Dra. Lita Jiménez López

Miembro

## DEDICATORIA

*A Dios por permitir lograr  
nuestros objetivos, además de su  
infinito amor y protección que  
nos da fuerzas para seguir  
adelante.*

*A mi esposo e hija, que son mi  
razón de mi vida, para seguir  
luchando día a día.*

*A mis padres; grandes ejemplos  
de perseverancia y dedicación.*

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco a Dios por el don de la vida y por derramar muchas bendiciones y darme la sabiduría e inteligencia el cual me ha permitido concluir con mi objetivo. Por haberme dado la fortaleza en los momentos difíciles.*

*A mis seres queridos, por ser los pilares fundamentales en mi desarrollo estudiantil y en todos mis esfuerzos.*

*A mi asesora la Dra. Graciela Pérez Morán por brindarme su valioso y preciso asesoramiento en el transcurso del trabajo de investigación.*

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación, se realizó con el objetivo de determinar si la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E. 1556 Casma - 2015. La investigación es de tipo explicativo, de nivel cuantitativo, con diseño pre experimental, con un pre test y post test aplicados a un solo grupo y una muestra de 30 estudiantes de cinco años de edad.

Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para la recolección de datos se utilizó la lista de cotejo que se aplicó al inicio de la investigación (pre test), el cual se identificó que el 7 % tuvo un nivel coordinación viso-manual previsto, es decir A; mientras que el 43 % tuvo un nivel de coordinación viso manual en proceso, es decir B y un 50 % obtuvieron un bajo nivel en la coordinación viso manual en inicio, es decir C.

Posteriormente después de aplicar 15 sesiones de aprendizaje, se repitió la misma prueba (post test), cuyos resultados demostraron que el 77 % obtuvieron una calificación A y un 23% una calificación B. Con estos resultados se concluye aceptando la hipótesis de la investigación, el cual sustenta que la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, mejoró significativamente la coordinación viso manual de los niños de la muestra.

**Palabras clave:** Juegos lúdicos, estrategia didáctica, coordinación viso manual.

## **ABSTRACT**

The present research work was carried out with the objective of determining if the application of recreational games as a didactic strategy improves the manual vision coordination of children of 5 years of the I.E. 1556 Casma - 2015. The research is of an explanatory type, of a quantitative level, with a pre-experimental design, with a pre-test and post-test applied to a single group and a sample of 30 five-year-old students.

In addition, the Wilcoxon statistical test was used to verify the hypothesis of the investigation. For data collection, the checklist applied at the beginning of the investigation was used (pre test), which identified that 7% had a planned visual-manual coordination level, that is to say A; while 43% had a manual coordination level in process, that is to say B and 50% obtained a low level of manual coordination at the beginning, that is to say C.

Later after applying 15 learning sessions, the same test was repeated (post test), whose results showed that 77% they obtained a qualification of A and 23% obtained a qualification of B. With these results it is concluded accepting the hypothesis of the research, which supports that the application of recreational games as a didactic strategy, significantly improved the manual vision coordination of the children in the sample.

**Keywords:** Playful games, didactic strategy, manual vision coordination.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Hoja de firma de jurado y asesor.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>01</b>
<b>II. REVISIÓN DE LITERATURA.....</b>	<b>08</b>
2.1. Antecedentes.....	08
2.2. Bases Teóricas.....	15
2.2.1. Qué es el juego.....	15
2.2.2. Juegos lúdicos.....	15
2.2.3. Objetivos de los juegos.....	16
2.2.4. Clasificación de los Juegos.....	16
2.2.4.1. Juegos sensoriales.....	17
2.2.4.2. Juegos motores.....	17
2.2.4.3. Juegos manipulativos.....	17
2.2.4.4. Juegos imitación.....	18
2.2.4.5. Juegos simbólicos.....	18
2.2.4.6. Juegos verbales.....	18
2.2.4.7. Juegos de razonamiento lógico.....	18
2.2.4.8. Juegos relaciones espaciales.....	18

2.2.4.9. Juegos de memoria.....	19
2.2.5. Teoría constructivista del aprendizaje.....	19
2.2.6. Fundamentos teóricos del juego.....	20
2.2.7. Importancia de los juegos en el nivel inicial.....	22
2.2.7.1. Importancia y valor del juego en la niñez.....	23
2.2.7.2. El juego facilita el desarrollo.....	23
2.2.7.3. Rol del educador en el juego.....	23
2.3. Coordinación Viso manual.....	24
2.3.1. Inicio de la viso manual.....	25
2.3.2. El desarrollo de la viso-manual en el niño.....	26
2.3.3. Importancia de la Coordinación viso-manual.....	27
2.3.4. Aspectos que desarrolla la coordinación viso-manual.....	28
2.3.5. Actividades recreativas para el desarrollo de la coordinación viso-manual..	29
2.3.6. Juegos y actividades que ayudan la coordinación viso-manual.....	30
- Pintar.....	30
- Punzar.....	30
- Enhebrar.....	30
- Recortar.....	31
- Modelar.....	31
- Dibujar.....	32
- Colorear.....	32
- Laberintos.....	32
- Copia de formas.....	33
2.3.7. Importancia del juego en el desarrollo de la viso-manual.....	33



2.3.8. Beneficios de la viso manual en el aprendizaje (lectoescritura) .....	34
<b>III. HIPÓTESIS</b> .....	35
<b>IV. METODOLOGIA</b> .....	35
4.1. Diseño de la investigación.....	35
4.2. Población y muestra.....	37
4.2.1. Población.....	37
4.2.2. Muestra.....	37
4.2.3. Área geográfica del estudio.....	37
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	39
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
4.5. Plan de análisis.....	40
4.6. Matriz de consistencia.....	43
4.7. Principios éticos.....	44
<b>V. RESULTADOS</b> .....	46
4.1 Resultados.....	46
4.2 Análisis de resultados.....	66
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	70
Aspectos complementarios.....	71
Referencias bibliográficas.....	72
Anexos.....	78

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	39
Población de estudiantes	
<b>Tabla 2</b> .....	40
Muestra de estudiantes	
<b>Tabla 3</b> .....	40
Operacionalización de las Variables	
<b>Tabla 4</b> .....	44
Baremo de la variable desarrollo del aprendizaje	
<b>Tabla 5</b> .....	45
Matriz de Consistencia	
<b>Tabla 6</b> .....	49
Nivel de logro de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años a través de un Pre- Test.	
<b>Tabla 7</b> .....	50
Aplicación de la sesión N° 01: “Los animales salvajes”	
<b>Tabla 8</b> .....	51
Aplicación de la sesión N° 02: “Los insectos”	
<b>Tabla 9</b> .....	52
Aplicación de la sesión N° 03: “La primavera”	
<b>Tabla 10</b> .....	53
Aplicación de la sesión N° 04: “Los alimentos”	
<b>Tabla 11</b> .....	54
Aplicación de la sesión N° 05 “Dios creo el día y la noche”	

<b>Tabla 12</b> .....	55
Aplicación de la sesión N° 06: “Lo que nos dan los animales”	
<b>Tabla 13</b> .....	56
Aplicación de la sesión N° 07: “Brochetas de frutas”	
<b>Tabla 14</b> .....	57
Aplicación de la sesión N° 08: ““Ensalada de verduras”	
<b>Tabla 15</b> .....	58
Aplicación de la sesión N° 09: “Demostración de las loncheras nutritivas”	
<b>Tabla 16</b> .....	59
Aplicación de la sesión N° 10: “Secuencias de las frutas y verduras”	
<b>Tabla 17</b> .....	60
Aplicación de la sesión N° 11: “Conociendo el número 7”	
<b>Tabla 18</b> .....	61
Aplicación de la sesión N° 12: “Conociendo el número 8”	
<b>Tabla 19</b> .....	62
Aplicación de la sesión N° 13: “Mi familia”	
<b>Tabla 20</b> .....	63
Aplicación de la sesión N° 14: “Largo - corto”	
<b>Tabla 21</b> .....	64
Aplicación de la sesión N° 15: “Nos vamos de compra a nuestra tienda”	
<b>Tabla 22</b> .....	65
Consolidado de las sesiones de aprendizaje aplicadas en los niños de 5 años	
<b>Tabla 23</b> .....	66
Nivel de logro de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años a través de un Post- Test.	

<b>Tabla 24</b> .....	67
Calificaciones obtenidas en el Pretest y Postest	
<b>Tabla 25</b> .....	67
Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon	
<b>Tabla 26</b> .....	68
Estadístico de contraste	

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> .....	49
Nivel de logro de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años a través de un Pre- Test.	
<b>Gráfico 2</b> .....	50
Aplicación de la sesión N° 01: “Los animales salvajes de mi Perú”	
<b>Gráfico 3</b> .....	51
Aplicación de la sesión N° 02: “Los insectos”	
<b>Gráfico 4</b> .....	52
Aplicación de la sesión N° 03: “La primavera”	
<b>Gráfico 5</b> .....	53
Aplicación de la sesión N° 04: “Los alimentos”	
<b>Gráfico 6</b> .....	54
Aplicación de la sesión N° 05 “Dos creo el día y la noche”	
<b>Gráfico 7</b> .....	55
Aplicación de la sesión N° 06: “Lo que nos dan los animales”	
<b>Gráfico 8</b> .....	66
Aplicación de la sesión N° 07: “Brochetas de frutas”	

<b>Gráfico 9</b> .....	57
Aplicación de la sesión N° 08: “Ensalada de verduras”	
<b>Gráfico 10</b> .....	58
Aplicación de la sesión N° 09: “Demostración de las loncheras nutritivas”	
<b>Gráfico 11</b> .....	59
Aplicación de la sesión N° 10: “Secuencias de las frutas y verduras”	
<b>Gráfico 12</b> .....	60
Aplicación de la sesión N° 11: “Conociendo el número 7”	
<b>Gráfico 13</b> .....	61
Aplicación de la sesión N° 12: “Conociendo el número 8”	
<b>Gráfico 14</b> .....	62
Aplicación de la sesión N° 13: “Largo - corto”	
<b>Gráfico 15</b> .....	63
Aplicación de la sesión N° 14: “Mi familia”	
<b>Gráfico 16</b> .....	64
Aplicación de la sesión N° 15: “Nos vamos de compra a nuestra tienda”	
<b>Gráfico 17</b> .....	65
Representación gráfica según las sesiones de clases.	
<b>Gráfico 18</b> .....	66
Nivel de logro de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años a través de un Post- Test.	

## **I. INTRODUCCIÓN**

Los juegos cumplen un rol educativo fundamental y básico; además ayudan al estímulo mental y físico, contribuyen al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas, donde se involucran las inteligencias múltiples, para el estímulo de las áreas físicas, intelectuales, psicomotrices, socioeducativas, el niño y la niña a través de los juegos lúdicos aprende a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, además de adquirir conocimientos, capacidades, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes y valores, todo en un medio natural para los niños y niñas.

Mediante el juego el niño va a mejorar en la coordinación viso manual ya que es una capacidad fundamental para las personas, cuanto mayor sea la capacidad del niño para dominar sus manos y dedos, mayores experiencias tendrá y más aumentarán sus posibilidades de relación con su entorno, además de posibilitarle hacer cosas nuevas, ser más independiente, etc., la mejora de la coordinación viso manual está directamente relacionada con el desarrollo de la grafomotricidad.

Por eso es muy importante acompañar con una serie de juegos y actividades lúdicas adecuadas que podemos hacer con los niños para ayudarles a mejorar su nivel de coordinación viso manual, así como la percepción de sí mismos.

En la actualidad hay muchos niños que reflejan una variedad de dificultades psicomotrices a nivel mundial en las que se ven afectados varios aspectos del desarrollo integral del niño, que puede ir repercutiendo negativamente en otras áreas.

La coordinación viso manual es fundamental para lograr una escritura satisfactoria, implicando el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, siendo requeridos en las tareas dadas donde se utilizan de manera

simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc. Porque así mejoraremos los procesos óculo manual que facilitarán el acto de escritura. Resultando clave para el aprendizaje, sobretodo de la escritura, ya sea de números o de letras.

Piaget (citado por Ramos, 2009) donde ha demostrado que, “las primeras actividades sensorio motrices del niño (sus juegos, sus movimientos mientras juega y la observación del efecto de esos movimientos) afectan al desarrollo posterior de sus funciones cognoscitivas y de su comprensión, cuando experimenta el movimiento, el niño puede experimentar el tiempo, el espacio y la lógica de los hechos, aprendiendo así a dar sentido a su ambiente y a lograr una aprehensión más firme de la realidad”.

La maestra puede estructurar y conducir el juego de educación de movimiento de modo tal que puede facilitar este proceso.

Por lo tanto, se hace imprescindible aplicar juegos y actividades manipulativas en el nivel inicial.

Para el Ministerio de Educación (2003), el plan estratégico de la educación inicial, nunca tuvo que ver con una metodología memorística e impositiva, y además la naturaleza del propio niño rechaza tales formas a través de diversos mecanismos reactivos. En la práctica cotidiana, debido a la baja preparación docente y a marcos pedagógicos autoritarios y directivos, posiblemente en algunos casos, este principio no se pone en práctica.

El desarrollo de la coordinación viso manual de las niñas (os) juega un papel muy relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizaje, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora (habilidad para poder

plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves de cara al posterior desarrollo de la lectura y la escritura.

Es importante trabajar la coordinación viso manual para ayudar a los niños de educación primaria en el aprendizaje, sobretodo de la escritura, ya sea de números o de letras.

Así mismo, en las instituciones educativas del distrito de Casma, las docentes del nivel inicial le dan bastante prioridad al desarrollo cognitivo, dejando de lado la planificación de talleres donde los niños puedan realizar actividades manipulativas para mejorar su coordinación viso manual, así como el desarrollo de su creatividad.

Lo mismo se observó en la I.E 1556, especialmente en las aulas de cinco años, donde las docentes distribuían el tiempo de trabajo tan solo en actividades memorísticas y repetitivas dejando de lado la motivación, el movimiento, la creatividad y las actividades manipulativas que despierten el interés de los niños, así como contribuir a mejorar la coordinación viso manual de los mismos, los cuales pueden ser utilizados también como medio de enseñanza – aprendizaje.

Por lo cual la investigación se realizó en el aula Paz, con una muestra de treinta niños de cinco años, matriculados en el año 2015. Nace porque se observa en los niños y niñas dificultad en el movimiento de sus manos, falta de coordinación en los dedos índice y pulgar para desarrollar actividades, dificultad para efectuar el rasgado de papel, el cual lo realizaban con excesiva fuerza y con tendencia a arrugar, otros no tenían una orientación adecuada para recortar con las tijeras, no tenían precisión al



realizar trazos en líneas curvas, rectas, curvilíneas, al hacer bolitas de papel utilizaban toda la mano, muy pocos lograban hacer pinza con los dedos.

Otra dificultad era tomar correctamente el lápiz o colores al pintar, por lo cual aumentaba la dificultad para dibujar y poca destreza para utilizar el punzón, lo cual no les permitía desglosar la imagen correctamente y terminaba rompiéndose. Se puede observar también en actividades diarias que realizan los niños como abotonar una camisa, abotonar y desabotonar el pantalón, utilizar los cubiertos a la hora de comer, lo cual se pudo observar durante la hora de la lonchera y lo más repetitivo en los niños no poder atarse los pasadores de los zapatos, lo cual les creaba una dependencia y molestia por no poder hacerlo.

Este trabajo consiste en aplicar juegos didácticos a través de actividades manipulativas (serie dibujo y pintura, rasgado, punzado, recortado), de tal manera puedan ejercitar las partes finas de su cuerpo mejorando específicamente su coordinación viso manual.

Las consideraciones analizadas nos llevan a plantear el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la I.E. 1556 Casma?

Se plantea como objetivo general: Determinar si la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E 1556 Casma en el año 2015.

Y como objetivos específicos:

- Identificar la coordinación viso manual en los niños y niñas mediante un pre test.

- Elaborar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas.
- Evaluar el mejoramiento de la coordinación viso manual en los niños y niñas mediante un post test.
- Contrastar el nivel de significancia a través del pre test y post test.

Se justifica porque los estudiantes en los juegos lúdicos, aprenden a realizar una serie de juegos que le permiten ejercitar las partes finas de su cuerpo, mejorando su coordinación viso manual, la cual prepara las manitos de los niños para aprender a escribir e incluso para la adquisición de futuros aprendizajes, además de brindarle seguridad en sus acciones diarias como atarse los zapatos, abotonarse, utilizar los cubiertos a la hora de comer, etc.

En el campo teórico, se investigó recopilando y sistematizando investigaciones respecto a las actividades manipulativas para incluirlas en los juegos lúdicos, indagando en sustentos teóricos que comprobaron la importancia de aplicarlos en los niños y niñas desde temprana edad para mejorar su coordinación viso manual. Por lo tanto, la investigación permitirá brindar una orientación en la práctica pedagógica del docente dentro del aula y en el desarrollo de su clase.

En lo metodológico, se busca aportar nuevos conocimientos para la aplicación de los juegos lúdicos que mejoren la coordinación viso manual de los niños y niñas utilizando las actividades manipulativas con el objetivo de mejorar la coordinación viso manual en los niños de la muestra de estudio. Los resultados de la investigación serán de gran ayuda para guiar y mejorar futuras investigaciones.

En el campo práctico, al inicio los niños y niñas se mostraron sorprendidos por las actividades, lo cual generó expectativas e interés en ellos por desarrollarlos. Ante esta necesidad se tuvo que aplicar diferentes estrategias de acuerdo a la evolución que iban presentando con la finalidad de mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas. Por lo tanto, esta investigación permitió mejorar y potencializar en los niños, sus habilidades y destrezas para realizar obras plasmando su imaginación y sentimientos a través de sus manos. La investigación permitió determinar que la aplicación de juegos lúdicos mejoró significativamente la coordinación viso manual de la muestra.

Es una investigación de tipo explicativa, porque pretendió establecer las causas de los eventos o sucesos que se estudiaron, con nivel cuantitativo, porque se recogió y analizo datos numéricos sobre las variables. El diseño de la investigación es preexperimental, para lo cual el investigador observó el comportamiento de los sujetos del grupo sobre la variable independiente, en dos momentos una de entrada y otra de salida, permitiendo determinar sus reacciones. Se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba Wilcoxon para inferir en el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y como instrumento de evaluación la lista de cotejo. La muestra estuvo conformada por 30 niños de 5 años de edad, que pertenecen al aula “Paz” de la institución educativa N° 1556 del distrito de Casma. De los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de la investigación.

A través de esta investigación se destaca la importancia de aplicar estos juegos y se brinda la orientación adecuada para su desarrollo en aula o en casa de tal manera el

niño y la niña pueda expresar y desarrollar su creatividad a través de actividades entretenidas y novedosas que refuerzan al mismo tiempo su coordinación viso manual.

Los juegos y actividades que se plantean en este estudio para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años, representan una práctica pedagógica con alto potencial creativo que incluye ejercicios novedosos, organizados en función de las necesidades e intereses de los niños, cuyo objetivo es desplegar capacidades mediante actividades técnicamente estructuradas para potenciar la coordinación óculo – manual, la creatividad y habilidades motrices finas.

Por lo tanto, esta investigación es pertinente y relevante ya que se demostró que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica, específicamente las series dibujo y pintura, serie rasgado y recortado, serie punzado contribuyen a mejorar la coordinación viso manual en los treinta niños de 5 años matriculados en la Institución Educativa N° 1556 Casma, en el año 2015.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

Vásquez (2014) En su tesis “Actividades grafo motrices para el desarrollo de la coordinación viso manual en los niños de 3 a 4 años del nivel inicial de la unidad educativa del milenio Jatun Kuraka de la ciudad de Otavalo – Ecuador”, afirma que las actividades grafo motrices concibe los movimientos realizados por las manos, busca el desarrollo psicomotor y de habilidades motrices del niño; mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos. Este trabajo investigativo se realizó con la finalidad de determinar las actividades grafo motrices para desarrollar la coordinación viso manual de los niños de 3 a 4 años que permita a los docentes organizar estrategias de enseñanza acordes a esta edad, Teóricamente se sustentó Epistemológicamente en la Teoría Humanista, Psicológicamente en la Teoría Cognitiva, Sociológicamente Teoría Socio – Crítica, Axiológicamente en la Teoría de valores y los lineamientos legales de la Constitución, la LOEI y su Reglamento. Como metodología de la investigación el método inductivo-deductivo, analítico - sintético, descriptivo y estadístico; la población estuvo constituida por 90 niños y 3 docentes, como técnicas de investigación la encuesta y la observación, como instrumentos el cuestionario y la lista de cotejo, para demostrar que las actividades grafo motrices ayudan a desarrollar la coordinación viso manual de los niños. Entre los principales resultados se puede evidenciar que los docentes desconocen el potencial de estas actividades para el desarrollo motriz del niño donde se integre la visión con las actividades que requieren movimientos finos, la percepción de figura de fondo, constancia perceptiva y percepción de las relaciones espaciales. El observar el nivel de desarrollo de las actividades grafo motrices que ayudan al

mejoramiento de la coordinación viso manual de los niños/as de 3 a 4 del Nivel Inicial, se evidencia que los niños realizan limitadas actividades de coordinación viso motora, al manejar diversos tipos de materiales, tampoco realizan movimientos para la coordinación ojo - mano como respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina en base a actividades desarrolladas de forma sistemática con metodología juego – trabajo. Como propuesta del trabajo de investigación se elaboró una guía de actividades grafo motrices que permiten el fortalecimiento de la coordinación viso – manual de los niños de 3 a 4 años del nivel inicial.

Jacinto (2010) en su Tesis “Las técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la coordinación visomanual en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Eduardo Carrión de la ciudad de Quito - Ecuador”, determinar qué las técnicas grafoplásticas desarrollan la coordinación visomanual. Las técnicas grafoplásticas son de gran importancia porque ayudará al niño a solucionar problemas de la vida y lo hará creativo y estimulará su lenguaje y comunicación, facilitará la iniciación de las matemáticas y favorecerá la expresión de sus sentimientos y emociones, desarrollará su coordinación viso manual, motricidad fina y aumentará su auto estima que son aspectos importantes en su formación integral e integrada. Las técnicas grafoplásticas son de vital importancia para el desarrollo de la coordinación viso manual a través de ejercicios gráficos y no gráficos. El desarrollo de esta investigación responde a una investigación descriptiva de campo experimental, documental descriptiva y explicativa la misma que está basada en un enfoque cualitativo. Sus técnicas para obtener la información son: la observación, la encuesta con su instrumento el cuestionario y la lista de cotejo. Por lo que es de suma importancia, la elaboración de una guía didáctica con actividades, las mismas que ayudarán a la maestra.

Orejuela (2011) En su tesis “Los juegos de coordinación visomotriz y su incidencia en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de primer año de educación básica de las escuelas fiscales Abdón Calderón y Pachacutic de la Parroquia el Cisne del Cantón y Provincia de Loja - Ecuador, su investigación es de carácter descriptivo, el objetivo general: Contribuir con la presente investigación a resaltar la importancia que tienen los juegos de coordinación viso- motriz en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de Primer Año de Educación Básica. La metodología coherente con el problema investigado, tuvo como fundamento el método científico, inductivo-deductivo, descriptivo. Como instrumentos se utilizó la encuesta a las maestras y la Guía Práctica de Observación para evaluar aspectos de la pre-escritura en niños de Primer Año de Educación Básica. Se utilizaron como procedimientos básicos el análisis crítico, la síntesis, la interpretación para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones. Se concluye que la mayoría de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, están desarrollando satisfactoriamente la pre-escritura; sin embargo, existe un grupo representado por el 14.6% de la población cuyos problemas de pre-escritura que presentan los niños obedece a la falta de experiencias de juegos previos a la pre-escritura a pesar que las maestras sostienen que sí aplican estos juegos. Las recomendaciones están dirigidas a las Autoridades de la institución educativa involucrada en el problema para que faciliten la adquisición de materiales para juegos de coordinación visomotriz y que sean para la institución. Por otro lado, a las maestras se recomienda aplicar más ejercicios con los materiales para juegos de coordinación viso-motriz., que potencie la coordinación visomotriz y la memoria visual como elementos esenciales en este proceso, y dirigidas para el grupo que más necesita.

Valverde (2016) En su tesis “Proyecto de innovación para el desarrollo de la coordinación viso-manual en niños de 4 años a partir de técnicas gráfico-plásticas”, – Lima, tiene como objetivo desarrollar la coordinación viso-manual a través del uso de técnicas de expresión gráfico-plásticas, en un ambiente en el que se integran el currículum High Scope y las rutas de aprendizaje del MINEDU. Que consideró, que las artes son un medio para la adquisición de las destrezas finas que necesita el niño del nivel inicial, planteó un conjunto de actividades innovadoras de dibujo, pintura, modelado y construcción, con el fin de que el niño desarrolle la coordinación viso-manual de forma vivencial, lúdica y significativa. Su proyecto contribuye al desarrollo de una educación que reconozca y respete las necesidades del niño, por esta razón, las actividades están planteadas en base a un currículo constructivista para desarrollar las capacidades de los niños de cuatro años partiendo de un aprendizaje activo y participativo.

Chávez y Valdivia (2015) En su tesis “Ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas de 4 y 5 años en la IEI N° 568 Pucurumi, Huancayo, Los ejercicios de coordinación ácula-manual y de destreza segmentaria con estímulo visual, determinan que, los ejercicios de coordinación óculo-manual y de destreza segmentaria con estímulo visual orientarán hacia disociaciones cada vez más finas. El problema de su investigación es ¿Cómo influye los ejercicios motrices en el desarrollo óculo-manual en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 568 Pucarumi en el año 2015?, con el objetivo: Determinar la influencia de los ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños y niñas. El método que utilizaron fue el método inductivo-deductivo, la técnica fue la observación mediante la aplicación de la lista de cotejo IROKA. La



muestra fue de 20 niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 568 Pucarumi de la localidad de Huancavelica. Los datos se analizaron empleando la estadística descriptiva e inferencia los cuales arrojan los resultados de que la influencia de los ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Institución Educativa Pucarumi 2015, es directa, positiva alta, ya que realizando la prueba de hipótesis, se obtuvo  $t = 2,84$  para 04 años y  $t=4,72$  para Los niños de 05 años, lo que indica que existe una relación directa y positiva de los ejercicios motrices con el desarrollo óculo manual de los niños y niñas de 04 y 05 años de la I.E. N° 568 de Pucarumi.

Reátegui (20015) En su tesis “Taller manitos en acción sobre actividades manuales para desarrollar la coordinación visomotora en los niños y niñas de 5 años de la IE. N° 1584 – Trujillo, ha tenido como objetivo general, determinar que el taller "Manitos en Acción "sobre actividades manuales desarrolla la coordinación visomotora en los niños y niñas. Trabajándose con una población y muestra de 35 niños y niñas de 5 años. Empleó el diseño Pre experimental, donde aplicó un Pre-test y un Post-test a un solo grupo; conformado por un grupo experimental. Realizándose la recolección de datos a través de la aplicación de un test para medir la coordinación visomotora, obteniendo como resultados del grupo experimental del pre-test de coordinación visomotora Los resultados de las medidas estadísticas del pre-test con relación a la post, donde se observa que mejoraron notablemente. Una media de 50.11, de un total de 63 punto, nivel alto, también mejoró la desviación estándar y el coeficiente de variación. Llegó a la conclusión que el taller "Manitos en Acción" desarrolla significativamente la coordinación visomotora en los niños y niñas de cinco años.

Veramendi (2016) En su tesis “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 I.EI. N° 034 Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon – chingas”, Huaraz, está 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, 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. Concluyó 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. Se evidenció en la evaluación de entrada el 80% de niños se 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.

Reyes (2015) En su tesis “Los Juegos Didácticos basados en el Enfoque significativo utilizando material concreto, Mejora el logro de Aprendizaje en el área de Personal Social, de los niños y niñas de 5 Años De Educación Inicial, de la IE. Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey”, como objetivo general fue demostrar sí los Juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje en el área de personal social en los niños y niñas. Su estudio corresponde a una investigación explicativa, llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Su investigación lo realizó con 14 estudiantes, utilizó la estadística descriptiva e

inferencial para la interpretación de las variables, utilizó el estadístico de contraste la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Donde concluye que el programa Juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años mejoró significativamente el logro del aprendizaje en el área de Personal Social.

Gamboa (2016) En su tesis “Talleres manipulativos basados en el enfoque cooperativo utilizando material concreto para mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E. 326 – Chimbote”, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de talleres manipulativos basados en el enfoque cooperativo utilizando material concreto mejora la coordinación viso manual de los niños y niñas. Su investigación es tipo explicativo, nivel cuantitativo, con diseño pre experimental, con un pre test y post test aplicados a un solo grupo y una muestra de 20 estudiantes de cinco años de edad. Además, utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para la recolección de datos utilizó la lista de cotejo que aplicó al inicio de la investigación (pre test), el cual mostró que el 50% de los niños obtuvieron un logro de aprendizaje C (inicio), el 40% un logro de aprendizaje B (proceso) y el 10 % un logro de aprendizaje A (logro previsto). Posteriormente después de aplicar sus 15 sesiones de aprendizaje, se repitió la misma prueba (post test), cuyos resultados demostraron que el 55 % obtuvieron una calificación A y un 0% una calificación C. Con estos resultados se concluye aceptando la hipótesis de la investigación, el cual sustenta que la aplicación de talleres manipulativos basados en el enfoque cooperativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la coordinación viso manual de los niños de la muestra.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Qué es el juego.**

Para Veremedia (2014). Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio.

Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etc. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

### **2.2.2. Juegos lúdicos**

Deinny (2015) “Son considerados como estrategias útiles, de las que se vale el educador en los que se consigue que los niños aprendan jugando, es decir, que los juegos al ser algo divertido lo cogen con ganas y aprenden divirtiéndose. Permite adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas”.

Entre tanto, se destacó que estas tareas lúdicas permiten la integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas de relación con sus demás compañeros.

¿Para qué sirven practicar estos juegos?

A través del juego, los niños transforman los objetos, los hechos de la realidad y la fantasía.

El juego permite crecimiento físico, emocional, intelectual y social. Y es, con frecuencia, placentero.

### **2.2.3. Objetivo del juego.**

Chacón (2008) Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

### **2.2.4. Clasificación de los juegos.**

Blanco (2012) La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Los juegos pueden ser:

**2.2.4.1. Juegos sensoriales:** Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

**2.2.4.2. Los juegos motores:** Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

**2.2.4.3. El juego manipulativo:** En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

**2.2.4.4. Los juegos de imitación:** En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los cinco lobitos o el de palmas palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

**2.2.4.5. El juego simbólico:** El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

**2.2.4.6. Los juegos verbales:** Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

**2.2.4.7. Los juegos de razonamiento lógico:** Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

**2.2.4.8. Juegos de relaciones espaciales:** Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas rompecabezas o puzles exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

**2.2.4.9. Juegos de memoria:** Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

### **2.2.5. Teoría constructivista del aprendizaje.**

En el enfoque pedagógico esta teoría sostiene que el Conocimiento no se descubre, se construye: el alumno construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información. Desde esta perspectiva, el alumno es un ser responsable que participa activamente en su proceso de aprendizaje.

El Constructivismo ha recibido aportes de importantes autores, entre los cuales se encuentran Jean Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner.

Jean Piaget (citado por Massimino, 2010) “aporta a la teoría Constructivista el concebir el aprendizaje como un proceso interno de construcción, en donde el individuo participa activamente adquiriendo estructuras cada vez más complejas, a los que este autor denomina estadios”.

Un tema importante en la estructura teórica de Bruner es que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos basándose en su conocimiento corriente o pasado. El alumno selecciona y transforma información, construye hipótesis, y toma decisiones, confiando en una estructura cognitiva para hacerlo. La estructura cognitiva (es decir, esquemas, modelos mentales)



provee significado y organización a las experiencias y permite al individuo ir más allá de la información dada.

La teoría Constructivista permite orientar el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva experiencial, en el cual se recomienda menos mensajes verbales del maestro (mediador) y mayor actividad del alumno.

La aplicación del modelo Constructivista al aprendizaje también implica el reconocimiento que cada persona aprende de diversas maneras, requiriendo estrategias metodológicas pertinentes que estimulen potencialidades y recursos, y que propician un alumno que valora y tiene confianza en sus propias habilidades para resolver problemas, comunicarse y aprender a aprender.

#### **2.2.6. Fundamentos teóricos del juego**

Para Karl Groos (citado por Blanco, 2012) “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Donde afirmó el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la

maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Para Jean Piaget (como se citó en Blanco, 2012) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque participa de características de la actividad como la asimilación y la acomodación que determina el carácter adaptativo, imitativo del juego”.

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

Asoció tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (citado por Blanco, 2012), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego

son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

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

Finalmente, Vigotsky (citado por Blanco, 2012) “establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### **2.2.7. Importancia de los juegos en el nivel preescolar.**

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

### **2.2.7.1. Importancia y valor del juego en la niñez:**

- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

### **2.2.7.2. El juego facilita el desarrollo de:**

- Habilidades físicas agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional autoestima, compartir sentimientos con otros.

### **2.2.7.3. El rol del educador en el juego y el uso de juegos didácticos.**

Macías, M. (2015). El juego ayuda a generar escenarios y permite descubrir dinámicas sociales positivas y negativas, pero, sobre todo, ayuda a poner en juego la resolución de problemas sobre los cuales reflexionar y desarrollar conocimientos específicos.

El papel del maestro y maestra en el juego para conseguir que éste se desarrolle eficazmente consiste en:

- Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as.
- Tener una adecuada sensibilidad observadora
- Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as
- Centrar el interés del niño/a en el juego.
- Plantear juegos que garanticen que el objetivo de aprendizaje esté en el centro de la dinámica.
- Ser abiertos y observadores para rescatar aprendizajes que se presentan sin haberlos planeado en el grupo y destacarlos.
- Ser un facilitador de los procesos de construcción del aprendizaje que suceden en los alumnos al jugar.
- Intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño/a.
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego.

Además de estas recomendaciones, el maestro/a debe tener en cuenta que muchos de los aprendizajes que los niños adquieren en diversos contextos de experiencias, se producen fuera del control estricto de los maestros/as

### **2.3. Coordinación viso manual.**

La coordinación viso manual es parte de la motricidad fina, la cual desarrolla movimientos más determinados y que, a su vez utilizan varias partes del cuerpo para realizar una acción específica. Asimismo, sostiene que la psicomotricidad fina es parte de la psicomotricidad la cual integra las capacidades emocionales, cognitivas y las destrezas físicas en las acciones que realiza la persona. Por ello, se entiende que la

coordinación viso-manual es parte de la psicomotricidad del niño, específicamente de la fina.

Para Martínez (2010) La coordinación óculo manual, viso manual o coordinación ojo mano, es la capacidad que posee un individuo de utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objeto de realizar una tarea o actividad, por ejemplo, coser, dibujar, alcanzar una pelota al vuelo, escribir, peinarse, etc.

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo. Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la punta de los dedos.

Arias (2014) Capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por estímulos visuales. La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación.

### **2.3.1. Inicio de la viso manual.**

María Montessori (citado por Calderón, 2001), plantea en su método que los trabajos manuales que ella propone tienen como finalidad poner al niño y a la niña en contacto con su formación, que es apropiada para satisfacer necesidades de la actividad personal en el niño y la niña, ayudándole a desenvolverse y adaptarse al ambiente, posibilitándole su autoaprendizaje en el campo de la lecto - escritura y el cálculo, y

que logre una coordinación de sus movimientos finos, motivando así su aprendizaje individual.

August Froebel (citado por Calderón, 2001), plantea el desarrollo de la viso manual a través de una lista completa de ocupaciones que los niños y niñas de inicial realizan: picado, costura, dibujo, entrelazado, tejido, trenzado con paja, doblado, recorte, pegado, guisantes, modelado, etc; que son el origen de los trabajos manuales de los pequeños preescolares; dejando al niño y/o niña, la posibilidad de hacerlos libremente. Considera que el juego y el trabajo son para el niño y niña actividades idénticas.

### **2.3.2. El desarrollo de la viso manual en el niño**

Valverde (2016) La educación inicial comprende el desarrollo viso manual de los niños, en función a sus intereses y necesidades, por lo tanto, el docente debe fomentar el aprendizaje en todas las áreas de desarrollo del niño. El periodo preescolar es una etapa donde los niños y niñas experimentan momentos, experiencias y situaciones cruciales que marcarán su vida pues muchas de éstas servirán para su desarrollo integral, ya que todos los órganos de los sentidos tanto internos como externos son estimulados constantemente y capaces de realizar acciones pues estos sentidos se encuentran en fase de maduración y en consecuencias muchas habilidades, destrezas que el adquiere lo hace en esta etapa importante y maravillosa de su vida así este participa en juegos rutinarios y actividades entre iguales disfrutando y aprendiendo de acuerdo a sus intereses, necesidades, sentimientos y emociones.

En relación al área de psicomotricidad, se trabaja la coordinación viso manual, Ordóñez & Tinajero (2007) consideran características de acuerdo a la edad del niño. A continuación, les presentamos:

- Desde el nacimiento hasta el primer año: Utiliza la prensión palmar, disfruta de coger varios objetos y los sostiene en sus manos. Además, estira su brazo o su mano para coger objetos que están estáticos o en movimiento.
- De 1 año a 2 años: Utiliza la cuchara para comer cogiéndola con la palma, disfruta de garabatear, modelar, pintar y construir torres medianas de hasta de ocho cubos.
- De 2 años a 3 años: Ensarta y encaja con mayor precisión, puede verter agua de un envase a otro derramando un poco el líquido.
- De 3 años a 4 años: Dibuja un monigote, tiene más control de sus movimientos al trazar y pintar.
- De 4 años a 5 años: Dibuja una figura humana con más detalle, utiliza la prensión pinza para coger objetos, al utilizar la tijera puede cortar formas circulares.
- De 5 años a 6 años: Escribe su nombre, puede copiar con más precisión dibujos que ha visto, al pintar no se sale de la línea, arma rompecabezas de más de diez piezas.

Según lo expuesto, se nota que en cada edad es importante estimular la coordinación viso-manual del niño a través de objetos y actividades para alcanzar objetivos esperados en su desarrollo.

### **2.3.3. Importancia de la coordinación viso manual**

El desarrollo de la coordinación Viso manual es especialmente importante para el desarrollo normal del niño y para el aprendizaje escolar.

Según Mullisaca (2012) refiere que la niña y el niño entra en una etapa muy importante para el inicio del aprendizaje formal, porque la niña y el niño tiene una locomoción muy coordinada y posee de movimientos finos en espacios reducidos. Todo el proceso



de maduración que tuvo la niña y el niño desemboca ahora destrezas de movimientos finos para el manejo del lápiz, las tijeras, las aguas, el pincel y entre otros que tenga que ver con el agarre de pinza (el agarre de pinza fortalece en ejercitar el dedo pulgar y el índice), el cual ayuda mucho a la niña y al niño a evitar problemas de disgrafía y en el aprendizaje de escritura infantil.

González (2010) La coordinación visomotora es importante para el buen rendimiento académico, resulta clave para el aprendizaje, sobre todo de la escritura, ya sea de números o de letras.

El niño en Preescolar desarrolla la escritura primeramente con el dibujo, el garabateo, luego comienza a diferenciar el dibujo de la escritura, inicia la escritura con letras sueltas. En el primer grado inicia la escritura convencional, en la cual emitir los sonidos de lo que quiere escribir y pone alguna de las letras que va oyendo.

Acerbio (2015) El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

#### **2.3.4. Aspectos que desarrolla la coordinación viso-manual**

Yuste & Sánchez (2015) Para ellos la coordinación viso manual en los niños desarrolla habilidades de inteligencia con carácter integrador, insistiendo en aspectos perceptivos del pensamiento.

- Ejercita los movimientos básicos necesarios para una correcta grafía.
- Coordina los movimientos manuales para tareas de recortado.
- Mejora el sentido de proporción espacial, relatividad de distancias y tamaños.
- Mejora la habilidad viso-motriz de recorte del papel.
- Mejora la habilidad de componer figuras, girando y manipulando trozos para conseguir un todo con sentido.
- Dominio y coordinación de los movimientos básicos que intervienen en la escritura.
- Aprende a controlar la presión del lápiz.
- Aprende a visualizar relaciones espaciales y a respetar sus relaciones de tamaño, distancia y orientación.
- Coordina movimientos viso-manuales para trazar líneas en un camino específico.
- Aprende a prever la dirección del trazo yendo con la vista por delante de la realización motriz.
- Estimula la rapidez productiva en tareas que requieren escasa concentración mental.

### **2.3.5. Actividades recreativas para el desarrollo de la coordinación viso manual.**

Pérez (2015) Actividades de coordinación viso manual: La psicomotricidad fina se refiere a aquellos movimientos del cuerpo que requieren más destreza, precisión y habilidad que ningún otro tipo de movimiento, ya que requiere mayor dominio y control, especialmente de manos y brazos. El desarrollo de la pinza digital de movimientos finos es lo que facilitará, más adelante, la grafo motricidad.

El desarrollo de la motricidad fina se aborda desde tres puntos claves que son: la destreza de las manos, la coordinación visual y manual, sumado a la destreza de los dedos.

### **2.3.6. Juegos y Actividades que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual.**

Arias (2014) refiere que es la capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por estímulos visuales. La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación.

Mesonero (2005) Describe algunas actividades para coordinación viso-manual:

**Pintar:** es una actividad muy básica, puesto que intervienen todos aquellos gestos que el niño tendrá que realizar a la hora de escribir.

Se ha de realizar con elementos muy amplios (pintura en las manos), para trabajar la amplitud del gesto y la coordinación del brazo respecto al espacio que se quiere pintar.

Posteriormente, utilizando primero los dedos y otros instrumentos, el niño tendrá que adquirir precisión en los dedos para coger, capacidad para hacer trazos cortos y largos, saber seguir una dirección, posibilidad de dominar la presión y ductibilidad del gesto.

**Punzar:** Es una de las primeras actividades que implican precisión y puede realizarlas el niño de 2 o 3 años. Antes de poder exigir que el niño recorte líneas, se debe seguir los mismos pasos que en el punzado. Ejercicios que podrá realizar: recortar líneas rectas dibujadas, recortar siguiendo líneas curvas, recortar figuras geométricas. Recortar dibujos siguiendo la silueta, etc.

**Enhebrar:** Es una actividad dentro de la coordinación viso motriz que pretende la coordinación del gesto con un material.

Previamente a la actividad de enhebrar, el niño tiene que poder coger bolas, piedras, fideos, etc. e introduciéndolas en una botella o dentro de un recipiente que tenga un pequeño agujero. Esta actividad puede realizarla el niño entre 1 y 2 años, hacia los 2 años, el niño pasará una cuerda de bastante dureza por bolas grandes u objetos que tengan un agujero bastante grande (mínimo de 2 cm). Lentamente, se podrá reducir el tamaño y también el grosor de cuerda.

**Recortar:** Esta actividad no se puede empezar antes de los tres o cuatro años, ya que el dominio muscular de la mano que implica el anejo de las “tijeras” no suele estar adquirido; además de este dominio existe la dificultad de que el niño pase las tijeras por un lugar determinado, así como el dominio de las dos manos realizando dos movimientos diferentes (simultáneos), ya que mientras la mano dominante hace que se abran y cierren las tijeras, la mano secundaria guía el papel para que el corte de las tijeras siga la dirección señalada. El dominio se adquiere entre los 7 – 8 años.

**Moldear:**

El modelado, con arcilla o plastilina, es un recurso de posibilidades infinitas para el desarrollo de la motricidad fina, jugar con este material no solo divierte y estimula la creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse, facilita sus procesos de lectoescritura, les permite fijarse metas a corto y largo plazo, y de paso los tranquiliza.

Una de las ventajas que ofrece la plastilina con los niños es que permite desarrollar la motricidad fina, pues al trabajar constantemente con las manos y los dedos, estos se ejercitan y luego, “cuando llegue el momento de iniciar los procesos de lectoescritura,

los niños van a tener mayor facilidad para manejar los lápices, hacer los trazos de las letras y concentrarse”.

**Dibujar:** Actividad muy deseado por los niños con una base garabatear y el niño dé una interpretación a aquello que ha hecho, sea real o imaginativo.

La evolución del dibujo se ha de valorar en una doble vertiente: formal y de contenido. La vertiente formal nos dará el nivel de dominio que tiene el niño al realizarlo: tipo de presión y prensión del lápiz, y si lo que dice que ha dibujado tiene cierto parecido con lo que hay en el papel.

**Colorear:** en este ejercicio el niño, además de necesitar una coordinación viso manual, ha de tener un control muscular que le permita inhibir unos movimientos.

Al principio, le será muy difícil para el movimiento en el límite preciso del dibujo. Hacia los 3 – 4 años ya podrá ir controlando la amplitud del movimiento, pero no habrá conseguido aún una homogeneidad en el trazo que le permita colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones en diferentes sentidos. Esta homogeneidad del trazo empezará a adquirir alrededor de los 4 años y podrá conseguirla entre los 5 y los 6 años.

Esta actividad es un paso claramente decisivo para conseguir el nivel de maduración que le permita iniciar una preescritura. Para poder conseguir este trazo, el niño tendrá que coger instrumento de más precisión: lápices de colores, plumones, etc.

**Laberintos:** Es una actividad paralela a la de pintar, así como a la de punzar.

El niño tiene que tener un dominio del gesto, no de una manera puntual como el caso de puna, sino continuada como en el pintar y dibujar. Además, implica una visión del

espacio que ha de recorrer seleccionando el camino a seguir y dejando los caminos que no llevan a ninguna parte.

**Copia de formas:** Actividad de coordinación viso motriz, dependiendo su resultado tanto o más de la percepción y coordinación que del dominio muscular.

Ciertamente nos encontramos con niños cuyo nivel de organización y coordinación es alto, a pesar de que su trazo no haya sido preciso, en este caso, el niño será capaz de reproducir no solamente figuras simples sino también composiciones de dos figuras.

### **2.3.7. Importancia del juego en el desarrollo del viso - manual**

Paris (2010) El juego cumple un papel importante en el desarrollo viso manual de los niños además el juego es fundamental para el desarrollo de los niños y su relación con las personas y el mundo que los rodea, ayudando a conformar su personalidad, su modo de aprendizaje y su curiosidad a lo largo de la vida.

El juego es una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, ya desde sus primeros juegos, a los que debemos responder. Tanto es así, que jugar es un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

El juego ha estado presente desde siempre como la herramienta a través de la cual el ser humano aprehende el mundo. En el proceso de desarrollo infantil, la conquista de la autonomía se resume en una progresiva comprensión y adaptación al mundo, un proceso natural, complejo y paulatino de adquisición de habilidades.

### **2.3.8. Beneficios de la viso - manual en el aprendizaje (lectoescritura)**

Los beneficios de la coordinación viso manual ayuda a los niños y niñas a dominar los movimientos del cuerpo, fomenta la creatividad, de esta manera trabaja la mente y el esquema corporal así mismo se pretende que mientras se divierten desarrollen y perfeccionen todas sus eficiencias básicas y específicas, además se relacionen con personas de su misma edad y por consiguiente llegar a mejorar su relación con las demás personas que le rodean, además será fundamental para la adquisición de determinadas habilidades y aprendizajes posteriores como la escritura.

Antes de que puedan aprender a escribir, tendrán que fortalecer los músculos de las manos y las muñecas que se utilizan en el proceso de la escritura. Este proceso se conoce como el desarrollo de habilidades motoras finas. Realizar actividades manuales como punzar, pasar, encajar figuras, prepara las manitos del niño para aprender a escribir e incluso para la adquisición de futuros aprendizajes.

Cada vez que los niños hacen garabatos con lápices de colores, recortan, moldean, abotona, están desarrollando estas importantes habilidades.

Estos ejercicios favorecen el control progresivo de los movimientos de los dedos y de las manos, y son causa directa del control de la motricidad fina. No podemos esperar que sean capaces de escribir si aún no han desarrollado la fuerza necesaria en sus manos y dedos.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. HIPÓTESIS ALTERNA**

La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejorará significativamente la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E 1556 Angelitos de Jesús de Casma - 2015.

#### **3.2. HIPÓTESIS NULA**

La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica no mejorará significativamente la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E 1556 Angelitos de Jesús de Casma - 2015.

### **IV. METODOLOGÍA**

#### **4.1. Tipo de investigación**

La investigación es explicativa porque van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

Campbell y Stanley (2005) (citado por Salas, 2013) las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos.



#### **4.1.1. Nivel de investigación**

El proyecto apuesta por la investigación cuantitativa, es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable, haciéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. Además, las hipótesis y teorías de la misma están expresadas explícitamente y el diseño de la mismo fijado con antelación.

#### **4.1.2. Diseño de investigación**

La investigación tendrá un diseño de investigación Pre experimental se llaman así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable.

Donde:

**GE      O1    X      O2**

GE = Grupo Experimental

O= Niños de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”.

O1= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O2= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= Juegos Lúdicos

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Área geográfica del estudio**

La ciudad de Casma, que es el área donde se realizó el estudio está ubicada en la provincia de Casma, localizada en la zona costa de la Región Ancash, siguiendo la Panamericana Norte desde Lima, capital del Perú (Sánchez, 2011).

La provincia de Casma se caracteriza por tener un clima cálido todo el año. Su ubicación geográfica es en la costa central del departamento de Ancash, a una distancia de 373 Km. Al norte de Lima. El clima de Casma es seco, sin lluvias, con sol todo el año refrescado por brisas del mar. La temperatura media anual es de 22 grados centígrados.

Los distritos de la provincia de Casma ofrece al visitante: riqueza marina, paisajes naturales, campiñas y pintorescos poblados, ubicados entre el nivel del mar y los 4000 m.s.n.m.

Estos distritos son: Casma, que es su capital, rodeado de pequeños cerros y campiñas de intenso verdor bañadas por los ríos Casma y Sechín; a 10 Km más al norte esta Comandante Noel, con su capital Puerto de Casma, de cautivante mar, donde destaca

la pesca y el turismo en el balneario de Tortugas a 10 Km. Al suroeste se halla Buenavista, zona de producción agrícola de exportación y 25 con vestigios arqueológicos; y a 40 Km, al este está Yaután, valle ideal para camping y famosos por sus frutales, con carreteras de acceso a Huaraz, capital de la región Áncash.

Entre las instituciones educativas comprendidas se encuentra la Institución educativa inicial N° 1556 “Angelitos de Jesús”.

**4.2.2. Población:** La población el conjunto de individuos, objetos que siendo sometidos a estudio, posee características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados.

La población está conformada por 117 estudiantes de las aulas de 5 años de Educación Inicial denominados “Respeto”, “Honestidad”, “Responsabilidad” y “Paz” de la Institución Educativa Inicial N° 1556 “Angelitos de Jesús”

**TABLA N° 1: Población de los estudiantes de las aulas de 5 años de la I.EI. N° 1556 “Angelitos de Jesús” – 2015.**

AULA DE 5 AÑOS DENOMINACION DEL AULA	ESTUDIANTES (SEXO)		TOTAL
	H	M	
RESPETO	16	12	28
HONESTIDAD	13	16	29
RESPONSABILIDAD	15	16	31
PAZ	12	18	30
<b>TOTAL</b>	<b>56</b>	<b>62</b>	<b>117</b>

**Fuente:** Nominas de Matricula 2015 de la Institución Educativa Inicial N° 1556 “Angelitos de Jesús”.

**4.2.3. Muestra:** Es el subconjunto de la población con la muestra nosotros solamente recogemos aquellos individuos de los cuales vamos a tomar datos.

La muestra con la que se va a trabajar consta de **30** estudiantes del aula de 5 años “**Paz**” de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 1556 “Angelitos de Jesús”.

**TABLA N° 2: Muestra de los estudiantes de 5 años, Sección Paz de la IEL. N° 1556 “Angelitos de Jesús” – 2015.**

AULA DE 5 AÑOS DENOMINACION DEL AULA	ESTUDIANTES (SEXO)		TOTAL
	H	M	
PAZ	12	18	30
<b>TOTAL</b>	<b>56</b>	<b>62</b>	<b>117</b>

**Fuente:** Nominas de Matricula 2015 de la Institución Educativa Inicial N° 1556 “Angelitos de Jesús”.

#### **4.2.4. Criterios de inclusión**

- Alumnos cuyas edades tengan 5 años.
- Aquellos que estén presentes en todas las observaciones realizadas.

#### **Criterios de exclusión**

- Niños con habilidades especiales

#### **4.2.5. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

#### **4.2.6 Variable independiente**

##### **Los juegos lúdicos**

Deinny (2015), Son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educador para observar, indagar, mover,

descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas. Que permite adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

#### 4.4.2. Variable Dependiente

##### Coordinación viso manual

Arias (2014). Capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por estímulos visuales. La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación.

#### 4.4.3. Operacionalización de las variables.

**TABLA N° 3**

<b>VARIABLE</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>VI Juegos Lúdicos</b>	Deinny (2015), Son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educador para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas. Que permite adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.	Movimiento  Interacción  Afectividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Domina su cuerpo con coordinación para realizar actividades manipulativas.</li> <li>▪ Participa activamente en actividades y juegos con otros niños.</li> <li>▪ Manifiesta empatía ayudando a otros niños en actividades y juegos.</li> </ul>

<p><b>VD</b></p> <p><b>Coordinación</b></p> <p><b>Viso manual</b></p>	<p>Arias (2014). Capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por estímulos visuales. La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación.</p>	<p>Ojo</p> <p>Mano</p> <p>Muñeca</p> <p>Dedos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dominio de movimiento de ojo y mano.</li> <li>▪ Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.</li> <li>▪ Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura.</li> <li>Embolilla papel crepé haciendo uso de los dedos pulgar e índice.</li> <li>Punza por el contorno de la imagen.</li> <li>▪ Modela plastilina con las manos haciendo la presión digito palmar.</li> <li>▪ Rasga papel con los dedos sin esfuerzo.</li> <li>▪ Colorea correctamente el dibujo creado.</li> </ul>
---	---	---	---

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

En este acápite vamos a considerar las técnicas e instrumentos que a continuación detallamos para recoger los datos.

##### **4.4.1. Técnica: Observación**

La observación es una técnica bastante objetiva de recolección de datos. Con ella se puede examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por un sujeto de manera confiable.

En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula.

##### **4.4.2. Instrumento: Lista de Cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

#### **4.5. Plan de análisis**

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirá llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente, una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos,

compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando los juegos lúdicos, mejora el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la muestra.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software SPSS, versión 19.0 en el sistema operativo Windows 10.



**TABLA N° 4: Escala de calificación**

<b>Nivel educativo</b> <b>Tipo de calificación</b>	<b>Escala de calificación</b>		<b>Descripción</b>
Educación Inicial	(16-20)	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	(12-15)	B En Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	(0-10)	C En Inicio	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

Con los resultados obtenidos, se procesó la información para ser cuantificados y llegar a las conclusiones en relación a la hipótesis y comprobar si se aprueba o rechaza, para lo cual fue necesario analizarlos, compararlos y presentarlos en tablas estadísticas.

#### 4.6. Matriz de consistencia.

TABLA N° 5

ENUNCIADO	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejorarán la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1556 Angelitos de Jesús, Casma - 2015?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar si los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> Identificar la coordinación viso manual en los niños y niñas de 5 años mediante un pre test.</p> <p>Elaborar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años.</p> <p>Evaluar el mejoramiento de la coordinación viso manual en los niños y niñas de 5 años mediante un post test.</p> <p>Contrastar el nivel de significancia a través del pre test y post test.</p>	<p>La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejorará significativamente la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E 1556 Angelitos de Jesús en el año 2015.</p>	<p><b>Variable independiente</b> Juegos lúdicos</p> <p><b>Variable dependiente</b> Coordinación viso manual</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Pre Experimental</p> <p><b>Población:</b> 117 estudiantes de 5 años de la I.E. 1556</p> <p><b>Muestra:</b> 30 niños y niñas de 5 años del aula Paz de la I.E 1556. niños y niñas.</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p>

#### **4.7. Principios éticos.**

Toda investigación o experimentación realizada en seres humanos debe hacerse de acuerdo a tres principios éticos básicos, a saber, respeto a las personas, a la búsqueda del bien y la justicia. Se está de acuerdo en general en que estos principios, que en teoría tienen igual fuerza moral, son los que guían la preparación concienzuda de protocolos para llevar a cabo estudios científicos. En circunstancias diversas pueden expresarse de manera diferente y también ponderarse en forma diferente desde el punto de vista moral, y su aplicación puede dar lugar a decisiones o cursos de acción diferentes. Las pautas presentes están orientadas a la aplicación de esos principios en los trabajos de investigación en seres humanos.

El respeto a las personas incorpora al menos dos consideraciones éticas fundamentales, a saber:

- a) el respeto a la autonomía, que exige que a quienes tienen la capacidad de considerar detenidamente el pro y el contra de sus decisiones se les debe tratar con el debido respeto por su capacidad de autodeterminación, y
- b) la protección de las personas con autonomía menoscabada o disminuida, que exige que quienes sean dependientes o vulnerables reciban resguardo contra el daño o el abuso.

La búsqueda del bien se refiere a la obligación ética de lograr los máximos beneficios y de reducir al mínimo el daño y la equivocación. Este principio da origen a normas que estipulan que los riesgos de la investigación sean razonables frente a los beneficios previstos, que el diseño de la investigación sea acertado y que los investigadores sean competentes para realizar la investigación y para salvaguardar el bienestar de las personas que participan en ella. La búsqueda del bien además significa condenar todo

acto en que se inflija daño en forma deliberada a las personas; este aspecto de la búsqueda del bien se expresa a veces como un principio distinto, la no maleficencia (no causar daño).

La justicia se refiere a la obligación ética de tratar a cada persona de acuerdo con lo que es moralmente correcto y apropiado, de dar a cada persona lo que le corresponde. En la ética de la investigación con seres humanos el principio se refiere sobre todo a la justicia distributiva, que exige la distribución equitativa tanto de los costos como de los beneficios de la participación en actividades de investigación. Las diferencias que puedan ocurrir en esa distribución se justifican sólo si se basan en distinciones que sean pertinentes desde el punto de vista moral, como lo es la vulnerabilidad. La "vulnerabilidad" se refiere a la acentuada incapacidad de una persona de proteger sus propios intereses debido a impedimentos tales como imposibilidad para dar un consentimiento informado, no poder recurrir a otra forma de obtener atención médica o de satisfacer otras necesidades costosas, o ser un miembro de nivel inferior o subordinado de un grupo jerárquico. Por consiguiente, se deben establecer disposiciones especiales para la protección de los derechos y el bienestar de las personas vulnerables.

## **V. RESULTADOS**

### **5.1. Resultados**

La investigación tuvo como objetivo general: Determinar los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial 1556 “Angelitos de Jesús” de Casma en el año 2015.

En el estudio también se determinó el valor estadístico de la variable los juegos lúdicos que comprende tres dimensiones como son la planificación, la ejecución y la evaluación.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación.

**5.1.1. En relación con el objetivo específico:** Identificar la coordinación viso manual en los niños y niñas de 5 años mediante un pre test.

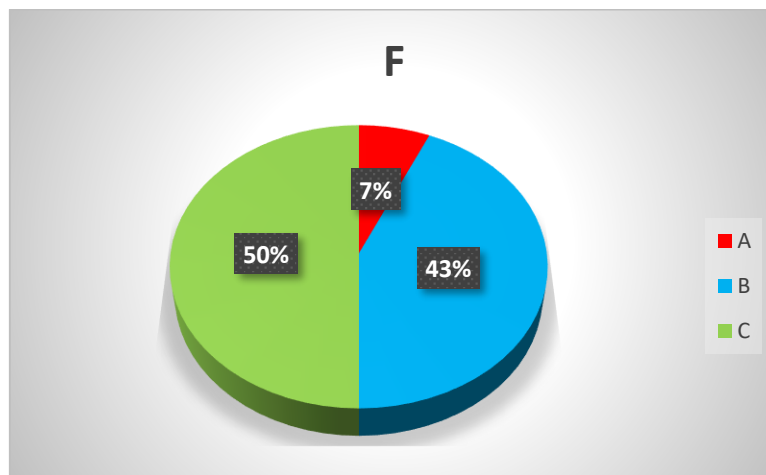
**TABLA N° 6**

Nivel de coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años a través de un Pre-Test.

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	2	7
B	13	43
C	15	50
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 01.** Nivel de coordinación viso manual de los niños de 5 años a través de un Pre-Test.



En la tabla 6 y en el gráfico 1, se observó que el 7 % (2) niños obtuvieron A; mientras que el 43 % (13) de los estudiantes tuvieron B y un 50 % (15) niños obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

**5.1.2. En relación con el objetivo específico:** Elaborar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1556 “Angelitos de Jesús”. En el presente objetivo se ha desarrollado 15 sesiones de aprendizaje.

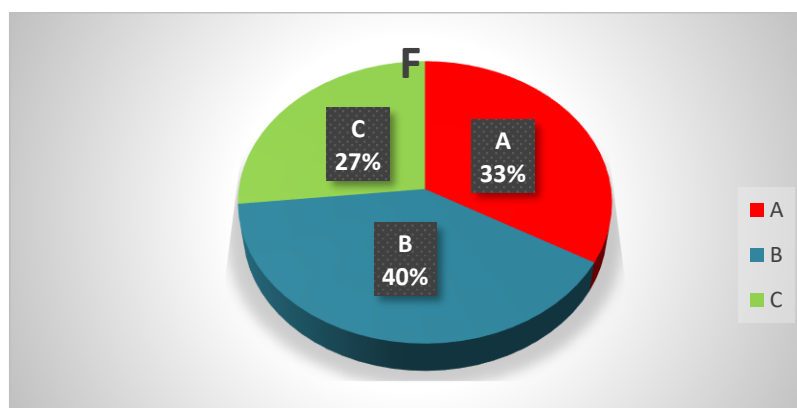
**TABLA 7**

Aplicación de la sesión N° 01: “Los animales salvajes”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	10	33
B	12	40
C	8	27
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 02.** Aplicación de la sesión N° 01: “Los animales salvajes”



En la tabla 7 y en el gráfico 2, se observó que el un 33 % (10) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 40 % (12) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 27 % (8) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

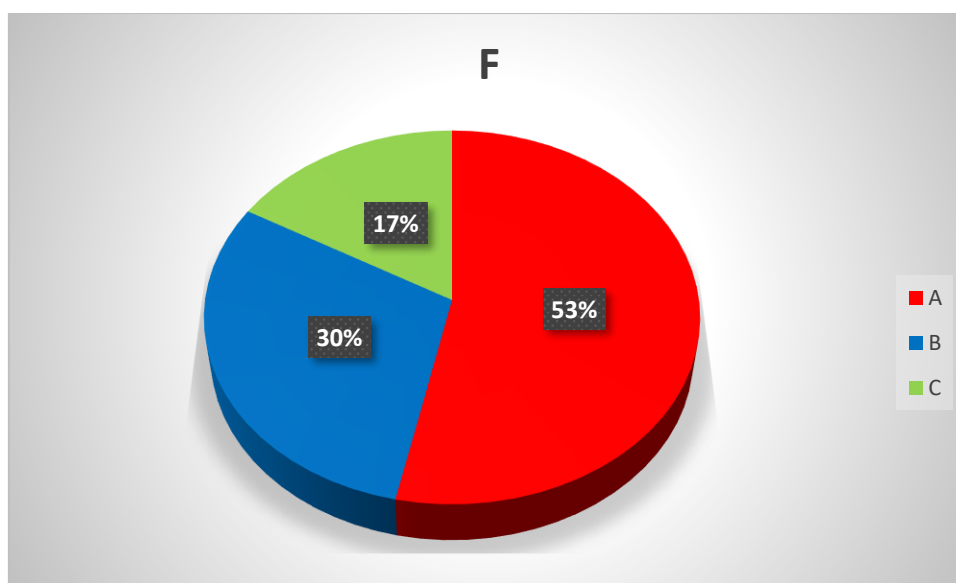
**TABLA N° 8**

Aplicación de la sesión N° 02: “Los insectos”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	16	53
B	9	30
C	5	17
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 03.** Aplicación de la sesión N° 02: “Los insectos”



En la tabla 8 y en el gráfico 3, se observó que el un 53 % (16) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 30 % (9) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 17 % (5) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.



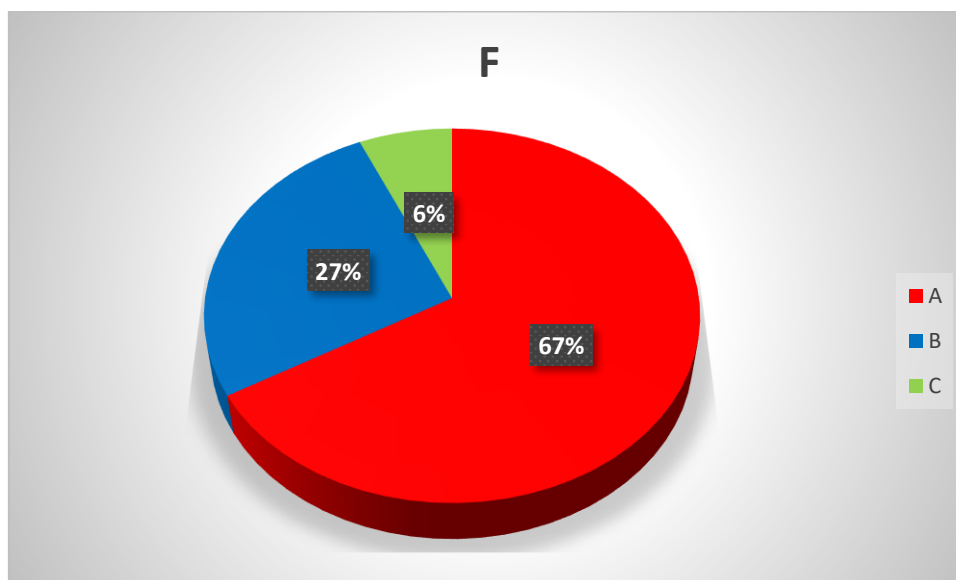
**TABLA N° 9**

Aplicación de la sesión N° 03: “La primavera”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	20	67
B	8	27
C	2	6
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 04.** Aplicación de la sesión N° 03: “La primavera”



En la tabla 9 y en el gráfico 4, se observó que el un 67 % (20) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 27 % (8) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 6 % (2) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C

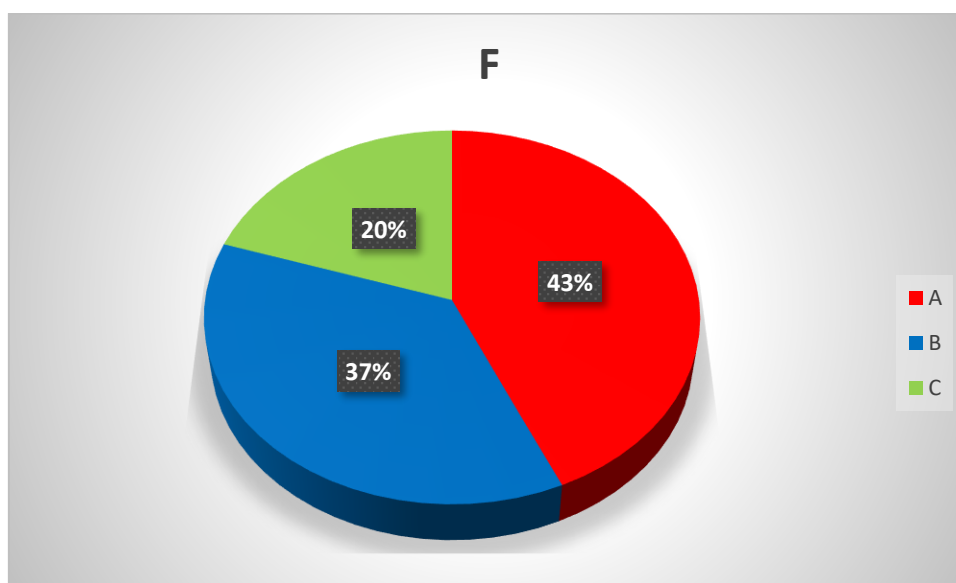
**TABLA N° 10**

Aplicación de la sesión N° 04: “Los alimentos”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	13	43
B	11	37
C	6	20
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 05.** Aplicación de la sesión N° 04: “Los alimentos”



En la tabla 10 y en el gráfico 5, se observó que el un 43 % (13) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 37 % (11) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 20 % (6) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

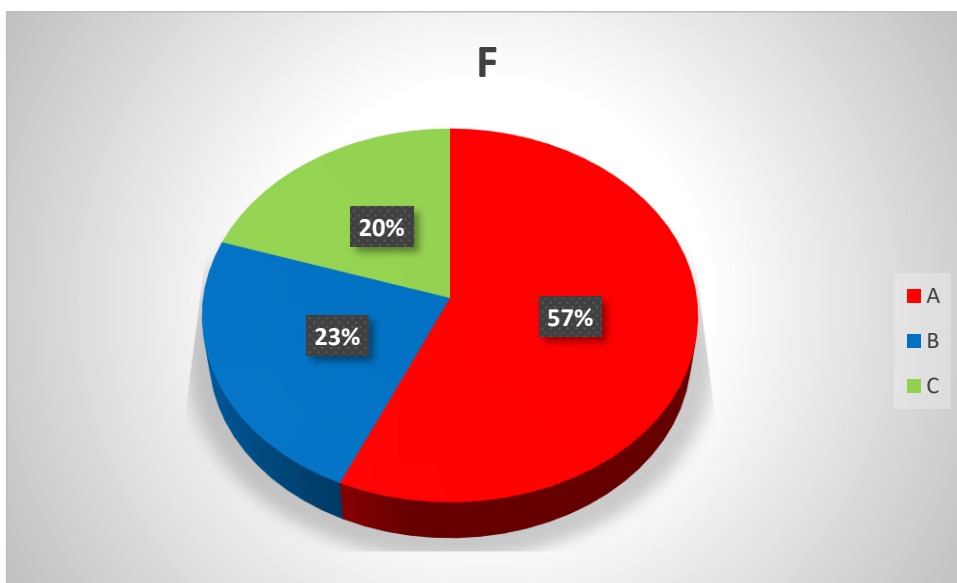
**TABLA N° 11**

Aplicación de la sesión N° 05 “Dios creo el día y la noche”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	17	57
B	7	23
C	6	20
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 06.** Aplicación de la sesión N° 05: “Dios creo el día y la noche”



En la tabla 11 y en el gráfico 6, se observó que el un 57 % (17) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 23 % (7) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 20 % (6) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

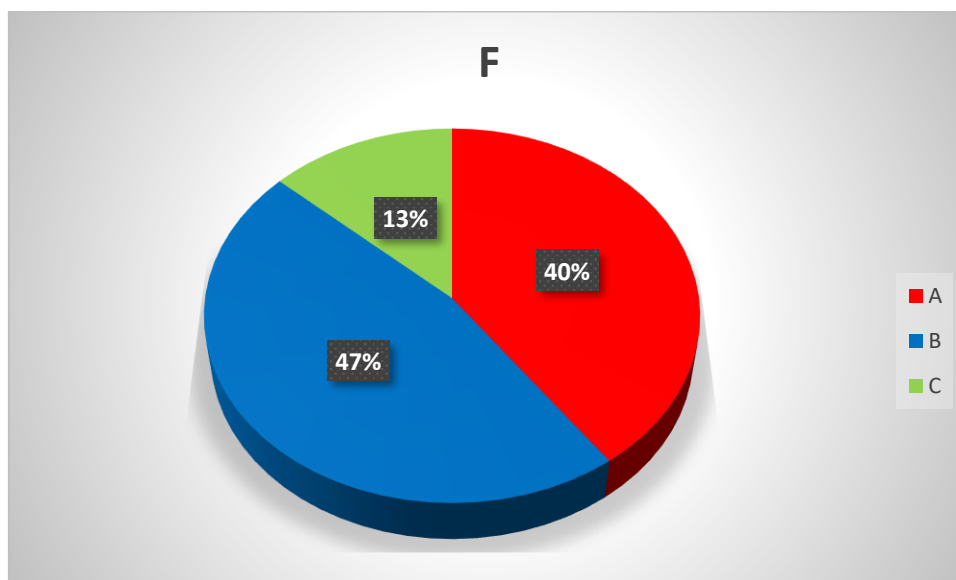
**TABLA N° 12**

Aplicación de la sesión N° 06: “Lo que nos dan los animales”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	12	40
B	14	47
C	4	13
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 07.** Aplicación de la sesión N° 06: “Lo que nos dan los animales”



En la tabla 12 y en el gráfico 7, se observó que el un 40 % (12) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 47 % (14) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 13 % (4) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

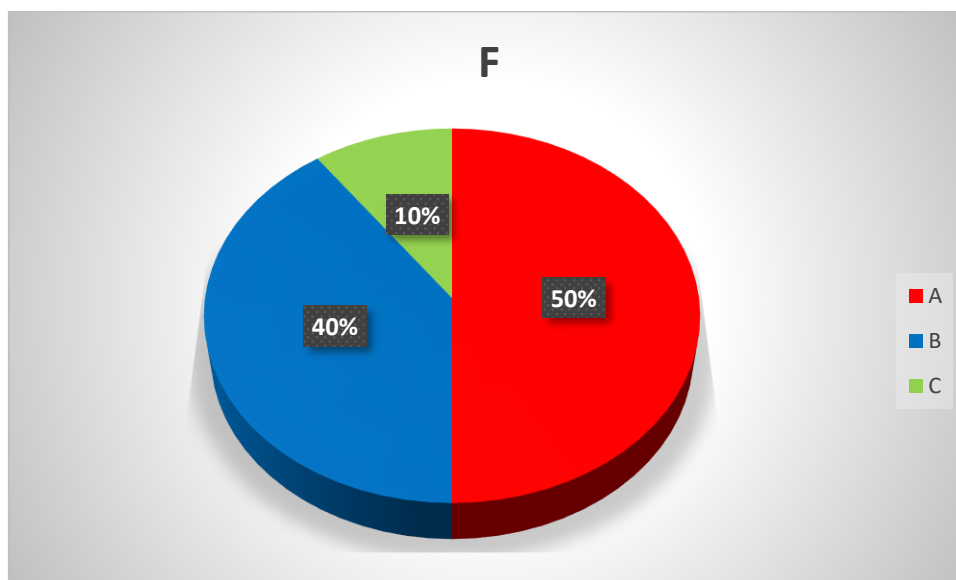
**TABLA N° 13**

Aplicación de la sesión N° 07: “Brocheta de frutas”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	15	50
B	12	40
C	3	10
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 08.** Aplicación de la sesión N° 07: “Brocheta de frutas”



En la tabla 13 y en el gráfico 8, se observó que el un 50 % (15) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 40 % (12) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 10 % (3) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

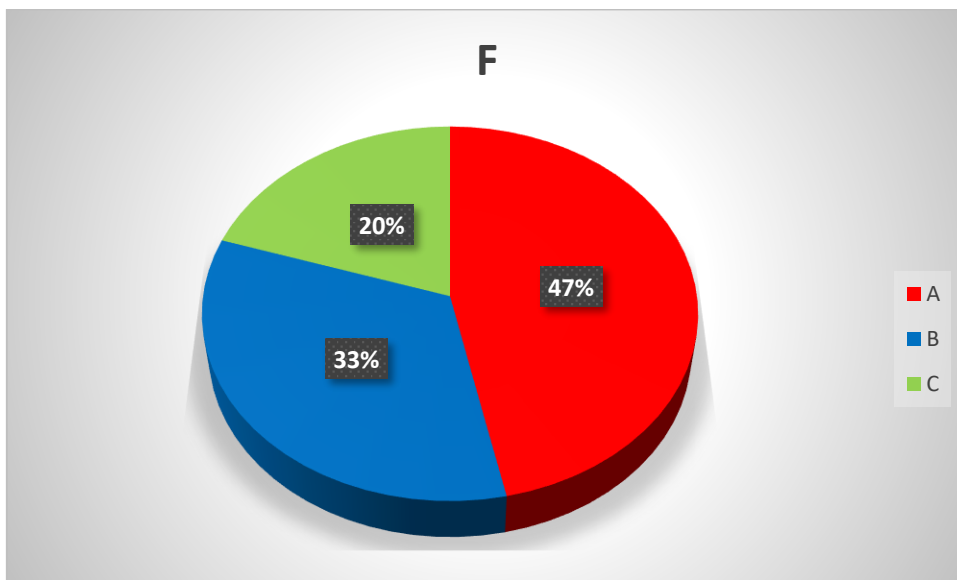
**TABLA N° 14**

Aplicación de la sesión N° 08: “Ensalada de verduras”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	14	47
B	10	33
C	6	20
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 09.** Aplicación de la sesión N° 08: “Ensalada de verduras”



En la tabla 14 y en el gráfico 9, se observó que el un 47 % (14) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 33 % (10) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 20 % (6) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

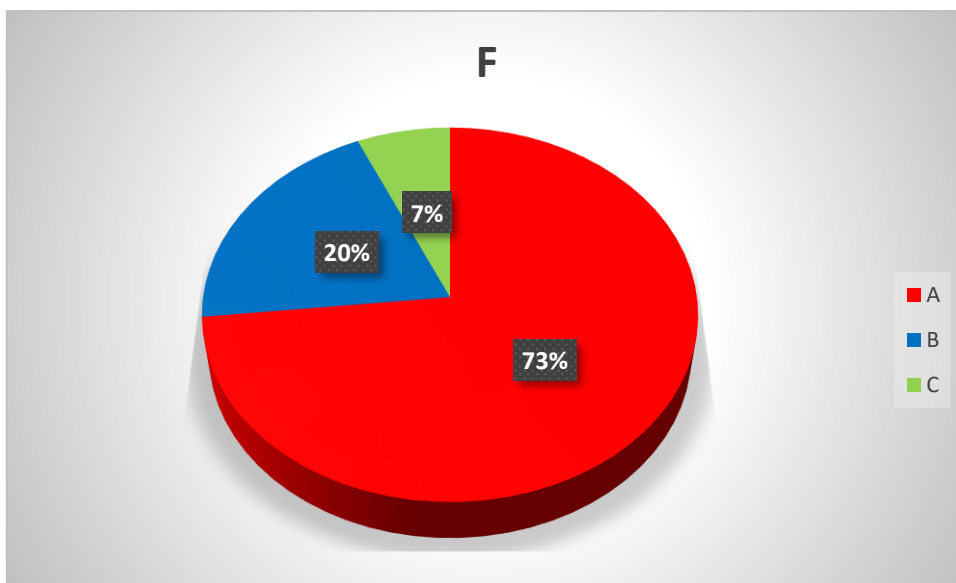
**TABLA N° 15**

Aplicación de la sesión N° 09: “Demostración de las loncheras nutritivas”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	22	73
B	6	20
C	2	7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 10.** Aplicación de la sesión N° 09: “Demostración de las loncheras nutritivas”



En la tabla 15 y en el gráfico 10, se observó que el un 73 % (22) de los niños han obtenido una calificación de A; mientras que el 20 % (6) de los estudiantes tuvieron B y un 7 % (2) obtuvieron C.

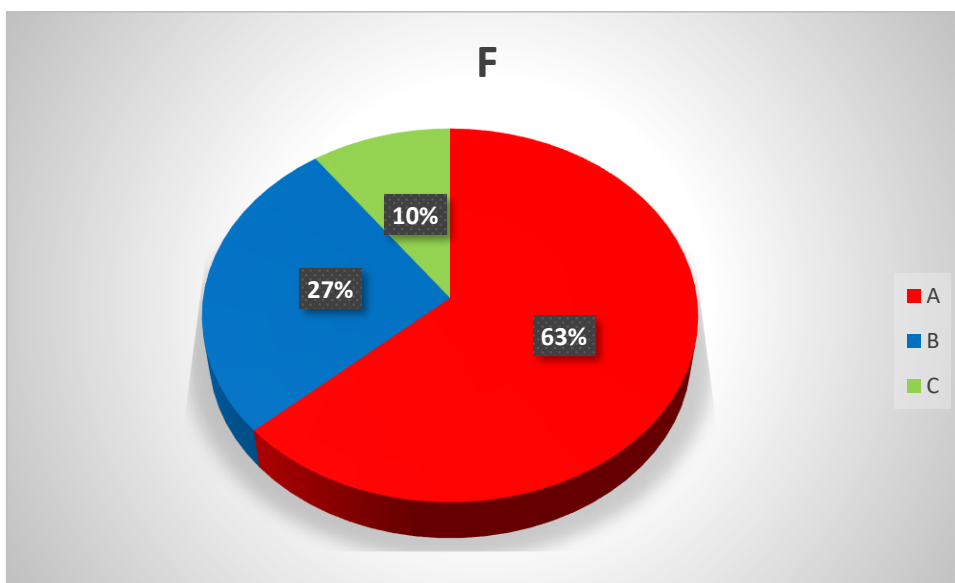
**TABLA N° 16**

Aplicación de la sesión N° 10: “Secuencias de las frutas y verduras”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	19	63
B	8	27
C	3	10
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 11.** Aplicación de la sesión N° 10: “Secuencias de las frutas y verduras”



En la tabla 16 y en el gráfico 11, se observó que el un 63 % (19) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 27 % (8) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 10 % (3) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.



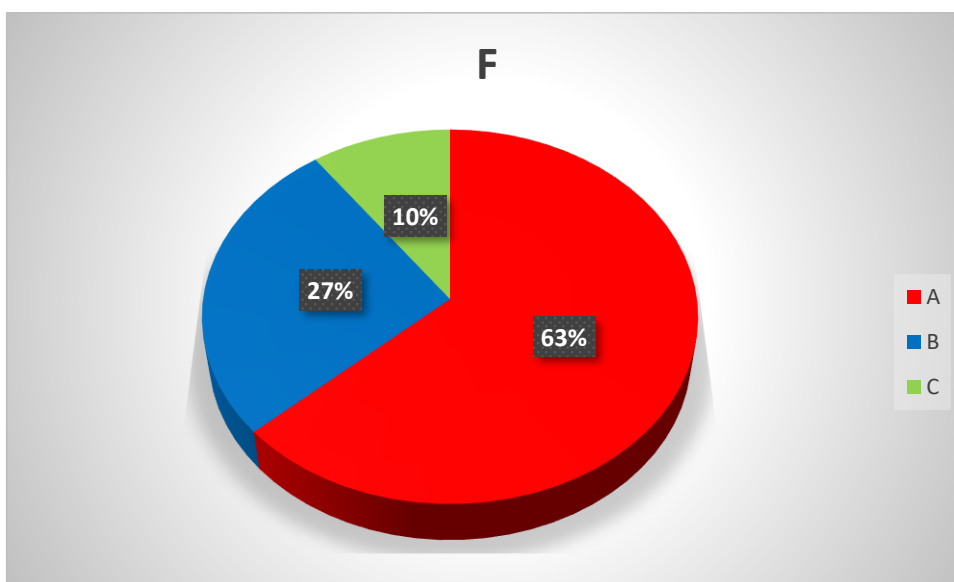
**TABLA N° 17**

Aplicación de la sesión N° 11: “Conociendo el número 7”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	19	63
B	8	27
C	3	10
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 12.** Aplicación de la sesión N° 11: “Conociendo el N° 7”



En la tabla 17 y en el gráfico 12, se observó que el un 63 % (19) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 27 % (8) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 10 % (3) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

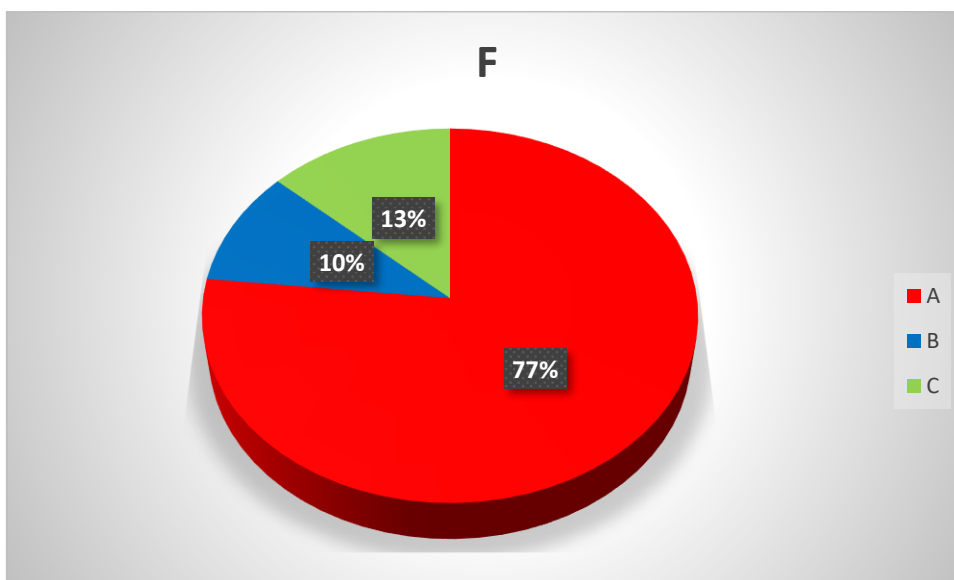
**TABLA N° 18**

Aplicación de la sesión N° 12: “Conociendo el número 8”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	23	77
B	3	10
C	4	13
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 13.** Aplicación de la sesión N° 12: “Conociendo el N° 8”



En la tabla 18 y en el gráfico 13, se observó que el un 77 % (23) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 10 % (3) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 13 % (4) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

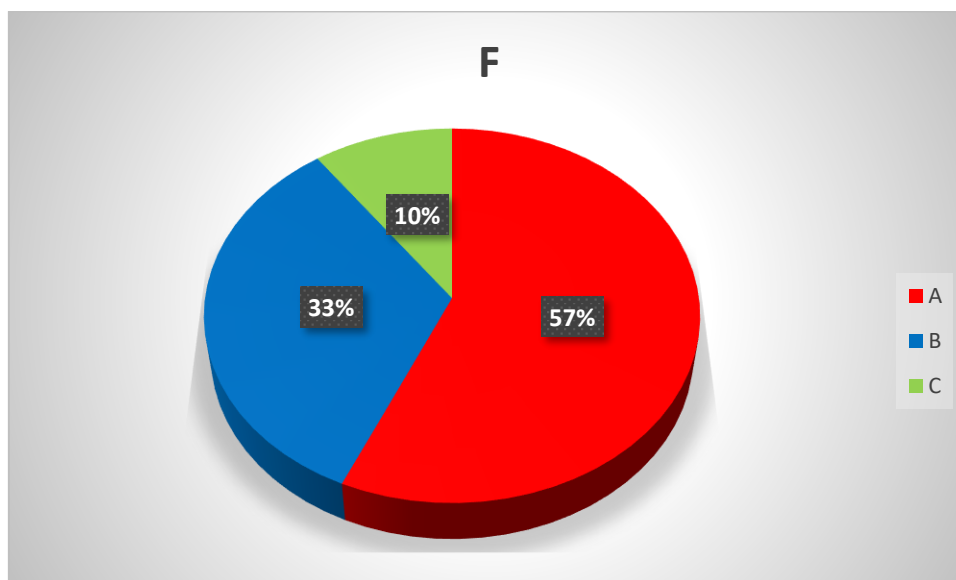
**TABLA N° 19**

Aplicación de la sesión N° 13: “Mi familia”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	17	57
B	10	33
C	3	10
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 14.** Aplicación de la sesión N° 13: “Mi familia”



En la tabla 19 y en el gráfico 14, se observó que el un 57 % (17) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 33 % (7) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 10 % (3) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

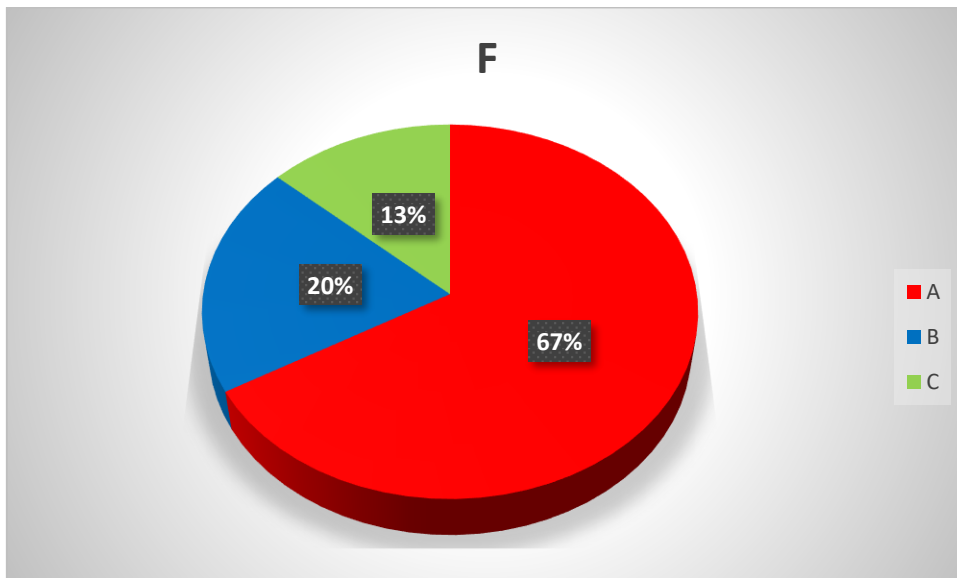
**TABLA N° 20**

Aplicación de la sesión N° 14: “Largo - corto”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	20	67
B	6	20
C	4	13
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 15.** Aplicación de la sesión N° 14: “Largo - corto”



En la tabla 20 y en el gráfico 15, se observó que el un 67 % (20) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 20 % (6) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 13 % (4) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

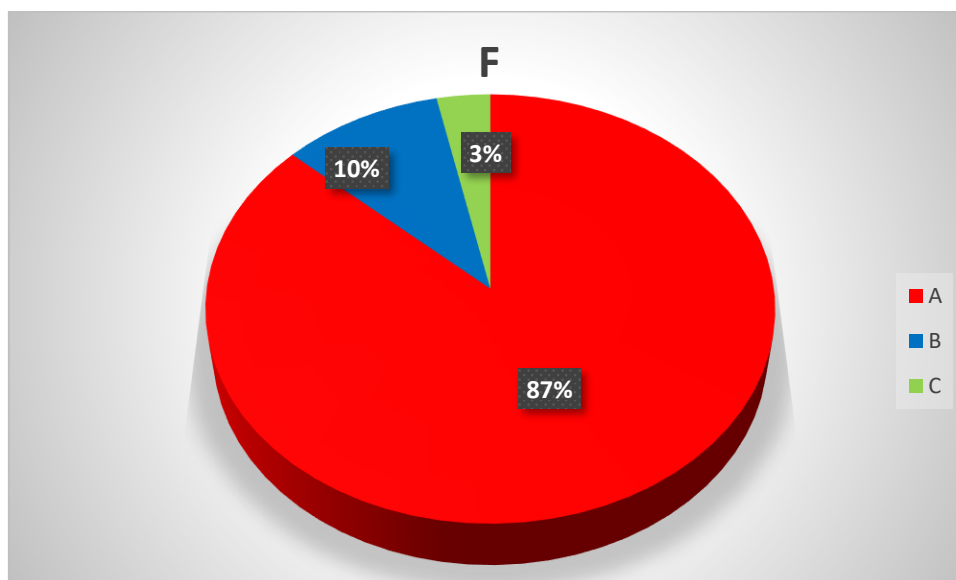
**TABLA 21**

Aplicación de la sesión N° 15: “Nos vamos de compra a nuestra tienda”

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	23	87
B	6	10
C	1	3
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 16.** Aplicación de la sesión N° 15: “Nos vamos de compra a nuestra tienda”



En la tabla 21 y en el gráfico 16, se observó que el un 87 % (23) tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 10 % (6) de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 3 % (1) obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

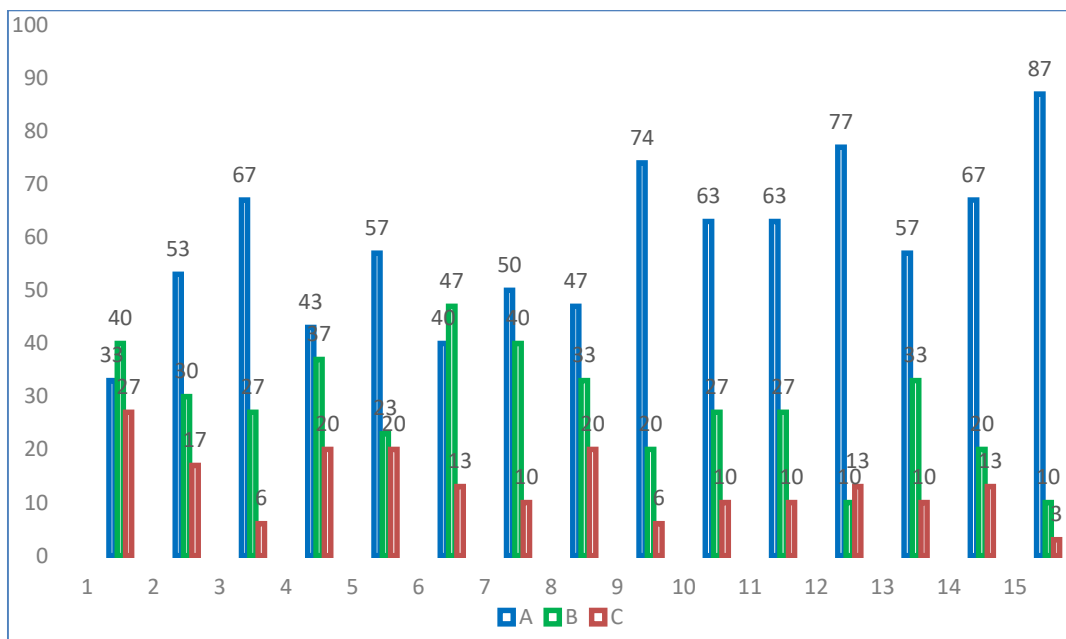
**TABLA N° 22**

“Consolidado de las sesiones de aprendizaje aplicadas en los niños de 5 años”

	SESION 1		SESION 2		SESION 3		SESION 4		SESION 5		SESION 6		SESION 7		SESION 8		SESION 9		SESION 10		SESION 11		SESION 12		SESION 13		SESION 14		SESION 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
<b>A</b>	10	33	16	53	20	67	13	43	17	57	12	40	15	50	14	47	22	74	19	63	19	63	23	77	17	57	20	67	23	87
<b>B</b>	12	40	9	30	8	27	11	37	7	23	14	47	12	40	10	33	6	20	8	27	8	27	3	10	10	33	6	20	6	10
<b>C</b>	8	27	5	17	2	6	6	20	6	20	4	13	3	10	6	20	2	6	3	10	3	10	4	13	3	10	4	13	1	3

Fuente: Consolidado de todas las sesiones aplicadas.

**Gráfico 17.** Representación gráfica según las sesiones de clases.



La tabla 22 muestra el consolidado de todas las sesiones aplicados en los niños, la sesión 15 obtiene el mayor porcentaje con 87 % de niños con logro previsto, continuado por la sesión 12 con 77 % de niños, sesión con 9 con 74 % del total de la población muestral, y, como menor valor se ubica en la sesión 1 con 33 % de niños en logro previsto

**5.1.3. Evaluar el mejoramiento de la coordinación viso manual en los niños y niñas de 5 años mediante un Post- Test.**

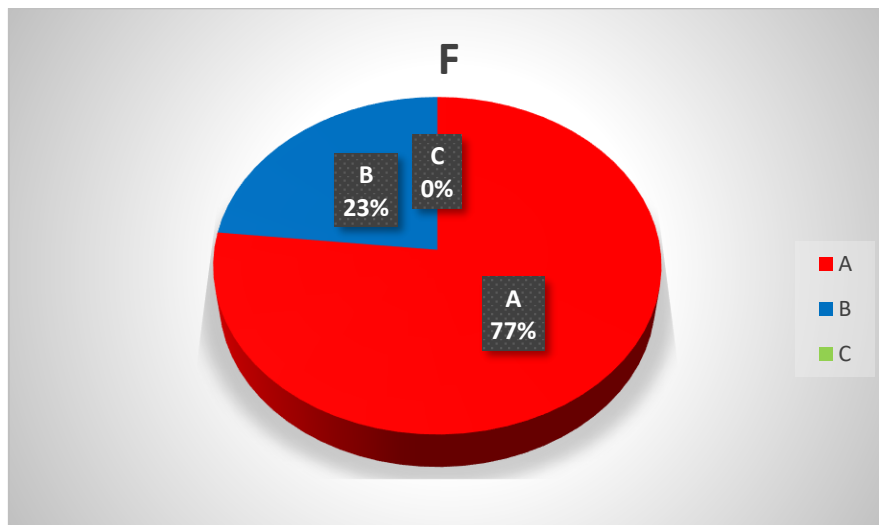
**TABLA N° 23**

Nivel de coordinación viso manual de los niños de 5 años a través de un Post- Test.

Nivel de logro de aprendizaje	F	%
A	23	77
B	7	23
C	0	0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, Octubre 2015

**Gráfico 18.** Nivel de coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años a través de un Post- Test.



En la tabla 23 y en el gráfico 17, se observó que el 77 % (23) niños tuvieron A; mientras que el 23 % (7) de los niños obtuvieron B.

#### 5.1.4. Contraste de Hipótesis:

**H0:** No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

**H1:** Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

**Significancia:**

$\alpha = 0,05$

**Tabla N° 24**

#### **Calificaciones obtenidas en el Pretest y Postest**

##### **PRETEST**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumula</b>
Validos C	15	50,0	20,0	20,0
B	12	40,0	50,0	70,0
A	3	10,0	30,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

##### **POSTEST**

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumula</b>
Validos C	3	10,0	7,0	20,0
B	6	20,0	32,0	39,0
A	21	70,0	61,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	



**Tabla N° 25**

**Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon**

**Rangos**

	N	Rango Promedio	Suma de rangos
<b>POSTEST Rangos negativos</b>	0a	,00	,00
<b>PRETEST Rangos positivos</b>	26b	14,00	378,00
<b>Empates</b>	4c		
<b>Total</b>	30		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

**Tabla N° 25**

**Estadístico de contraste**

	POSTEST – PRETEST
Z	-4.574
Sig. asintot. (bilateral)	0,001

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

$p < 0,05$  Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pretest y posttest.

En la tabla 23 se observa que las calificaciones obtenidas en el pos-test mejoraron; lo cual indica que la aplicación de los juegos lúdicos contribuyó a mejorar la coordinación viso manual de los niños.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1. En relación al primer objetivo específico: Identificar la coordinación viso manual en los niños y niñas mediante un pre test.**

Los resultados obtenidos en el pre-test corresponden en porcentaje a 7 % tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 43 % de los estudiantes tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 50 % obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; esto significó la necesidad de elaborar y aplicar una propuesta de juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso-manual de los niños, de acuerdo al Ministerio de educación. (2009), este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo y su aprendizaje.

### **5.2.2. Elaborar y aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas.**

El promedio de los resultados obtenidos después de las aplicaciones de las 15 sesiones tal como se muestra en la tabla 19 y gráfico 16, fueron que del 100% de los estudiantes el 87 % obtuvo una calificación promedio A, mientras que 10 % obtuvo una calificación promedio de B, y el 3 % obtuvo una calificación promedio de C.

De los resultados obtenidos durante la aplicación de “juegos lúdicos” el mayor porcentaje de estudiantes alcanzaron el nivel “A” porque a medida que la estrategia era aplicada en cada sesión, los estudiantes iban mejorando sus aprendizajes.

Deinny (2015). Son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educador para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas. Que permite adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

Entre tanto, se destacó que estas tareas lúdicas permiten la integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas de relación con sus demás compañeros.

### **5.2.3. Evaluar el mejoramiento de la coordinación viso manual en los niños y niñas mediante un post test.**

Los resultados de este objetivo son datos obtenidos de una lista de cotejo con la cual se midió el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Tal como se observa en la tabla 20 y gráfico 17, los resultados obtenidos a través del post test indican que los estudiantes mejoraron en la coordinación viso manual, del 100 % de los estudiantes el 77 % obtuvieron una calificación promedio de A. Por otro lado, el 23 % de los

estudiantes obtuvieron B, en el post test el mayor porcentaje de los estudiantes alcanzo el nivel “A” mejorando su coordinación viso manual.

Chacón (2008). Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.

#### **5.2.4. Contrastar el nivel de significancia a través del pre test y post test.**

Al verificar los resultados de los niveles de aprendizaje tanto en el pre y pos – test, observamos que el nivel C disminuyo luego de elaborar y aplicar los Juegos lúdicos propuesto, esto indica que si se desarrolló el aprendizaje significativamente en los niños.

Podemos afirmar que en el pre test los niños evidenciaron un aprendizaje no tan desarrollado que los otros, pero sin embargo no fueron suficientes para determinar su desarrollo de aprendizaje, esto lo podemos observar en los resultados obtenidos.

En cuanto al pos test, los niños evidenciaron que mejoraron su aprendizaje con los diferentes tipos de juegos lúdicos propuestos, este resultado indica que, si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

González (2010) La coordinación visomotora es importante para el buen rendimiento académico, resulta clave para el aprendizaje, sobre todo de la escritura, ya sea de números o de letras.

El niño en Preescolar desarrolla la escritura primeramente con el dibujo, el garabateo, luego comienza a diferenciar el dibujo de la escritura, inicia la escritura con letras sueltas. En el primer grado inicia la escritura convencional, en la cual emitir los sonidos de lo que quiere escribir y pone alguna de las letras que va oyendo.

## **VI. Conclusiones**

Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1556 "Angelitos de Jesús", demostraron que no tienen una buena coordinación viso - manual, lo cual se debe a la falta de aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica.

La elaboración y aplicación de propuestas de estrategias didácticas sobre los juegos lúdicos se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo a la coordinación viso - manual de los 30 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones mejoraron el aprendizaje.

Los resultados obtenidos mediante la elaboración y aplicación de propuestas de Juegos Lúdicos se demuestran que la coordinación viso - manual de los estudiantes ha mejorado, evidenciando en el Post -Test, con un 70 % nivel de logro de aprendizaje de los estudiantes, es decir "A", la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

Después de contrastar la investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre coordinación viso - manual obtenido entre el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener una coordinación viso - manual después de haber aplicado los juegos lúdicos, indicando una mejora en coordinación viso - manual llegando a obtener en su totalidad un nivel A.

## **Recomendaciones**

### **Se plantean las siguientes recomendaciones:**

Es muy importante que los docentes se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que conozcan las modalidades de organización de enseñanza, los enfoques metodológicos, y que utilicen el recurso de soporte de aprendizaje, con el fin de mejorar la coordinación viso - manual en los niños de 5 años de educación inicial.

Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y en ellos deben promover proyectos productivos y significantes que mejoren la calidad de la educación, buscando su participación activa y permanente con las diferentes estrategias utilizadas en la propuesta y que respondan a los intereses y necesidades de los niños.

Concientizar a los padres de familia sobre la importancia del juego lúdico para mejorar la coordinación viso - manual de sus hijos, en donde el explore, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo, a fin de que los apoyen para practicarlo en casa, lo que constituirá un entrenamiento provechoso.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo, P. (2012). *Importancia de la motricidad fina en la infancia*. Recuperado de:

<http://aceru1904.blogspot.pe/>

Arias, J. (2014). *Motricidad Fina. Coordinación viso manual*. Recuperado de:

<https://prezi.com/nacyieddb4b8/motricidad-fina-coordinacion-visomanual/>

Acerbio, B. (2015). *Juegos y actividades que desarrollan la motricidad fina*.

Recuperado de: <http://www.imageneseducativas.com/juegos-y-actividades-que-desarrollaran-la-motricidad-fina/>

Blanco, V. (2012). “*Teorías del juego*”. Recuperado de:

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Calderón, C. (2001). *Desarrollo de la Psicomotricidad fina*. Recupedado de:

<http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/7410/3/370.155-C146d-CAPITULO%20II.pdf>

Capace, B. (2012). *Importancia del juego en el nivel inicial*. Recuperado de:

<http://juegoseranlosdeantes.blogspot.pe/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>

Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*.

Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Enseñanza%20y%20Aprendizaje.pdf>



Chávez, E y Valdivia, R. (2015). En su tesis *“Ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas de 4 y 5 años en la IEI N° 568 Pucurumi, Huancayo*. Recuperado de:

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/573/TP%20-%20UNH%20INIC.%20030.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Deinny, J. (2015). *Qué son los juegos lúdicos y tradicionales*. Recuperado de:

<https://prezi.com/jhpzn2jwj20f/que-son-los-juegos-ludicos-y-tradicionales/>

Gamboa, C. (2016). En su tesis *“Talleres manipulativos basados en el enfoque cooperativo utilizando material concreto para mejorar la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E. 326 – Chimbote”*. Recuperado de:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1858>

González, A. (2010). *Coordinación visomotora y su influencia en la escritura*.

Recuperado de: <http://temas-reflexiones.blogspot.pe/2010/12/coordinacion-visomotora-y-su-influencia.html>

Jacinto, A. (2010), en su Tesis *“Las técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la coordinación visomanual en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Eduardo Carrión de la ciudad de Quito - Ecuador”*. Recuperado de:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/4180>

Macías, M. (2015). *El papel del docente en el uso de los juegos*. Recuperado de:

<https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/el-papel-del-docente-en-el-uso-de-los-juegos/56fa988d-c2d4-4536-87cd-43aede6fc8fa>

Martínez, S. (2010). *Psicomotricidad Infantil*. Recuperado de: <http://soraya-psicomotricidadinfantil-soraya.blogspot.pe/2010/10/coordinacion-viso-manual.html>

<http://soraya-psicomotricidadinfantil-soraya.blogspot.pe/2010/10/coordinacion-viso-manual.html>

Massimino, L. (2010). “*Teoría constructivista del aprendizaje*”. Recuperado de:

<http://www.lauramassimino.com/proyectos/webquest/1-2-teoria-constructivista-del-aprendizaje>

Mesonero, A. (2005). *La Educación Psicomotriz*. Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?id=47GLIquL\\_8C&pg=PA201&lpg=PA201&dq=Aspectos+que+comprende+la+coordinaci%C3%B3n+viso-manual&source=bl&ots=r7NISL8tSs&sig=iq3LMtF0mHM46txzDb0fT1bPAZ8&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj-xOKW5\\_bYAhXF6lMKHQi\\_At0Q6AEIbzAO#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=47GLIquL_8C&pg=PA201&lpg=PA201&dq=Aspectos+que+comprende+la+coordinaci%C3%B3n+viso-manual&source=bl&ots=r7NISL8tSs&sig=iq3LMtF0mHM46txzDb0fT1bPAZ8&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj-xOKW5_bYAhXF6lMKHQi_At0Q6AEIbzAO#v=onepage&q&f=false)

Ministerio de Educación del Perú (2009) *Diseño curricular nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Minedu. Recuperado de:

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiIsLmA3fzJAhXINSYKHUpcANEQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.minedu.gob.pe%2F>

[DeInteres%2Fextras%2Fdownload.php%3Flink%3Ddcn\\_2009.pdf&usg=AFQjCNHxS1kxV\\_BwosA1nKWDFKYJ5Kzn3A&sig2=SvYDucPGA9y\\_4vZ9SyCttg&bvm=bv.110151844,d.eWE](https://www.researchgate.net/publication/271110151/figure/fig/1/DeInteres%2Fextras%2Fdownload.php%3Flink%3Ddcn_2009.pdf&usg=AFQjCNHxS1kxV_BwosA1nKWDFKYJ5Kzn3A&sig2=SvYDucPGA9y_4vZ9SyCttg&bvm=bv.110151844,d.eWE)

Morgado, C. (2008). *Definición de didáctica*. Recuperado de: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/didactica>

Mullisaca, K. (2012). *Psicomotricidad para desarrollar la coordinación viso manual*. Recuperado de: <http://visomanual.blogspot.pe/>

Nuevo, M. (2015). *Desarrollo de la psicomotricidad fina*. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/1600/desarrollo-de-la-psicomotricidad-fina.html>

Ordóñez, M., y Tinajero, A. (2007). *Estimulación temprana: inteligencia emocional y cognitiva*. Madrid: Cultural.

Orejuela, M. (2011). En su tesis “*Los juegos de coordinación visomotriz y su incidencia en el desarrollo de la pre-escritura de las niñas y los niños de primer año de educación básica de las escuelas fiscales Abdón Calderón y Pachacutic de la Parroquia el Cisne del Cantón y Provincia de Loja – Ecuador*”. Recuperado de: <http://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/3468>

Paris, E. (2010). *La importancia del juego para el desarrollo de los niños*. Recuperado de: <https://www.bebesymas.com/juegos-y-juguetes/la-importancia-del-juego-para-el-desarrollo-de-los-ninos>

Pérez, E. (2015). *Actividades de motricidad fina*. Recuperado de:  
<https://www.educapeques.com/estimulapeques/actividades-de-motricidad-fina.html>

Ramos, D. (2009). *Coordinación viso motriz para los niños de educación primaria*. Recuperado de: <http://deliaramos.blogspot.pe/2009/10/coordinacion-viso-motriz-para-los-ninos.html>

Reátegui, S. (20015). En su tesis “*Taller manitos en acción sobre actividades manuales para desarrollar la coordinación visomotora en los niños y niñas de 5 años de la IE. N° 1584 – Trujillo*”. Recuperado de:  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/172>

Reyes, F. (2014). *Motricidad fina*. Recuperado de:  
<https://es.slideshare.net/21fri08da95/motricidad-fina-36363567>

Reyes, R. (2015). En su tesis “*Los Juegos Didácticos basados en el Enfoque significativo utilizando material concreto, Mejora el logro de Aprendizaje en el área de Personal Social, de los niños y niñas de 5 Años De Educación Inicial, de la IE. Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey*”. Recuperado de:  
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000039662>

Salas, E. (2013). *Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual*. Universidad de San Martín de Porres, Perú. Recuperado de:

[http://revistaliberabit.com/es/wpcontent/uploads/2013/revistas/liberabit19\\_1/12\\_edwin.pdf](http://revistaliberabit.com/es/wpcontent/uploads/2013/revistas/liberabit19_1/12_edwin.pdf)

Valenzuela, J. (2013). *Estrategias didácticas*. Recuperado de: [https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos\\_curso\\_2013.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf)

Valverde, R. (2016). En su tesis “*Proyecto de innovación para el desarrollo de la coordinación viso-manual en niños de 4 años a partir de técnicas gráfico-plásticas*”, – Lima. Recuperado de:

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/9571/Valverde\\_Gonzales\\_Proyecto\\_innovaci%C3%B3n\\_desarrollo1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/9571/Valverde_Gonzales_Proyecto_innovaci%C3%B3n_desarrollo1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vásquez, A. (2014). En su tesis “*Actividades grafo motrices para el desarrollo de la coordinación viso – manual en los niños de 3 a 4 años del nivel inicial de la unidad educativa del milenio Jatun Kuraka de la ciudad de Otavalo – Ecuador*”, Recuperado de:

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7255>

Veramendi, R. (2016). En su tesis “*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 IEI. N° 034 Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon – chingas*”, Huaraz. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000044418>

Veremedia, G. (2014). *Concepto de juego*. Recuperado de:  
<http://conceptodefinicion.de/juego/>

Yuste, C. y Sánchez, J. (2015). *Motricidad, coordinación viso manual*. Recuperado de:  
<https://www.editorialcepe.es/libros-materiales-y-fichas/39-progresint-14-motricidad-coordinacion-visomanual-9788478690107.html>

# ANEXOS

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma	
1.2. SECCIÓN	: Paz	
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 años	N° DE NIÑOS: 30
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45 m	
1.5. PRACTICANTE	: Lisette Sheila Su Arellan	
1.6. Nombre de la Sesión	: Los animales salvajes	

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>C.A.</b>	Comprensión oral	Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura.</li> <li>- Dibuja los animales respetando sus características.</li> <li>- Muestra seguridad y confianza al dibujar.</li> <li>- Modela plastilina con las manos haciendo la presión digito palmar.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>La Profesora da la bienvenida y recepciona a los niños dentro del plantel. Se realiza las actividades permanentes.</p> <p>Motivación: Presentamos una escena de títeres con la participación de los niños acerca de los animales salvajes y su hábitat.</p> <p>Saberes previos: ¿cómo se llaman los animalitos de nuestro cuento? ¿dónde viven? ¿qué comen? ¿por qué no pueden vivir en nuestras casas? ¿cómo podemos protegerlos de los cazadores? ¿cómo cuidan a sus bebés?</p>	<p>Máscaras</p> <p>Hojas</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p> <p>Plastilina</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>Jugamos a Simón dice, que gruñan como tigrillos, que ejecuten la indicación que indica la profesora.</p> <p>En una hoja dibujan el animalito que más les gusto del cuento. Pintan y decoran su trabajo con distintas grafías básicas con plumón o lápiz.</p> <p>Exponen sus trabajos y formulamos la retroalimentación ¿qué come? ¿qué le gusta hacer? ¿dónde vive, cerca al rio, en el bosque, etc.? ¿qué color es? etc.</p> <p>Exponen sus trabajos de forma voluntaria manifestando sus emociones.</p>	
<b>Cierre</b>	Modelamos en plastilina los animales que participaron en el cuento.	



Jugamos en la pizarra: ¿qué animal dibujara la profesora en la pizarra? los niños nombraran el nombre de cada animal.
---

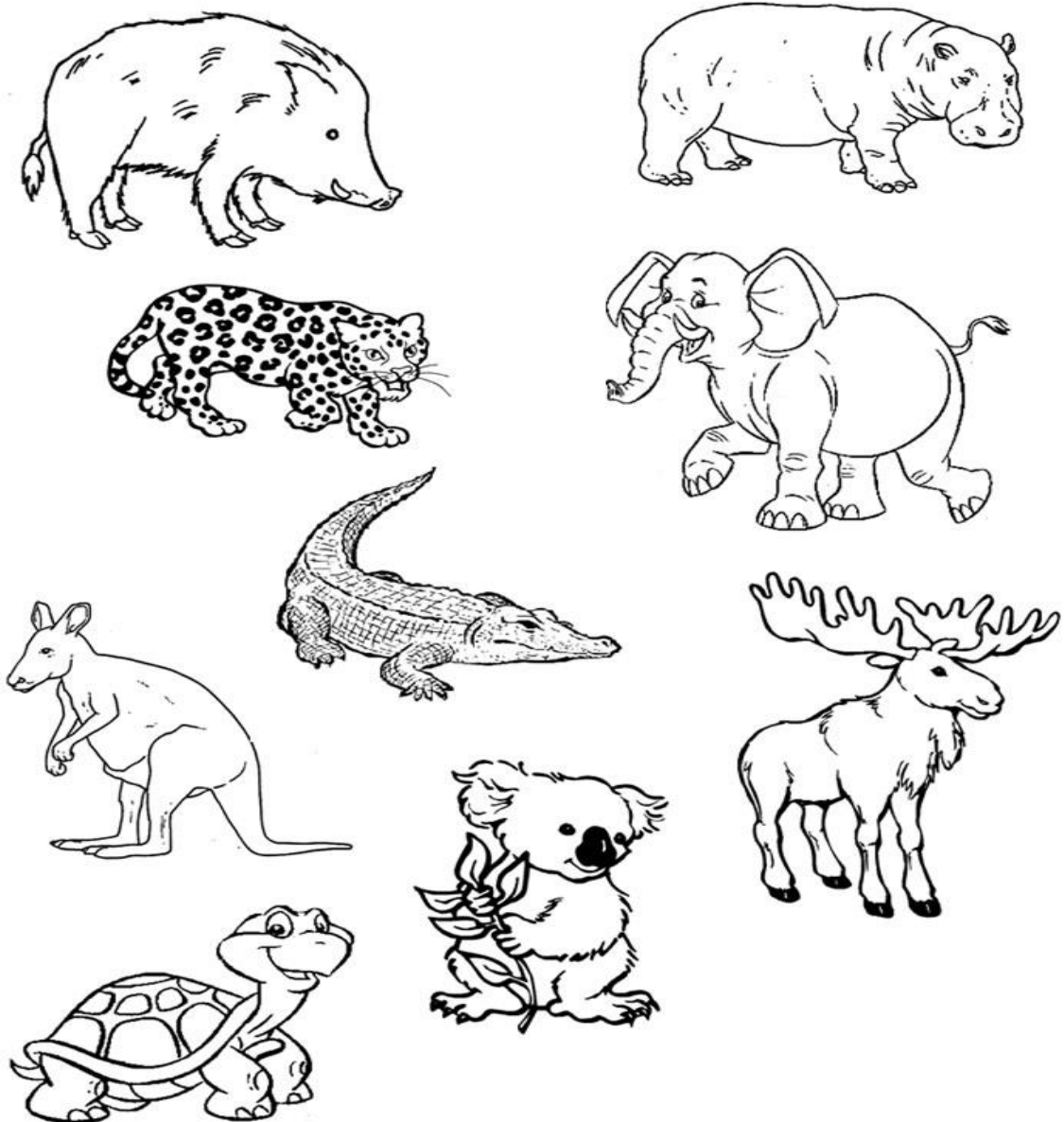
**V-. BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE

## LOS ANIMALES DE LA SELVA



## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : C.A

GRADO : 5años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Los animales salvajes”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura.		Dibuja los animales respetando sus características.		Muestra seguridad y confianza al dibujar.		Modela plastilina con las manos haciendo la presión digito palmar.		NOTA
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian		X	x			x		x	C
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		x		A
5	Cashpa Rodriguez J. Yances		X	x			x		x	C
6	Curso Silva Deyanira Karla	x		x		x		x		A
7	Curso Ventura Klara Belen	x		x		x		x		B
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x			x		x	C
9	Guerrero solis Santiago D.	x		x		x		x		B
10	Geronimo Leon Moises A.		X		x		x		x	C
11	Caballero Curso Cris O.	x		x		x		x		B
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x			x	x		x		B
13	Rondan Orbegozo Valery	x			x	x		x		B
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		x		B
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		x		B
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		x		A
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		x		B
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		x		C
19	Alejo Medina F. Alexander.		X		x		x		x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		x		B
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x			x	x		x		B
23	Condor Bautista Denilson F.		X		x		x		x	C
24	Curso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		x		B
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x			x	x			x	C
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		x		B
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma	
1.2. SECCIÓN	: Paz	
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 años	N° DE NIÑOS: 30
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45 m	
1.5. PRACTICANTE	: Lisette Sheila Su Arellan	
1.6. Nombre de la Sesión	: Los Insectos	



### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>C.A.</b>	Ciencia y Tecnología	Mecanismos de los seres vivos.	- Escriben la cantidad en los recuadros según su nivel de escritura. -Demuestra habilidad al manipular los ganchos de ropa.	Lista de Cotejo
<b>Matemática</b>	Número y operaciones	Representa situaciones de regularidades y equivalencias en diversos contextos.	- Rellena con plastilina los caminos para que cada insecto encuentre el camino.	

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	Se les invita a los niños a realizar un recorrido por el área verde de nuestra institución. Le proporcionamos materiales del set de ciencias (lupas, tubos). Le indicamos que recolectaremos algunos insectos cuidadosamente. responden ¿Qué observan? ¿Para qué estaremos recolectando? ¿Qué haremos con esto? La maestra comunica el propósito de la sesión “Hoy aprenderemos sobre los insectos”. De regreso al aula les proponemos sentarse formando un semicírculo y poner al centro todos los insectos recolectados, lo observan, lo miran e imiten algún sonido. Le preguntamos ¿Qué ven? ¿Cómo es su cuerpo? ¿Cuántas patas tiene? ¿Tiene alas?, etc. ¿Qué sabemos de los insectos? ¿Qué pasaría si no existiera un lugar donde estén estos animalitos?	Materiales de los sectores carteles imágenes Dialogo  Lupas Tubos  Círculos de cartón Imágenes de los insectos ganchos
<b>Desarrollo</b>	La docente explica la importancia de los insectos. Luego les pedimos que hagan descripciones y comparaciones ¿Qué tubo tiene más animales? ¿Cuántos insectos hay? ¿Cuál es el más pequeño? ¿Cuál es el más grande? ¿Qué colores tienen? Al terminar se devolverán los insectos se devolverá a sus lugares.	

	<p>Les decimos que jugaremos a clasificar a los insectos en un círculo de cartón, el cual desglosará las imágenes de los insectos, e irá colocándolas con gancho de ropa, de acuerdo a sus características: alas, patas, etc.</p> <p>En una hoja rellena con plastilina los caminos para que cada insecto encuentre el camino.</p> <p>Se les entrega la ficha de trabajo, la observan y reconocen los insectos, la docente les lee y pedimos que cuenten cuantas patas tienen estos insectos escriben la cantidad en los recuadros según su nivel de escritura.</p> <p>Colocan su ficha en el sector de trabajo y lo exponen manifestando sus sentimientos y emociones.</p>	<p>Hojas gráficas</p> <p>Plastilina</p> <p>Fichas de trabajo</p> <p>Lápices</p>
<b>Cierre</b>	<p>Hacen un recuento de la información para sistematizar y sacar conclusiones del tema.</p> <p>Meta cognición: ¿Les gusto? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron?</p>	

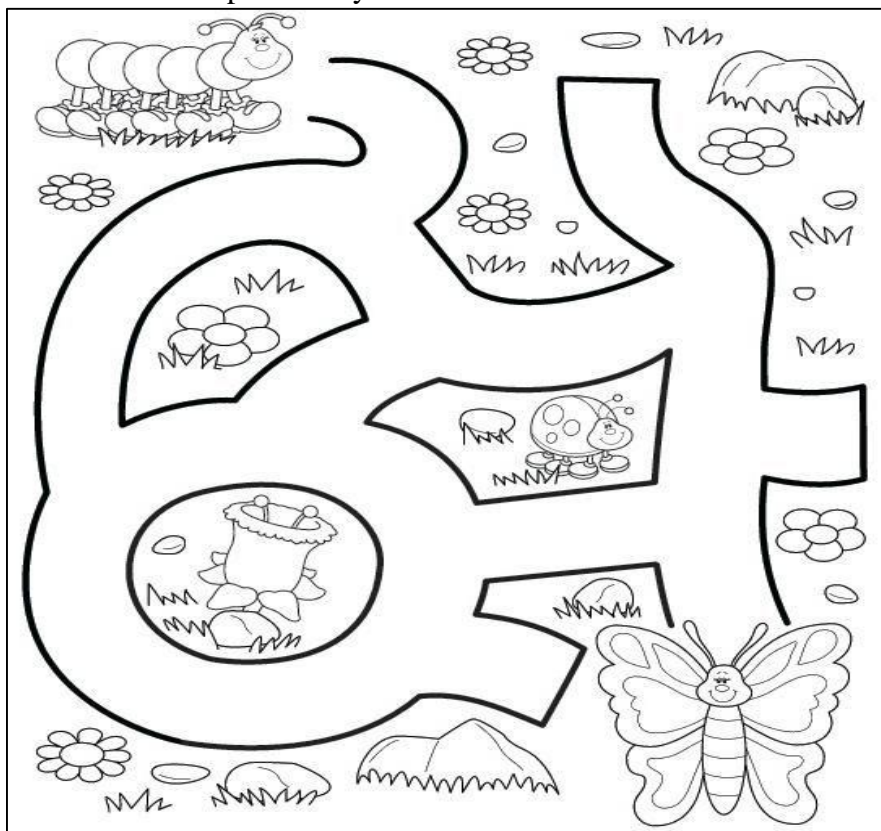
#### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE.

Haz tiritas de plastilina y coloca sobre las líneas del laberinto.



## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : C.A. Matemáticas

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Los Insectos”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Escriben la cantidad en los recuadros según su nivel de escritura.		Demuestra habilidad al manipular los ganchos de ropa.		Rellena con plastilina el camino del laberinto.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		X		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		X		x		B
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	X			x	A
4	Armas Salinas Dennis A.		x	X			x	C
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		X		x		A
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		X		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		X		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		X		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.	x		X		x		B
10	Geronimo Leon Moises A.		x	X			x	C
11	Caballero Corso Cris O.	x		X		x		B
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x		X		x		A
13	Rondan Orbegoza Valery	x		X		x		C
14	Trujillo Huaman Maria Elena		x		x		x	A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		X		x		B
16	Varas Simon Eva Maria	x		X		x		A
17	Velasquez Caballero Yonela	x		X		x		B
18	Zarsosa Corcino Juneth A.		x		x		x	A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x	X			x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros		x	X			x	C
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		X		x		B
22	Salazar Ribasplata B. Arcely		x	X			x	A
23	Condor Bautista Denilson F.		x	X			x	A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		X		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		X		x		B
26	Roldan Infantes Estrella	x		X		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		X		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		X		x		B
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		X		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		X		x		B

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : La Primavera

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
C.A.	Comprensión oral	Identifica información en diversos tipos de texto orales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rasga papel con los dedos sin esfuerzo.</li> <li>- Embolilla papel crepé haciendo uso de los dedos pulgar e índice.</li> <li>- Manifiesta empatía ayudando a otros niños en actividades y juegos.</li> <li>- Transcribe la palabra primavera sin salirse de la línea.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>Se les invita a los niños a sentarse formando un semicírculo y a escuchar la lectura de un cuento “Las flores de mi Perú”, lee el título y luego todo el cuento tratando de mantener el interés de los niños, concluida la lectura procuraremos que los niños hablen de sus experiencias en relación a las situaciones y personajes del relato que ha escuchado.</p> <p>Hacemos algunas preguntas ¿De qué trata el cuento como son los jardines? ¿Les gustan las flores? ¿Por qué? ¿Qué flores conocen? ¿Saben en qué estación del año estamos? ¿Cómo se llaman las estaciones? ¿Qué se celebra en la primavera?</p>	<p>Cuento</p> <p>Siluetas</p> <p>Papel</p> <p>Goma</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>La maestra explica, da a conocer el propósito que es la primavera, una estación del año la más hermosa porque está llena de flores, los pajarillos cantan por las mañanas y todos los arboles reverdecen.</p> <p>Que les parece si hacemos muchas flores de colores escuchando la canción “de colores” elaboran diversas flores con la técnica del embolillado y enrollado.</p> <p>Rasgan papel lustre formando siluetas para decorar. Se trabajará formando grupos, se le entrega los materiales necesarios a cada grupo alentando siempre al desarrollo de su creatividad.</p>	<p>Hojas</p> <p>tijeras</p> <p>Hoja gráfica</p> <p>Papel lustre de colores</p> <p>Flores de colores</p>

	<p>Reproducen la palabra primavera.</p> <p>Concluido el trabajo cada grupo expone para sus compañeros, juegan a agrupar las flores por colores, tamaños y cantidad. Realizan con un círculo de lana conjuntos de flores y escriben la con tiza la cantidad.</p>	Lana tiza
<b>Cierre</b>	<p>Exponen sus trabajos de forma voluntaria manifestando sus emociones.</p> <p>En casa dialogan sobre el tema.</p>	

### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE





## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : Matemática

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “La Primavera”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Rasga papel con los dedos sin esfuerzo.		Embolilla papel crepé haciendo uso de los dedos pulgar e índice.		Manifiesta empatía ayudando a otros niños en actividades y juegos.		Transcribe la palabra primavera sin salirse de la línea.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair		x		x		x		x	C
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	x			x	x		A
4	Armas Salinas Dennis A.	x			x	x			x	B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances		x		x		x		x	C
6	Curso Silva Deyanira Karla	x		x		x		x		A
7	Curso Ventura Klara Belen	x		x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.	x		x		x		x		A
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x		x		x		x		A
13	Rondan Orbegozo Valery	x		x		x		x		A
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria		x	x			x	x		B
17	Velasquez Caballero Yonela		x	x			x	x		B
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x		x		x		x	B
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		x		B
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x			x	x			x	B
23	Condor Bautista Denilson F.		x		x	x			x	B
24	Curso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		x		B



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma	
1.2. SECCIÓN	: Paz	
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 años	N° DE NIÑOS: 30
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45 m	
1.5. PRACTICANTE	: Lisette Sheila Su Arellan	
1.6. Nombre de la Sesión	: Los alimentos	

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>C.A.</b>	Cuerpo humano y conservación de la salud. Practica con agrado hábitos de alimentación, higiene.	Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traza con plumón por la línea de los alimentos.</li> <li>- Recorta con tijeras demostrando destreza.</li> <li>- Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura.</li> <li>- Modela con plastilina haciendo las formas de los alimentos.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	Entonan la canción: “Los alimentos”. Luego dialoga a través de interrogantes ¿Qué canción cantamos? ¿Qué alimentos conocen ustedes? ¿Podrían decirme que son los alimentos? ¿Qué clase de alimentos hay? ¿Dónde se venden estos alimentos? ¿Tendremos un lugar cercano donde se venden estos alimentos? ¿Cómo se llama?	Canción Laminas Siluetas
<b>Desarrollo</b>	La maestra brinda la información sobre el lugar donde se venden los alimentos, clases de alimentos y valor nutritivo. En siluetas y láminas observan los alimentos: tamaños, formas, colores, cantidad, nombres, etc. Preguntan y hacen hipótesis sobre el tema. La profesora reparte a todos los niños para que recorten las tarjetas de bingo con las figuras de los alimentos para el juego, explica en qué consiste el juego, tendrán que marcar con plumón el alimento que va saliendo en el transcurso del juego, gana el que haya llenado primero toda su tarjeta del bingo de los alimentos. Pinta y repasa por las líneas punteadas de los alimentos de las hojas gráficas. Modela con plastilina haciendo las formas de los alimentos.	Tarjetas de Bingo Plumones Hoja gráfica Colores, plumones, Plastilina

<b>Cierre</b>	En casa comentan con papá y mamá sobre la actividad y preguntan porque son importante los alimentos y que clases de alimentos existe.	
---------------	---	--

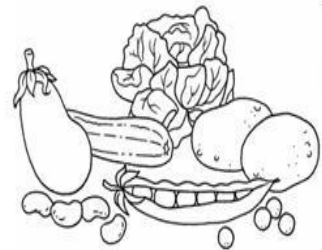
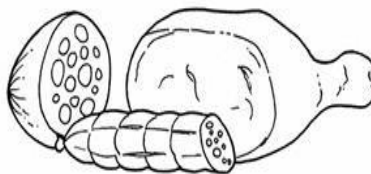
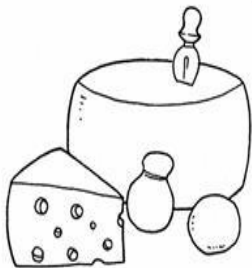
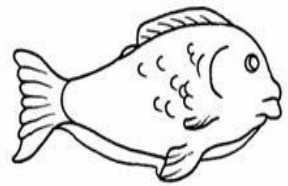
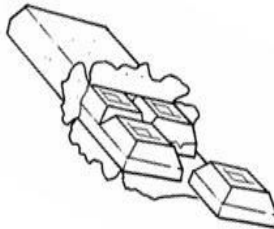
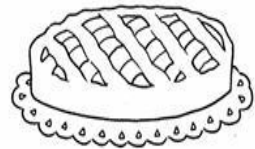
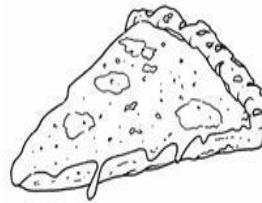
**V- BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



Colorea los alimentos o comidas que más te gusten. ¿Qué alimentos son dulces? ¿Y salados? Rodea con un círculo los alimentos o comidas más sanas.

## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : Ciencia y Amb.

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Los alimentos”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Traza con plumón por la línea de los alimentos.		Recorta con tijeras demostrando destreza.		Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura		Modela con plastilina haciendo las formas de los alimentos.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x			x	x			x	C
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	x			x	x		B
4	Armas Salinas Dennis A.		x	x			x	x		C
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		x		B
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		x		B
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.	x		x		x			x	C
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		x		B
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x		x		x		x		A
13	Rondan Orbegozo Valery	x		x		x		x		B
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		x		B
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		x		A
17	Velasquez Caballero Yonela	x		x		x		x		B
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x		x		x		x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		x		B
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		x		B
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		x		B
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy		x	x			x	x		C
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		x		B
29	Mendez Corcino Anaque Rubi		x		x		x		x	C
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Dios creo el día y la noche.

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>Personal social</b>	Participa con agrado en prácticas propias de la confesión religiosa familiar, reconociendo a Dios como padre y creador.	Reconoce a Dios como padre y creador.	- Pega y despega las figuras con velcro el juego de secuencias. - Pinta con la yema de los dedos las figuras. - Enhebra con pasadores el contorno de la figura.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	Motivados ante la presencia de un sobre sorpresa descubren el contenido y responden a interrogantes: ¿Qué es?, ¿Dónde los han visto? ¿Qué hacen? ¿Para qué sirven? ¿Quién los creo? ¿Cómo lo hizo? ¿Cuántos días demoró Dios en crearlos?, ¿En qué día lo hizo? Hoy aprenderemos sobre la creación del mundo y en cuantos días creo Dios todo lo que hay en la tierra.	Sobre sorpresa Laminas Siluetas
<b>Desarrollo</b>	La docente brinda la información apoyada en siluetas de los astros: luna, sol y estrellas. Identifican características de cada una de ellas y para que nos sirven, en qué momento del día los vemos, porque Dios las crearía. La profesora les propone realizar un juego de secuencia con el sol, la luna y las estrellas, ellos los pegarán en una silueta con velcro e irán pegando ellos mismos su secuencia de una serie, con dos. Los niños trabajan en hojas gráficas para colorear el dibujo de Dios, repasar y reproducir la palabra significativa.	Cartel con velcro Imágenes del sol, luna, estrella Hoja gráfica temperas Siluetas, pasadores



<p><b>Cierre</b></p>	<p>Se les entrega siluetas del sol, la luna y de estrellas para que ellos enheben con unos pasadores por alrededor de la figura.</p> <p>Manifiestan como se sintieron en la actividad, para que les sirva lo aprendido y manifiestan su compromiso de comer sano y saludable.</p> <p>En casa dialogan con papá y mamá sobre el tema.</p>	<p>Dialogo</p>
----------------------	--	----------------

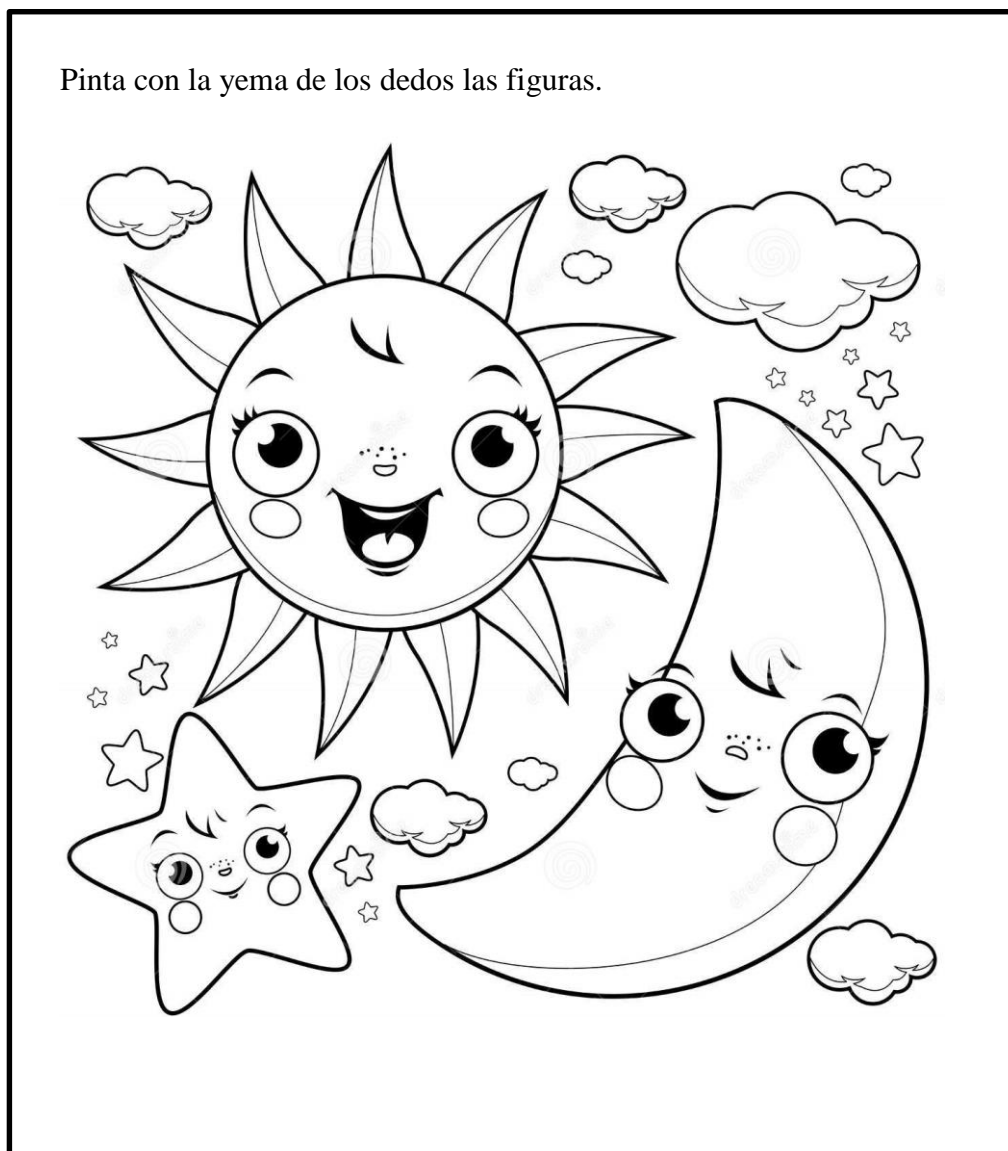


**V.- BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE



## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : Personal social

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Dios creo el día y la noche”

N°	INDICADORES  APELLIDOS Y NOMBRES	Pega y despega las figuras con velcro el juego de secuencias.		Pinta con la yema de los dedos las figuras.		Enhebra con pasadores el contorno de la figura.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x			x	x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian	x		x		x		A
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		A
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen		x	x			x	C
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		B
9	Guerrero solis Santiago D.	x		x		x		A
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		B
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x		x			x	C
13	Rondan Orbegozo Valery	x		x		x		A
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x			x	C
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero M. Yonela		x	x			x	C
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		B
19	Alejo Medina F. Alexander.	x			x	x		A
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		B
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.		x	x			x	C
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		B
26	Roldan Infantes Estrella	x		x			x	C
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		B
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Lo que nos dan los animales

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
C.A.	Cuerpo Humano y conservación de la salud.	Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos.	- Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas. - Arma y pega correctamente las piezas del rompecabezas. - Pinta su dibujo sin salirse de la línea.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	Observan imágenes de animales como vaca, cerdo, oveja, pescado, etc. Responden interrogantes: ¿Cómo se llaman? ¿Cuántas veces se debe comer carne a la semana? ¿Por qué es importante comer carnes de animales? ¿Cómo son estos animales?	Lamina  Siluetas
<b>Desarrollo</b>	Se les da a conocer el propósito que es de conocer que nos dan los animales. Con ayuda de la docente construyen sus aprendizajes para conocer las propiedades y beneficios de las carnes proporcionadas por estos animales mencionados. Pedimos que nos mencione animales y que nos proporcionan, lo anotaremos en la pizarra. Luego cortamos las hojas y hacemos un rompecabezas para jugar armando y desarmando lo que nos brinda los animales. Con ayuda del texto, que les entregamos a los niños y niñas, identificaran a los animales y relacionaran lo que nos brinda cada animal luego colorean y cuentan para reforzar los aprendizajes.	Copias colores Tijeras
<b>Cierre</b>	Realizan la metacognición para manifestar como se sintieron con la actividad. En casa comparten la actividad con papá y mamá.	Hoja gráfica

### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.



**VACA**

**MAMÍFERO**

**PIEL**

leche

ACTIVIA

Recorta el rompecabezas y arma.



## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : C.A.

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Lo que nos dan los

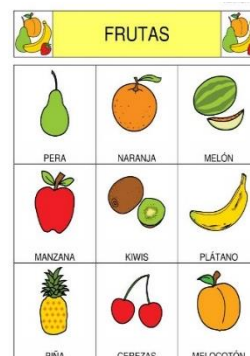
animales”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas.		Arma y pega correctamente las piezas del rompecabezas		Pinta su dibujo sin salirse de la línea.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		B
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	x			x	C
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		B
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x			x	x		B
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.	x		x		x		B
10	Geronimo Leon Moises A.		x	x			x	C
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x		x		x		B
13	Rondan Orbegozo Valery	x		x		x		A
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		B
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		B
17	Velasquez Caballero Yonela	x			x	x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		B
19	Alejo Medina F. Alexander.		x	x			x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		B
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		B
23	Condor Bautista Denilson F.	x			x	x		C
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		B
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		B
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		B
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma	
1.2. SECCIÓN	: Paz	
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 años	N° DE NIÑOS: 30
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45 m	
1.5. PRACTICANTE	: Lisette Sheila Su Arellan	
1.6. Nombre de la Sesión	: Brochetas de frutas	




### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>C.A.</b>	Cuerpo Humano y conservación de la salud.	Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corta y pela las frutas con precisión.</li> <li>- Inserta sin dificultad las frutas en las brochetas.</li> <li>- Domina sus movimientos con coordinación para realizar actividades manipulativas.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>En el aula los niños y niñas descubren el contenido de frutas de la caja sorpresa y responden a las interrogantes: ¿Qué observamos? ¿Qué será lo que sacamos de la caja sorpresa? ¿Qué será la manzana, la naranja, el plátano, etc.?</p> <p>Luego Invito a un niño o niña a sacar de la bolsa una fruta y vamos mostrarlo a sus compañeros, y pregunto ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Qué color tiene? ¿Qué forma? ¿Qué tamaño? ¿Cómo huele? ¿Es áspero o suave? Etc. los niños responden de acuerdo a su experiencia, la han comido ¿Cómo? ¿Podremos hacer una receta con las frutas? ¿Cuál? ¿Jugos? ¿Ensaladas?</p>	Caja sorpresa Canción Siluetas Papelote Frutas Tabla de picar Cuchillos Brochetas
<b>Desarrollo</b>	<p>La maestra brinda la información sobre el nivel nutricional de las frutas con la ayuda de móviles de frutas y reforzando los aprendizajes con la ayuda de una lámina.</p> <p>La profesora propone hacer unas brochetas de frutas, para lo cual los niños tienen que:                      Lavarse bien las manos,</p>	Plumones Hoja gráfica

	<p>Pelar las frutas y echarlos en un tazón (plátano, mandarina, etc.)  Picar las frutas (manzana, fresas, durazno)  insertar en una brocheta las frutas de acuerdo a su preferencia  Servirlos en un platito.  Echar el yogurt y la leche condensada y ya está.  Trabajan sus hojas gráficas.  Transcribimos la receta en hojas, dibujan con ayuda de la docente,</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>Dialogan ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Les pareció fácil? ¿Qué dificultades tuvieron?  En casa dialogan con sus padres sobre las frutas, su aporte alimenticio y la importancia.</p>	

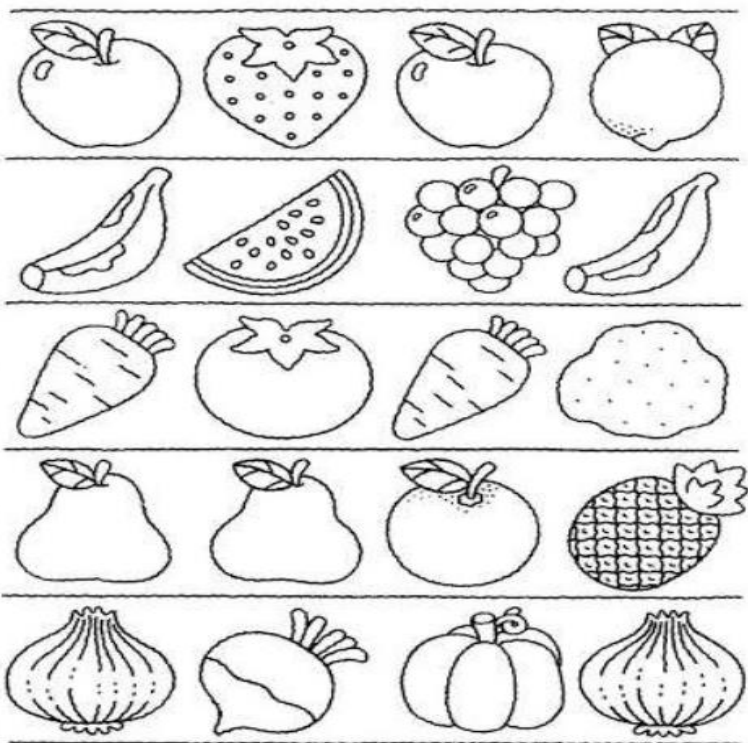
**V. BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE

• Nombra las frutas o verduras de cada hilera y luego colorea las sos que son iguales.



## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : C.A. - Matemática

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Brochetas de frutas”

N°	INDICADORES  APELLIDOS Y NOMBRES	Corta y pela las frutas con precisión.		Inserta sin dificultad las frutas en las brochetas.		Domina sus movimientos con coordinación para realizar actividades manipulativas.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		B
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian	x		x			x	C
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x			x	B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		B
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		B
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		B
9	Guerrero solis Santiago D.		x		x	x		C
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		B
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x		x		x		A
13	Rondan Orbegozo Valery	x		x		x		B
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		B
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		B
19	Alejo Medina F. Alexander.		x		x		x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		B
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x			x	B
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x			x	B
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma	
1.2. SECCIÓN	: Paz	
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 años	N° DE NIÑOS: 30
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45 m	
1.5. PRACTICANTE	: Lisette Sheila Su Arellan	
1.6. Nombre de la Sesión	: Ensalada de verduras	



### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>C.A.</b>	Cuerpo Humano y conservación de la salud.	Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corta y deshoja las verduras con precisión.</li> <li>- Escriben la receta dibujando los ingredientes.</li> <li>- Utiliza los cubiertos de manera adecuada al comer.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>Conversamos con los niños sobre la importancia de las verduras, para sentirnos fuertes y saludables. Les proponemos hacer una ensalada.</p> <p>Participan del juego en identificar que verdura es.</p> <p>Ponemos en una caja un pedazo de una verdura y un niño con los ojos vendados identifica que verdura es (la huele y la toca). Luego presentamos una por una las demás verduras y preguntamos ¿Qué verdura es? ¿Qué color tiene? ¿A quién le gusta esta verdura? ¿A quién no le gusta esta verdura? ¿Por qué es bueno comer esta verdura?</p>	<p>Siluetas Verduras</p> <p>Tablas de picar</p> <p>Cuchillo</p> <p>Tazones</p> <p>Platos</p> <p>Tenedores</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>Organizamos la mesa, cada grupo corta o deshoja algunas verduras, cortan los tomates, pepinillos, palta y otro grupo prepara un aliño (aderezo para la ensalada). Cada niño se servirá la verdura que prefiere comer. Les recomendamos que es necesario comer despacio y masticar bien los alimentos para saborearlos. Les preguntamos ¿Les gusta lo que están comiendo? ¿Por qué eligieron esta combinación de verdura? ¿La comen a diario?</p> <p>Concluyen que es importante comer todas las verduras para prevenir enfermedades y estar sanos.</p> <p>Se les propone escribir la receta de la ensalada de verduras que han consumido.</p>	<p>Plumones</p> <p>Hojas</p> <p>Rimas sueltas</p> <p>Hojas gráficas</p> <p>Colores.</p>

	<p>Escriben la receta dibujando los ingredientes y las acciones que realizaran en la preparación, escriben por medio de dibujos con sus niveles de escritura.</p> <p>Aprenden RIMAS</p> <p>Para ser guapo y sabio.....nada como comer apio</p> <p>Corto oreja y rabo.....el torero nabo, para que crezca las petacas....las verdes espinacas</p> <p>Trabajan hojas graficas sobre el tema tratado</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Dialogan ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron? ¿Fue fácil? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Les gusto? ¿Todos participaron?</p> <p>En casa dialogan con sus padres sobre las verduras, su aporte alimenticio y la importancia.</p>	

### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APR




# Los Detectives



-Rodea con un *circulo* todas las *verduras* que encuentres.

-Tacha con una *cruz roja* los que **NO** son verduras.
























## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : C.A.

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Ensalada de verduras”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Corta y deshoja las verduras con precisión.		Escriben la receta dibujando los ingredientes.		Utiliza los cubiertos de manera adecuada al comer.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x		x	x		C
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		B
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		B
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x		x		x	C
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		B
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x		x	x		C
13	Rondan Orbegozo Valery		x		x	x		C
14	Trujillo Huaman Maria Elena		x		x	x		C
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		B
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		B
19	Alejo Medina F. Alexander.		x		x		x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		B
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		B
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		B
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		B
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Demostrando loncheras nutritivas y no nutritivas.


### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
C.A.	Cuerpo Humano y conservación de la salud. Practica con agrado hábitos de alimentación, higiene.	Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arma la torre de vasos con precisión.</li> <li>- Participa activamente en actividades y juegos con otros niños.</li> <li>- Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>La docente presenta dos loncheras que contendrá en una lonchera habrá alimentos nutritivos (pan con mantequilla, leche de soya, una fruta de estación) y en la otra lonchera alimentos no nutritivos (golosinas) formulará las preguntas cantando:</p> <p>Que será, que será                      Qué será lo que hay acá                      ¿Quieren ver lo que hay adentro?                      Sacan los alimentos de las loncheras y manifiestan lo que ven.                      Inician el dialogo a partir de lo observado a través de interrogantes                      ¿Qué observan? ¿Qué había en la lonchera rosada? ¿Qué había en la lonchera azul? ¿Por qué no traen lo mismo las loncheras? ¿Qué clase de alimentos hay en las loncheras? ¿Por qué mamá no nos envía golosinas en las loncheras? ¿Qué alimentos debemos consumir para crecer sanos y fuertes?</p>	Loncheras Laminas pizarra  Loncheras con alimentos Vasos
<b>Desarrollo</b>	<p>Le damos a conocer el propósito del día de demostración de la lonchera nutritiva para alimentarnos sanos y crecer saludables.                      Escuchan la información que brinda la docente sobre los alimentos nutritivos como no nutritivos.                      Consolidan sus aprendizajes recordando que alimentos aportan nutrientes a su cuerpo.</p>	Hojas gráficas colores tijeras goma canción

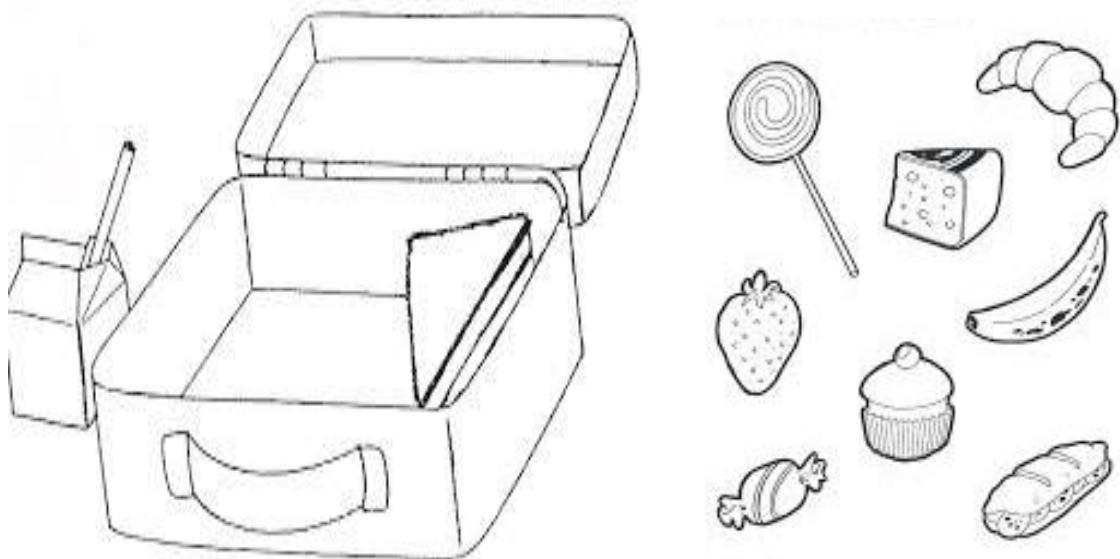


	<p>Luego jugamos a la torre de loncheras nutritivas. Pedimos a todos los niños y niñas que habrán su lonchera y saquen sus alimentos y clasificamos si el alimento es nutritivo o no nutritivo, se va poniendo un vaso por cada alimento, se separan en dos direcciones nutritivo y el otro no nutritivo, así hasta terminar y comparar y ver qué torre es la más alta, la torre de lonchera nutritiva o la torre de lonchera no nutritiva.</p> <p>En hojas graficas reconocen los alimentos nutritivos lo colorean, recortan y pegan dentro de la lonchera.</p> <p>Reproduce la palabra lonchera nutritiva y lonchera no nutritiva.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>En casa dialogan con papá y mamá sobre qué alimentos debemos consumir y que alimentos debe enviarnos en la lonchera.</p> <p>Entonan la canción de los alimentos.</p>	

**V-. BIBLIOGRAFÍA**

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.  
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú  
 RUTAS DEL APRENDIZAJE

**RECORTA Y PEGA DENTRO DE LA LONCHERA LOS ALIMENTOS NUTRITIVOS.**



## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : C.A.

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Demostrando loncheras

nutritivas”

N°	INDICADORES  APELLIDOS Y NOMBRES	Arma la torre de vasos con precisión.		Participa activamente en actividades y juegos con otros niños.		Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x			x	x		B
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian	x		x		x		A
4	Armas Salinas Dennis A.	x			x	x		B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		A
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x	x		x		B
10	Geronimo Leon Moises A.	x			x	x		B
11	Caballero Corso Cris O.		x	x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x	x			x	B
13	Rondan Orbegozo Valery		x	x			x	B
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x		x		x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x			x	x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x			x	x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.		x		x		x	C
29	Mendez Corcino Anaque Rubi		x	x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x			x	x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Secuencias de frutas y verduras

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>Matemática</b>	Cambio y Relaciones Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemática que implica la construcción del significado y uso de los patrones, igualdades, relaciones y funciones utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus procedimientos.	Representa situaciones de regularidades equivalentes y cambios en diversos contextos.	Realiza una secuencia repetitiva de 2 criterios Dibuja las frutas y verduras con sus características. Traza con plumón sobre las líneas de las frutas y verduras.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	Se les invita a los niños a sacar siluetas de 3 frutas (manzana, pera, naranja y alverjitas, zanahoria, rabanito) Responden interrogantes ¿Qué son?, ¿Cómo son?, ¿Qué forma, tamaño tienen? ¿Qué haremos con estas siluetas?, ¿Cómo se podrán ordenar estas siluetas? ¿Podrán ustedes utilizar estas siluetas? ¿Podemos hacer secuencias? ¿Saben que es secuencia? La maestra comunica el propósito de la sesión “Hoy aprenderemos a construir secuencia de frutas y verduras” y utilizaremos patrones de referencia. Les proponemos a jugar con su cuerpo realizando una secuencia repetitiva de 2 criterios: un niño, una niña. Para ello se observan entre compañeros y hacen dos grupos e iniciamos el juego.	Siluetas Pizarra  Papelotes  Siluetas de frutas y verduras  Hoja gráfica Colores
<b>Desarrollo</b>	La maestra explica el significado de secuencia y la importancia de saber sobre esto. Con las siluetas de frutas y verduras de la caja sorpresa forman secuencias y lo harán en tres grupos de niños y niñas, se les darán a cada uno las tarjetas y se les entregara un papelote a cada grupo en el que irán pegando ellos mismos su secuencia.	Canción

	Luego les pedimos que hagan descripciones y comparaciones ¿Qué grupo lo hizo bien? ¿Cuántos criterios utilizaron? ¿Cuántos grupos se formaron? ¿Todos participaron? Hacen un recuento de la información para sistematizar y sacar conclusiones. Trabajan las hojas gráficas, dibujando la secuencia.	
<b>Cierre</b>	Metacognición: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Les gustó? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.	













### V- BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE

### SIGUE LA SECUENCIA DE LAS FRUTAS Y VERDURAS.

 MANZANA		 NARANJA		 MELÓN	_____	_____	_____
	 PIÑA		_____	_____	_____	_____	
 PERA	 PLÁTANO			_____	_____	_____	

## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : Matemática

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Secuencias de frutas y

verduras”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Realiza una secuencia repetitiva de 2 criterios		Dibuja las frutas y verduras con sus características.		Traza con plumón sobre las líneas de las frutas y verduras.		Nota
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair		x		x		x	C
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	x			x	B
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		A
5	Cashpa Rodriguez J. Yances		x		x		x	C
6	Corso Silva Deyanira Karla		x		x		x	C
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.	x		x		x		A
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.	x			x	x		A
13	Rondan Orbegoza Valery		x		x	x		A
14	Trujillo Huaman Maria Elena		x	x			x	B
15	Valverde Flores Katherin J.		x	x		x		B
16	Varas Simon Eva Maria		x		x		x	A
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		B
18	Zarsosa Corcino Juneth A.		x	x			x	B
19	Alejo Medina F. Alexander.	x			x		x	B
20	Sarrin Benate G. Milagros	x			x	x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy		x	x			x	B
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x			x	x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x			x	x		B

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma	
1.2. SECCIÓN	: Paz	
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 años	N° DE NIÑOS: 30
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 45 m	
1.5. PRACTICANTE	: Lisette Sheila Su Arellan	
1.6. Nombre de la Sesión	: Conociendo el número siete.	



### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modela con plastilina el número siete.</li> <li>- Sujeta correctamente el lápiz para realizar trazos de los números.</li> <li>- Coge en forma precisa objetos pequeños con los dedos.</li> </ul>	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>La maestra inicia su clase y les invita a los niños a sentarse y les entrega plastilina para que manipulen ¿Qué podemos hacer con la plastilina? La maestra les dice que jugaran “a formar un número 7”. La maestra va enseñándoles a los niños que moldeen y traten de formar un número 7 como el modelo que está en la pizarra. Al terminar los niños en su mesa han formado el número de 7.</p> <p>¿Qué formaron con la plastilina? ¿Les gusto?</p> <p>¿Qué juegos conocen con la plastilina? ¿Para qué sirve la plastilina?</p>	<p>Tableros Plastilinas Figura del N° 7</p> <p>Papel bond Goma Semillas, fideos, etc.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>Presentación del tema: EL NÚMERO SIETE</p> <p>Se les invita a los niños haber en la mesa el número 7 y luego que vean y comparen sus trabajos con sus demás compañeros. La maestra pasa de mesa en mesa y preguntándoles a los niños que observan y que número es...</p> <p>Se les entrega un papel bond a los niños, luego los niños pegan la plastilina con el número 7 que habían plasmado.</p> <p>Trabajan las hojas graficas donde deberán de pegar las semillas de acuerdo a la cantidad del número y luego trazan con plumones sobre los números.</p>	<p>Plastilina Hojas graficas Plumones</p>
<b>Cierre</b>	Evaluación: Los niños observan y comentan sus trabajos en la mesa de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos.	

## V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE



**Repasa con plumón los números.**

## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : C.A.

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: Conocemos el N° “7”.

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Modela con plastilina el número siete.		Sujeta correctamente e el lápiz para realizar trazos de los números.		Coge en forma precisa objetos pequeños con los dedos		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x			x	x		B
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian	x		x		x		A
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		A
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x			x	x		B
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x			x	x		B
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x	x			x	C
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.		x	x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x		x		x	C
13	Rondan Orbegozo Valery		x	x			x	B
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x			x	x		B
17	Velasquez Caballero Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x			x	x		B
19	Alejo Medina F. Alexander.		x	x			x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x			x	x		B
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x			x	x		B
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.		x	x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi		x	x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Conociendo el número 8.

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>Matemática</b>	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	- Ensarta correctamente cuentas de diferentes tamaños. - Punza por el contorno de la imagen del número. - Desglosa una imagen siguiendo el recorrido del punzado.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	La maestra inicia su clase y les invita a los niños al patio a realizar un juego “adaptación juguemos en el bosque ” con las interrogantes. ¿De cuántas maneras se agrupan los niños? Citar mediante números las agrupaciones realizados con los niños en el juego. La maestra les dice que jugaran “a formar una fila de 8 niños cada grupo”. Recuerdan las normas que deben seguir durante la actividad. La maestra va cantando y dice: niños formen una fila de 8 niños y los niños forman la fila, la maestra junto a los niños van contando cada fila. Se repite el juego por muchas veces. ¿Les gusto? ¿Cómo nos sentimos cuando realizamos con nuestro trabajo? ¿Que hicimos en el patio? ¿Tuvieron algunas dificultades para realizar nuestro trabajo? ¿Qué otros juegos podemos realizar? ¿Cuál es tu juego favorito?	Carteles  Sobres de productos  Cuentas Lana Fichas de trabajo Plumón Punzón
<b>Desarrollo</b>	Presentación del tema: EL NÚMERO OCHO la maestra pregunta sobre la actividad que realizaron: Se les invita a los niños a sentarse y les da cuentas y lana para que inserten y formen un collar, cada collar con 8 cuenta y se lo pone en el cuello. Los niños observan su trabajo que realizaron. Se les entrega a los niños la ficha de trabajo, observan, describen y comentan las diferentes situaciones y acciones que	Dialogo

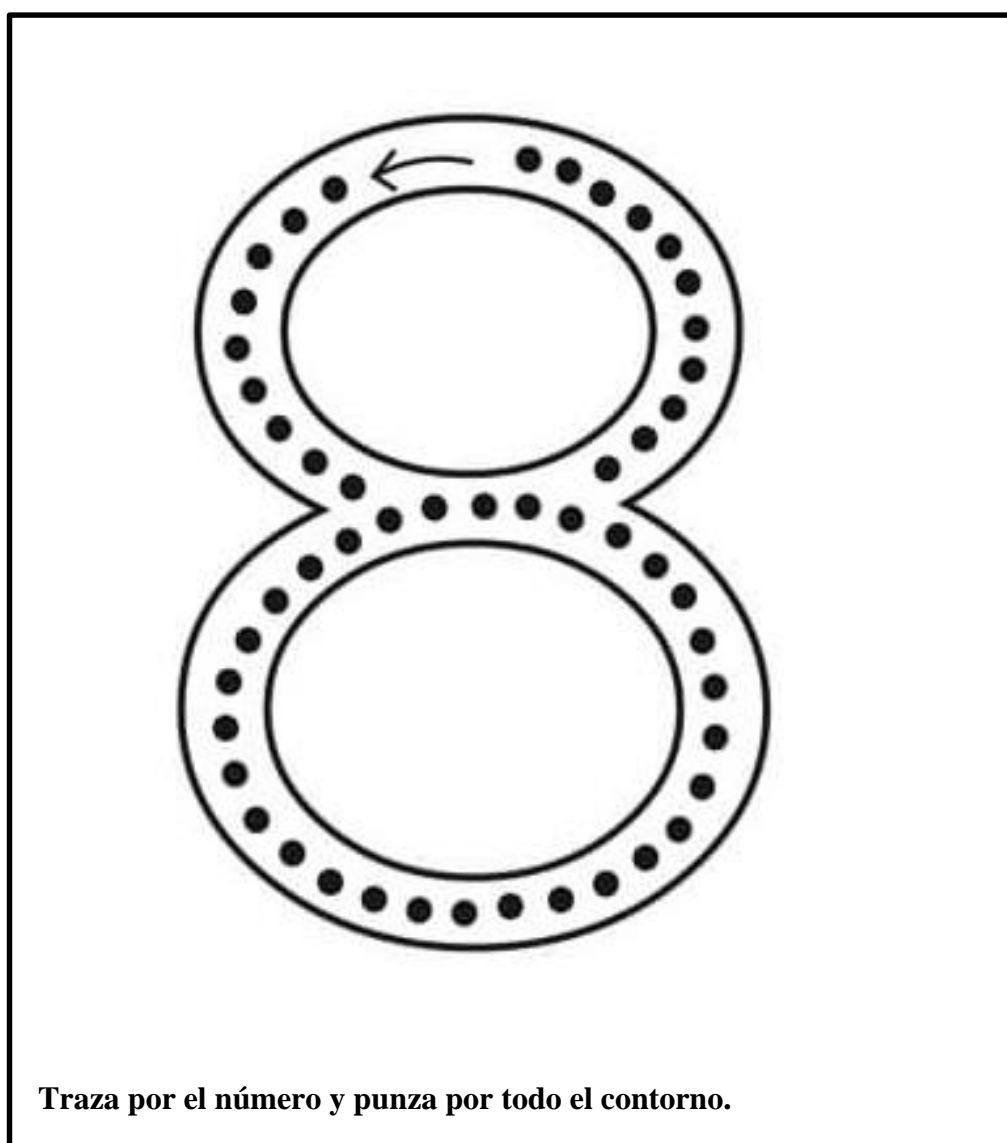
	muestra la imagen, la maestra enseña a los niños que van a repasar con el plumón el número 8, luego van a punzar con el punzón alrededor del número.	
<b>Cierre</b>	Evaluación: Los niños observan y comentan sus trabajos de la pizarra de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos. la actividad realizada.	

#### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE



## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : C.A.

GRADO : 5años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Conociendo el número 8”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Ensarta correctamente e cuentas de diferentes tamaños.		Punza por el contorno de la imagen del número.		Desglosa una imagen siguiendo el recorrido del punzado.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x		x	x		B
4	Armas Salinas Dennis A.	x		x		x		A
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		A
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x		x		x	C
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x		x		x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x		x		x	C
13	Rondan Orbegozo Valery		x		x		x	C
14	Trujillo Huaman Maria Elena		x		x	x		B
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x		x		x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		B
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Mi familia

### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Recorta con tijeras demostrando destreza. Pinta su dibujo sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura. Embolilla papel crepé haciendo uso de los dedos pulgar e índice.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	<p>Canción: MI FAMILIA</p> <p style="text-align: center;">Mi familia es la gente que me quiere                      La gente que me quiere                      Y yo quiero también                      Me quiere mi papá, me quiere mi mamá                      Me quiere mis abuelos y yo los quiero más                      Mis tíos y mis primos, igual que mis amigos                      Me quieren y los quiero a todos de verdad.</p> <p>¿De quiénes habla la canción? ¿Es bonito tener una familia? ¿Será importante la familia? ¿Qué pasaría si no tenemos familia?</p>	Canción
<b>Desarrollo</b>	<p>Socializan los trabajos de la clase anterior</p> <p>Eligen algunos y los exponen con ayuda de interrogantes</p> <p>¿Quiénes son estas personas? ¿Cuántas personas viven contigo? ¿Y quiénes son? ¿Porque viven allí? ¿Qué hacen en casa? ¿Te gusta vivir con ellos? ¿Por qué? ¿Ellos te cuidan y te atienden? ¿Cuántos son los integrantes de tu familia que viven contigo?</p> <p>La docente presenta una lámina sobre los integrantes de una familia y sus quehaceres dentro del hogar.</p> <p>Identifican cada uno de los integrantes de su familia.</p> <p>Conocen sobre los oficios y profesiones que ejerce cada uno. Reproducen según sus posibilidades textos pequeños</p>	<p>Dialogo</p> <p>Lámina</p> <p>Hoja de aplicación Colores Tijera</p>

	relacionados a sus nombres como: Papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos, etc. En hoja de aplicación pintan a los integrantes de su familia, cortan para realizar un rompecabezas, después para pegarla sobre una cartulina, luego le hacen un marco a la imagen con bolitas de papel crepé.	Goma Papel crepé
<b>Cierre</b>	La docente les invita a compartir sus producciones y que lo expongan en la pizarra. Luego se preparan para ir a casa y compartir con ellos todo lo aprendido.	

#### V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE



**Recotar y arma el rompecabezas.**

## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : Matemática

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

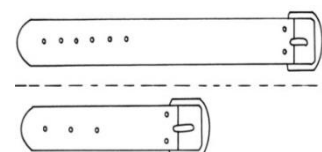
TEMA DE CLASE: "Mi familia"

N°	INDICADORES  APELLIDOS Y NOMBRES	Recorta con tijeras demostrando destreza.		Pinta su dibujo sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura.		Embolilla papel crepé haciendo uso de los dedos pulgar e índice.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	x			x	B
4	Armas Salinas Dennis A.	x			x	x		A
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x			x	x		B
6	Curso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Curso Ventura Klara Belen	x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x	x			x	B
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x			x	x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x		x		x	C
13	Rondan Orbegozo Valery		x	x			x	C
14	Trujillo Huaman Maria Elena		x	x			x	B
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		B
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x	x			x	C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		B
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Curso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		B
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		B
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		B
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		B

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Largo - corto

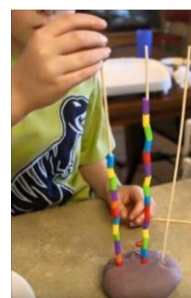


### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
Matemática	Actúa y piensa en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Ensarta correctamente cuentas en los palitos distinguiendo largo - corto.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
Inicio	La maestra saluda a los niños y les pide sentarse en una ronda y les dice que les leerá el cuento: Rapunzel. La maestra hace preguntas sobre del cuento: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Y la niña qué nombre tenía? ¿Cómo era su cabello, era largo o corto? ¿En dónde estaba encerrada? ¿Qué le pasó? ¿Quién le cortó el cabello? ¿De qué tamaño se volvió su cabello?, etc. ¿Sabes que hay objetos que son más largos y otros más cortos?	Cuento  Dialogo
Desarrollo	Proporcionamos a los niños diversos objetos para que manipulen y comparen la longitud de estos, verbalizando más largo que..., más corto que... Preguntamos por qué es más largo o por qué es más corto un objeto, cómo podemos medirlo y que podemos utilizar. Luego proporcionamos palitos de colores, sorbetes, etc. (según el material con el que cuente la docente). Indicamos a los niños que escojan uno de los objetos que se entregó y lo mediremos utilizando los materiales que deseen. Primero les enseñamos como y luego ellos realizan la actividad. Pinchan los palitos en la plastilina luego ensartan cuentas, sorbetes recortados. Preguntamos cuántas cuentas hay en el objeto que midieron, este es largo o corto, etc. Realizamos también comparaciones con el propio cuerpo: las niñas comparan sus mandiles con los niños, sus cabellos, también entre niñas quién tiene más largo o más corto el cabello.	Palitos Sorbetes plastilina Cuentas Hoja gráfica Papel crepe goma colores





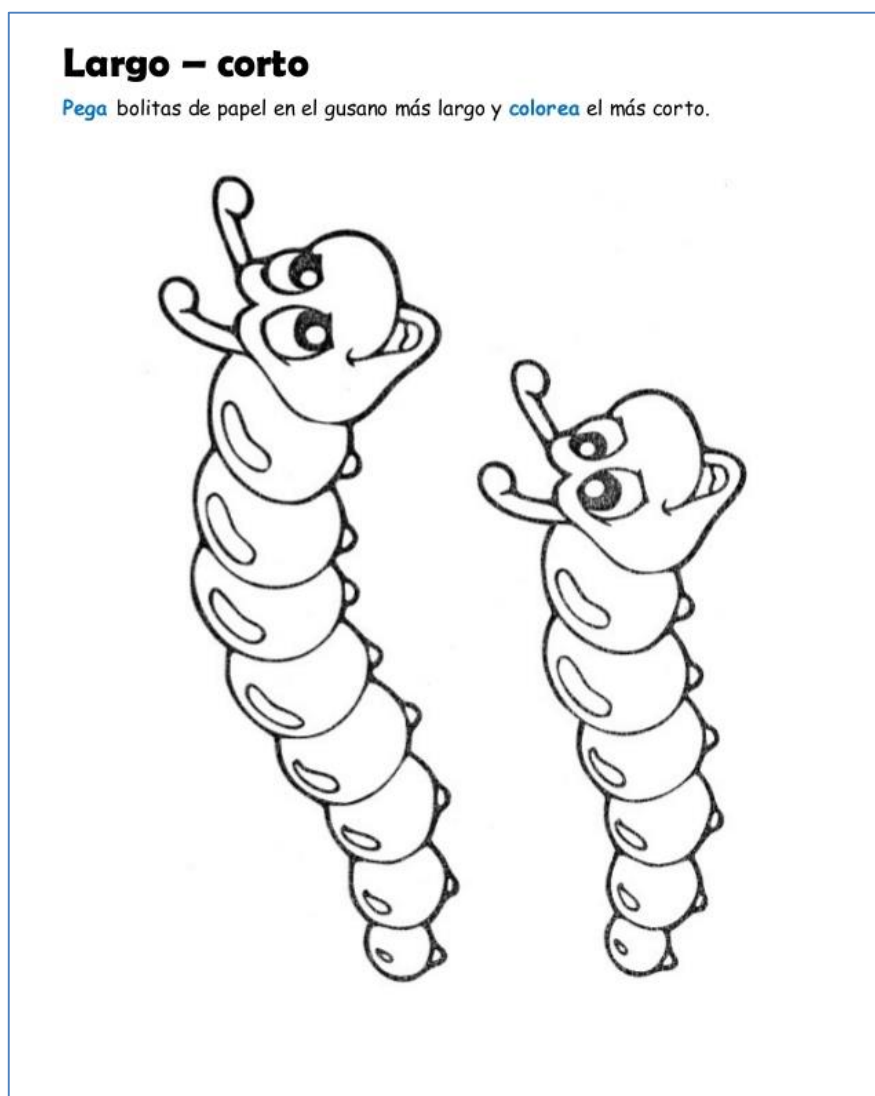
	La maestra les entrega la hoja de práctica. Se entrega una ficha para que enbolillen bolitas de papel crepe y peguen en el orden. Exponen sus trabajos y verbalizan lo realizado.	
<b>Cierre</b>	Evaluación: Los niños observan y comentan sus trabajos de manera voluntaria y establecen semejanzas y diferencias con las de sus amigos. Metacognición: Manifiestan como se sintieron su agrado y desagrado sobre la actividad trabajada. En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.	

## V-. BIBLIOGRAFÍA

MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.

MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú

RUTAS DEL APRENDIZAJE





## LISTA DE COTEJO

### DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA : Matemática

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Largo - corto”.

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Ensarta correctamente cuentas en los palitos distinguiendo largo - corto.		Clasifica objetos según sus características largo - corto.		Embolilla papel crepé haciendo uso de los dedos pulgar e índice.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian	x		x		x		A
4	Armas Salinas Dennis A.	x			x	x		B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x			x	x		B
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x	x			x	B
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.		x		x		x	C
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x		x		x	C
13	Rondan Orbegozo Valery		x	x			x	B
14	Trujillo Huaman Maria Elena	x		x		x		A
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x	x			x	B
20	Sarrin Benate G. Milagros	x		x		x		A
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		B
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Chjristian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.		x	x			x	C
29	Mendez Corcino Anaque Rubi		x	x			x	C
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 1556 “Angelitos de Jesús” - Casma  
 1.2. SECCIÓN : Paz  
 1.3. GRADO/ EDAD : 5 años N° DE NIÑOS: 30  
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 45 m  
 1.5. PRACTICANTE : Lisette Sheila Su Arellan  
 1.6. Nombre de la Sesión : Nos vamos de compra a nuestra tiendita



### II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTR. EVALUAC.
<b>Personal Social</b>  <b>Matemática</b>	Practica actividades físicas y hábitos saludables. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplican sus conocimientos de la tecnología para mejorar la calidad de vida. Comunica y representa ideas matemáticas	- Recorta figuras complejas, sujetando correctamente las tijeras. - Dibuja respetando el orden de las secuencias. - Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”.	Lista de Cotejo

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>Inicio</b>	Observan etiquetas de los productos. Responden interrogantes ¿Dónde se colocan las etiquetas?, ¿Qué se venden en la tienda?, ¿En la tienda venden ladrillo? Observan la tienda que hemos elaborado. La maestra comunica el propósito de la sesión “Nos vamos de compra a nuestra tiendita” ¿Qué necesitaremos para comprar las cosas de la tienda? ¿Podemos vender en la tienda del salón? ¿Qué cosas vendemos?, ¿Necesitaremos mucha plata o poca plata para las cosas? ¿Conocen las monedas? ¿Cuál es el nombre de la tienda? ¿Tienen dinero?	Lamina Pizarra Limpia tipo  Cartulina dúplex  Pizarra Papelotes Plumones
<b>Desarrollo</b>	La maestra explica a los estudiantes para realizar compras necesitamos dinero como billetes, monedas, cada producto o cosa tiene precios como 0.20 céntimos, 0.50 céntimos, S/ 1.00 necesitamos esas monedas. En nuestra tienda hay muchos productos, vamos hacer compras de alimentos nutritivos, para realizar nuestras compras repartimos el dinero de láminas que los padres enviaron.	Botellas Empaques Bolsas Envolturas

	<p>Recortan los billetes y monedas de las láminas.          Nos organizamos para jugar a la tiendita.          Se propone a los estudiantes formar grupos de vendedores y compradores.          Realizan la compra y venta de productos pagando.          Realizan las preguntas ¿Qué compraron? ¿Cuántos les costó?          ¿Le entregaron vuelto?          Dibujan en hojas sobre el juego realizado de la tiendita.          Exponen sus trabajos que han realizado.</p>	<p>Hojas          Lápices          Colores</p>
<b>Cierre</b>	<p>Hacen un recuento de la información para sistematizar y sacar conclusiones del tema.          Metacognición:          ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gusto jugar en la tienda? En casa dialogan con papá y mamá sobre la actividad realizada.</p>	<p>Dialogo</p>

### V-. BIBLIOGRAFÍA

- MED (2009) 1 Matemática. Asociación Editorial Bruno Lima Perú.  
 MED (2008) DCN de Educación Básica Regular Lima Perú  
 RUTAS DEL APRENDIZAJE



## LISTA DE COTEJO

**DATOS INFORMATIVOS:**

ÁREA : C.A.

GRADO : 5 años

SECCIÓN: Paz

TEMA DE CLASE: “Nos vamos de compra a

nuestra tiendita”

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Recorta figuras complejas, sujetando correctamente las tijeras.		Dibuja respetando el orden de las secuencias.		Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”.		Nota
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Martinez Cervantes Arlet	x		x		x		A
2	Cano Masa Samuel Aldair	x		x		x		A
3	Medina Alejo Juan Sebastian		x	x		x		B
4	Armas Salinas Dennis A.	x			x	x		B
5	Cashpa Rodriguez J. Yances	x		x		x		A
6	Corso Silva Deyanira Karla	x		x		x		A
7	Corso Ventura Klara Belen	x		x		x		A
8	Durand Orbegoso Koreanca	x		x		x		A
9	Guerrero solis Santiago D.		x	x			x	B
10	Geronimo Leon Moises A.	x		x		x		A
11	Caballero Corso Cris O.	x			x	x		A
12	Nicochea Silva Nayeli N.		x	x		x		B
13	Rondan Orbegozo Valery		x	x		x		A
14	Trujillo Huaman Maria Elena		x	x			x	B
15	Valverde Flores Katherin J.	x		x		x		A
16	Varas Simon Eva Maria	x		x		x		A
17	Velasquez Caballero M. Yonela	x		x		x		A
18	Zarsosa Corcino Juneth A.	x		x		x		A
19	Alejo Medina F. Alexander.		x	x		x		C
20	Sarrin Benate G. Milagros	x			x	x		B
21	Roldan Infantes Cielo N.	x		x		x		A
22	Salazar Ribasplata B. Aracely	x		x		x		A
23	Condor Bautista Denilson F.	x		x		x		A
24	Corso Santos Natsumy Yamile	x		x		x		A
25	Picon Baltazar Christian V.	x		x		x		A
26	Roldan Infantes Estrella	x		x		x		A
27	Alegre Romero Jheremy	x		x		x		A
28	Cano Velasquez Rodrigo J.	x		x		x		A
29	Mendez Corcino Anaque Rubi	x		x		x		A
30	Huaman Leiva Maricielo Azul	x		x		x		A