



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA EN EL
DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS/AS DE 4
AÑOS DE LA I.E.I. N° 1544 DIVINO NIÑO JESUS DE
PRAGA, SAN LUIS – 2018**

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

AUTOR:

Bach. Marleni Dalmira Jimeno Gómez

ASESOR:

Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

HUARAZ – PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

.....

Mgr. Andrés ZA VALETA RODRÍGUEZ

Presidente

.....

Mgr. Sofía CARHUANINA CALAHUALA

Miembro

.....

Dra. Lita JIMÉNEZ LÓPEZ

Miembro

DEDICATORIA

A mis queridos padres por su apoyo incondicional y la fe inquebrantable en mis capacidades.

MARLENI.

AGRADECIMIENTO

A dios por darme la oportrunidad de terminar mis estudios y haberme dado salud para lograr mis objetivos .

A los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Catolica los Angeles de Chimbote, por compartir sus conocimientos, experiencias y por el apoyo brindado en nuestra formacion profesional.

MARLENI.

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito demostrar la influencia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años en la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga” ubicado en el distrito de San Luis, provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, departamento de Ancash con el fin de mejorar el proceso y maduración psicomotor de los niños y niñas en educación inicial.

El estudio es de tipo aplicado, en el nivel de investigación explicativa, porque en ella se determinan las causas de los fenómenos y se realiza el control de la variable experimental. El diseño fue de tipo pre experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 20 niños y niñas de educación inicial; mientras que la muestra por 20 niños y niñas de 4 años. El test de medición del nivel de la motricidad fue la ficha de observación TEPSI; posee tres dimensiones: coordinación, lenguaje y motricidad. Se administró de forma individual y colectiva, además fue validada por especialistas y se obtuvo la confiabilidad de $\alpha = 0,895$. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y frecuencias, gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student).

La conclusión central fue que se ha determinado la influencia de la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años en la en la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018; lo cual se verifica en los resultados de las tablas 1 y 5 de la prueba de T – Student.

Palabras Claves: juego, lúdico, desarrollo, psicomotor.

ABSTRACT

The purpose of this research is to demonstrate the influence of the game on the psychomotor development of children of 4 years in the I.E.I. N ° 1544 "Divino Niño Jesús de Praga" located in the district of San Luis, province of Carlos Fermín Fitzcarrald, department of Ancash with the aim of improving the process and psychomotor maturation of children in initial education.

The study is of applied type, in the level of explanatory research, because in it the causes of the phenomena are determined and the control of the experimental variable is carried out. The design was of a pre-experimental type with only one study group. The population was integrated 20 boys and girls of initial education; while the sample by 20 boys and girls of 4 years. The test for measuring the level of motor skills was the observation card TEPSI; It has three dimensions: coordination, language and motor skills. It was administered individually and collectively, it was also validated by specialists and the reliability of $\alpha = 0,895$. From the data obtained, frequency tables were used to disaggregate categories and frequencies, graphs to observe the characteristics of the data or variables, statistics, frequency distribution and the hypothesis test (Student's T).

The central conclusion was that the influence of the application of play games as a strategy to improve psychomotor development in children of 4 years in the I.E.I. No. 1544 "Divine Child Jesus of Prague", 2018; which is verified in the results of tables 1 and 5 of the T - Student test.

Keywords: game, play, development, psychomotor.

CONTENIDO

| | |
|----------------------------------------------------------|------|
| Hoja de firma del jurado y asesor..... | ii |
| Dedicatoria | iii |
| Agradecimiento..... | iv |
| Resumen..... | v |
| Abstract..... | vi |
| Contenido..... | vii |
| Índice de gráficos, tablas y cuadros..... | viii |
| I. Introducción..... | 10 |
| 1.1.Planteamiento de la línea de investigación..... | 11 |
| 1.1.1. Planteamiento del problema..... | 11 |
| a) Caracterización del problema..... | 11 |
| b) Enunciado del problema..... | 13 |
| 1.1.2. Objetivos de la investigación..... | 14 |
| 1.1.3. Justificación de la investigación..... | 15 |
| II. Revisión de literatura..... | 16 |
| 2.1.Antecedentes del estudio..... | 16 |
| 2.2.Bases teóricas de la investigación | 17 |
| 2.3.Base conceptual..... | 28 |
| III. Hipótesis..... | 29 |
| 3.1.Hipótesis General..... | 29 |
| 3.2.Hipótesis Específicas..... | 29 |
| IV. Metodología..... | 30 |
| 4.1.Diseño de la investigación..... | 30 |
| 4.2.Población y muestra..... | 31 |
| 4.3.Definición y operacionalización de variables..... | 31 |
| 4.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 32 |
| 4.5.Plan de análisis..... | 33 |
| 4.6.Matriz de consistencia..... | 35 |
| 4.7.Principios éticos..... | 36 |
| V. Resultados..... | 37 |
| 5.1.Resultados..... | 37 |

| | |
|-------------------------------------------------------|----|
| 5.2.Análisis de resultados..... | 45 |
| VI. Conclusiones..... | 47 |
| Aspectos complementarios..... | 49 |
| Referencia bibliográfica..... | 50 |
| Anexos..... | 54 |
| - Base de datos. | |
| - Instrumentos de recojo de información. | |
| - Hoja de validación. | |
| - Constancia de Aplicación del programa experimental. | |
| - Sesión de aprendizaje. | |
| - Fotos. | |

INDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla N° 1: Nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años | 37 |
| Tabla N° 2: Resultados psicomotor: dimensión coordinación | 39 |
| Tabla N° 3: Resultado psicomotor: dimensión lenguaje | 41 |
| Tabla N° 4: Resultado psicomotor: dimensión motricidad | 43 |
| Tabla N° 4: Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia del juego para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4años de educación inicial | 45 |
| Gráfico N° 1: Nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años | 37 |
| Gráfico N° 2: Resultados psicomotor: dimensión coordinación | 39 |
| Gráfico N° 3: Resultado psicomotor: dimensión lenguaje | 41 |
| Gráfico N° 4: Resultado psicomotor: dimensión motricidad | 43 |
| Gráfico N° 4: T – Student | 45 |

I. INTRODUCCIÓN

La investigación realizada titulada “los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/as de 4 años de la I.E.I. N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga, San Luis – 2018” se plantea en el ideario de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que considera a la investigación como función esencial y obligatoria de la universidad, que la fomenta y realiza respondiendo a través de la producción de conocimiento y desarrollo tecnológico e innovación a las necesidades de la sociedad.

La investigación es generada desde una línea de investigación, la cual establece intervenciones educativas con estrategias didácticas desde un enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo de las competencias, capacidades y habilidades de los estudiantes de educación básica regular del Perú; en el presente caso referido al nivel de educación inicial; dentro del contexto de distrito de San Luis, provincia de Carlos Fermín Fitzcarrad, Región Ancash.

Verificando el estudio de Loli y Silva (2007), destacamos la importancia de propiciar el desarrollo psicomotor de los niños en sus primeras etapas debido a que permiten que el niño adquiera competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas indispensables para instrumentalizar, facilitar y promover el desarrollo integral del niño integrando la dimensión psicomotora, afectiva, cognitiva, social, valorativa y espiritual.

Frente a este problema, los expertos en desarrollo de la psicomotricidad fina y los juegos lúdicos que posibilitan la adquisición de habilidades motrices. Precisan que frente a las propias necesidades de juego que tienen los niños en esa edad les surge la necesidad de observar, manipular, y efectuar diversas actividades con las manos y los dedos manipulado diversos objetos que le permitan realizar dichas acciones.

1.1. Planteamiento de la línea de investigación

Bajo la línea de investigación intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular del Perú, dentro del campo disciplinar enfoque socio cognitivo, establecido por la facultad de educación y humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se ha elaborado el proyecto titulado “Los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/as de 4 años de la I.E.I Divino niño Jesús de Praga san Luis en el 2018”; por lo que se ha formulado el siguiente problema de investigación: Problema General.

1.1.1. Planteamiento del problema

a) Caracterización del problema

A nivel internacional

A través de la práctica y ejercicio de la docencia en el nivel inicial apreciamos que los niños que se encuentran en este nivel muestra deficiencias en el desarrollo psicomotor acorde a su edad, pues muestran limitaciones al reconocer los componentes de su cuerpo, a fin de imitar prototipos a partir de su cuerpo, es así que se percibe cierta inestabilidad que inhibe la parte motriz, poseen limitaciones al orientarse en el tiempo y espacio, deficiente coordinación global o segmentaria, etc. Considerando lo mencionado por Rota (2002), no se le permite que los niños realicen diversas actividades y de este modo adquirir el aprendizaje que le permita lograr un desarrollo integral.

El problema adquiere dimensiones insostenibles debido a que los padres ignoran todas aquellas estrategias orientadas a propiciar el desarrollo de las dimensiones psicomotoras de los niños, también se percibe que los docentes de educación inicial no

poseen dominio profundo y sistemático del marco teórico relacionado a la psicomotricidad con el fin de los aprendizajes que permitan el despliegue de las posibilidades y potencialidades del niño en un determinado contexto.

A nivel nacional.

A nivel de los estudios realizados en relación al desarrollo psicomotor, este se ha realizado en el campo de la salud; pero con muchas limitaciones en el área de la actividad educativa; considerando que es el aspecto que alcanza una mayor profusión debido a que se brinda una mayor educación integral de calidad.

El desarrollo integral del ser humano se fundamenta en el adecuado estímulo y consistente despliegue de potencialidades que involucran aspectos orgánicos y psicológicos, los cuales comprenden la psicomotricidad. El dominio de las manos es indispensable para el desarrollo de las conexiones neuronales.

A nivel local

Asimismo en la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga” de San Luis se verifica la aplicación mínima de estrategias en el nivel inicial, orientado a facilitar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños; en tal sentido es preciso que se intervenga con el uso de las estrategias oportunas que permitan el acompañamiento y sostenimiento del proceso de maduración de los niños, madurando su potencial.

En base a la investigación de Loli y Silva (2007), debemos destacar la importancia de la promoción del desarrollo de la psicomotricidad desde la infancia, debido a que permite que el niño adquiera las diferentes competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales que permiten facilitar y

promover el despliegue potencial de todas las dimensiones psicomotora, en el nivel afectivo, cognitivo, social, valorativa y espiritual.

En consecuencia el problema de la psicomotricidad se plantea como una urgencia a la que se debe atender con prioridad pues el desarrollo de este aspecto es fundamental para garantizar el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas.

En consecuencia existe una posibilidad inmensa para el logro del desarrollo psicomotor en los niños a partir de una serie de estrategias conducentes a la consolidación de las potencialidades de su desarrollo motor y psicológico.

b) Enunciado del problema:

- **Problema general**

¿De qué manera la aplicación de los juegos lúdicos influyen eficazmente en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018?

- **Problemas específicos**

- ¿Cuál es el nivel del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018 antes de la aplicación de los juegos lúdicos?
- ¿Cómo influye el empleo de los juegos lúdicos en la coordinación visomotora de los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018?
- ¿Cómo influye el empleo de los juegos lúdicos en el incremento del lenguaje en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018?

- ¿Cómo influye el empleo de los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018?
- ¿Cuál es el nivel del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018, después de emplearse los juegos lúdicos?

1.1.2. Objetivos de la investigación

- **Objetivo general**

Demostrar la influencia positiva del uso de los bloques lógicos como estrategia que mejora el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.

- **Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de desarrollo psicomotor antes del empleo de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- Verificar la influencia positiva de los juegos lúdicos para mejorar la coordinación visomotora en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- Verificar la influencia positiva de los juegos lúdicos en el incremento del lenguaje en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- Verificar la influencia positiva de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.

- Identificar el nivel de desarrollo psicomotor después del empleo de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.

1.1.3 Justificación de la investigación.

De acuerdo a los planteamientos de Bernal (2010), la justificación de una investigación consiste en explicar las razones y motivos que se tuvo para iniciar con el proceso de investigación. (p.54).

- a. Justificación teórica:** La investigación se justifica de manera científica porque busca conocimientos selectivos y sistematizados para explicar racionalmente la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”.
- b. Justificación práctica:** La investigación se justifica de manera práctica porque busca dar una aplicación a los resultados orientados a resolver los problemas del desarrollo de la psicomotricidad en sus dimensiones coordinación, lenguaje y motricidad, en la Institución Educativa Inicial N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”.
- c. Justificación metodológica:** La investigación se justifica metodológicamente porque busca desarrollar métodos rigurosos y sistematizados para obtener resultados válidos y confiables en la investigación de los juegos lúdicos y la psicomotricidad en la Institución Educativa Inicial N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de estudio

Investigaciones Internacionales

Garrido y Alvarado (2007), efectuaron una investigación en Chile, cuyo objetivo fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y atraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuches y no mapuches controlados en el programa de estimulación del Cesfam Panguipulli. En una muestra de 43 niños comprendidos de 12 a 59 meses, quienes recibieron control en el centro de salud, fueron sometidos a la aplicación de diversos instrumentos de evaluación: un cuestionario, un tarjetón del programa infantil y un test TEPSI o EEDP que fue aplicado luego de las sesiones que propiciaron y lograron estimular el desarrollo psicomotor. El estudio fue de tipo aplicado y explicativo. La conclusión a la que se llegó es la siguiente: En la investigación se encontró que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

Franco (2005) realizó un estudio en Colombia, con el fin de conocer el desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial, se utilizó una muestra de 20 niños de la institución educativa Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio Libertador del Estado Mérida (Colombia), durante la etapa comprendida entre los años 2004 – 2005; para la obtención de los datos se aplicó el instrumento de evaluación que consistió en observar de manera directa, a través del test de evaluación de patrones motores de Mcclenaghan y Gallahue. El estudio fue de tipo básico y descriptivo. En ella concluye que: los resultados muestran que la mayoría de los niños y niñas estudiados, presentaron un nivel poco aceptable con su desarrollo motor; siendo los estadios predominantes durante la realización de las pruebas el inicial y el elemental en el preescolar, lo cual conduce a referir que existe la necesidad de generar técnicas, métodos y estrategias que ayuden al docente de dicho nivel a diseñar y evaluar actividades referidas con el desarrollo psicomotor del niño.

Investigaciones Nacionales

Silva (2011) realizó un estudio en Lima, con el fin de comprobar que el desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas se diferencian, ya que en una se sigue el proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la otra se sigue el proyecto clásico del Ministerio de Educación. La muestra fue de 60 niños (30 de cada institución) a quienes se les aplicó la prueba TEPSI. El estudio fue de tipo aplicado y explicativo. En ella se arriba a la conclusión que los resultados evidencian la existencia de diferencias significativas entre las muestras considerando que la institución que aplica el proyecto permite que los niños obtengan un mejor desarrollo psicomotor; precisando el uso de estrategias y recursos para lograrlo en las diversas instituciones de educación inicial.

Chara-Góngora (2009), realizaron una investigación en Lima, con el fin de comprobar la efectividad de su programa de psicomotricidad propuesto a través del ritmo de forma toril en niños de cinco años. La muestra fue conformada por 29 niños entre los cuales hubo 14 varones y 15 mujeres de la I.E. Mundo del Saber en el Distrito de San Juan de Lurigancho, a quienes se les aplicó una lista de cotejo de entrada y de salida y se les aplicó el programa propuesto. El estudio fue de tipo aplicado y explicativo. En ella se concluye que el programa formulado resulta muy efectiva a partir del aprovechamiento del ritmo toril y psicomotor en la integración del ritmo de los niños de cinco años.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego lúdico

Definición

Minerva (2007), señala que el juego didáctico comprende un conjunto de estrategias empleadas en todos los -niveles educativos; la cual se estructura empleando una serie de reglas porque el objetivo es prever las acciones que se han de realizar y la posterior simbolización de la experiencia a fin de obtener la concreción del objetivo final que consiste en lograr que el jugador se empodere de aspectos y tópicos asociados a su creatividad.

Para López y Bautista (2002), utilizar el juego posibilita el logro de los aprendizajes en el contexto socioemocional. Este aprendizaje posibilita que se logren los cambios de manera permanente en base a las experiencias cotidianas.

Los mismos autores, destacan que al utilizar el juego como estrategia permite descartar el aprendizaje repetitivo del marco teórico (hechos o conceptos), y permite desarrollar contextos motivadores y estimulantes para los niños/as en la construcción del aprendizaje. En tal sentido el docente cumple la función de mediador que facilita la orientación de los niños de modo progresivo al logro de un nivel superior de procesos cognitivos, lo genera independencia, autonomía y capacidad para aprender, al considerar que trabajar en equipo colaborativo, pueden socializar y perfeccionar su aprendizaje para el logro de diversas capacidades.

Cuando se procede a socializar un juego, los docentes deben considerar una serie de recomendaciones las que pueden ser garantizadas con el fin de generar un gran interés entre los niños:

Mostrar un trato horizontal y cálido que permite instaurar las condiciones para un clima de colaboración que apoya el aprendizaje de los niños. Por lo cual es preciso la tolerancia y animación para que los estudiantes se expresen de manera segura, descartando el miedo al error, para lo cual es preciso aprovechar los incidentes graciosos a través del humor, con el fin de generar ese ambiente informal y acogedor. En caso contrario, se generara un ambiente hostil, autoritario, en el cual se produce desmotivación y aburrimiento de los niños en relación a los aprendizajes. En tal sentido, el juego, que por naturaleza es lúdico y motivador, puede resultar tedioso y desagradable para los niños. En ese sentido el liderazgo del docente resulta crucial.

Los docentes deben prever todo el equipamiento y materiales a utilizar en el desarrollo del juego planificado. Y deben ser implementados de manera oportuna entre los jugadores.

Para Cueto (2008), la selección de un juego considera la adaptabilidad a los rasgos característicos de los niños, considerando el ambiente donde se debe realizar, los participantes (cantidad) y el lapso que comprende la realización del juego. En tal sentido se debe preparar y previamente practicar el desarrollo del juego. Es preciso destacar que se debe considerar la participación de todos los niños de la institución educativa. Nadie puede quedar relegado.

El juego como estrategia metodológica

El Ministerio de Educación (2009), precisa que en la etapa preescolar, comprendido de los tres a los cinco años, toda actividad realizada por el niño, toma como base el juego, en tal sentido jugar constituye la actividad principal de los niños comprendidos en esta etapa escolar. Es así que los docentes deben apropiarse de las estrategias que garanticen la realización del juego de manera que permitan promover actividades significativas en la construcción del aprendizaje de los niños.

En este sentido Dunyó (2004), añade que los docentes deben estar convencidos de la gran importancia que poseen los juegos lúdicos en la vida del niño, como una forma para expresar y aprender en todas disciplinas y áreas del saber, es por ello que se debe considerar la necesidad del niño por jugar y la importancia que posee como un factor determinante en su formación cognitiva, afectiva y psicomotriz. Por lo tanto el docente constituye el ser clave para la estimulación, observación y dirección de los juegos, educativos, en los cuales se determinan los objetivos predeterminados y así se puede ejecutar actividades que divierten y educan a la vez, en caso adverso los niños

asumirán el juego como una tarea impuesta que deben cumplir como obligación. Asimismo el docente considerará que es una etapa de descubrimiento de la realidad externa que vive en su entorno familiar y escolar. A través del cual se da inicio a la competencia de algo específico. Por lo tanto al preparar un juego, el docente ya ha establecido que es lo que el niño debe aprender jugando.

Al realizar los juegos se obtienen muchos logros, de los cuales es preciso destacar que se puede potenciar el trabajo en equipo, se propicia la investigación para generar autonomía en el niño y se sustenta los cimientos de la aplicación de conocimientos en el área de matemática.

Importancia del juego

Elkonin (1980), precisa que el juego resulta de suma importancia debido a que activa todos los órganos del cuerpo, a la vez que fortalecen y ejercitan todas las funciones síquicas. Además resulta determinante para lograr que el niño se prepare para la vida social; pues al jugar adquiere habilidades sociales diversas como la solidaridad, la empatía, el ser proactivo y consolida su carácter y estimula su creatividad.

En relación a su desarrollo personal, el jugar permite que desarrolle su lenguaje, pueda afinar la observación y mejorar su voluntad. También le permite desarrollar la agudeza visual, el sentido del tacto y afinar lo auditivo; mejorar y afinar la idea témporo espacial; a la vez le permite lograr la soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Es así que al aplicar adecuadamente el jugar posibilita infinidad de posibilidades de desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. De allí que resulta trascendente y vital a nivel educativo.

Debemos considerar que toda acción educativa tiene como centro al niño. Y el juego resulta el medio clave y definitivo para educarlo. Debido a ello, el niño puede

imitar y comprender el mundo. Al imitar a través de la repetición, el niño asume elementos de la realidad, los comprende, asume y entiende, aceptándolos a través de roles y funciones que desempeñan los demás. Finalmente posibilitan que el niño pueda expresarse a través de sus sentidos y necesidades, a través del juego.

2.2.2. Desarrollo psicomotor

Concepto

La investigación relacionada al desarrollo de la psicomotricidad, de acuerdo a lo planteado por Bottini (2000), se remonta a 1905 en los estudios del médico neurólogo francés Dupré, dedicado a la observación de los principales rasgos de los niños con debilidad mental y sus manifestaciones en las anomalías neurológicas y psíquicas motoras, establecidas en el primer cuadro clínico específico.

Después de Henri Wallon y el aporte de la psicobiología destacan que es importante el desarrollo socioemocional del niño, considerando que existe la unidad psicológica y biológica de la persona, en la cual la psicomotricidad se asocia a las experiencias del contexto. Esta es la razón por la cual es clave permitir el desarrollo psicológico y esquema corporal del niño como una construcción. Piaget (1970), afirma que para construir la inteligencia se requiere desarrollar el movimiento al permitir que la psicología alcance sus dimensiones para consolidar los aspectos sensoriomotriz, porque lo corporal se asume como autoconciencia y posteriormente como extraconciencia en relación al otro. Además Julián de Ajuriaguerra aporta con la influencia del psicoanálisis en el desarrollo de las funciones motoras y de actividad corporal (pp.15).

Para definir el desarrollo psicomotor es preciso entender el “desarrollo del ser humano” como resultado de la secuencia de las transformaciones que vive, como resultado de crecer, madurar y activar los procesos de aprendizaje (Mayorca y Lino, 2002, p.101).

Haeussler & Marchant (2009), precisan que el desarrollo psicomotor es “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.13). es preciso destacar que la propuesta destaca la importancia de ello en la influencia de las dimensiones del desarrollo psicológico infantil.

Los estudios realizados por Piaget (2008), influyen en la forma de abordar el desarrollo psicomotor al resaltar el rol de las actividades motoras para acceder al conocimiento. Por ello teóricamente plantea que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). Definir la psiomotricidad a partir de la experiencia de los primeros 7 años de vida, especialmente en la primera etapa sensoriomotriz de 0 a 2 años y en la pre operacional comprendida de los 2 a 7 años en la cual el niño desarrolla aquella inteligencia práctica que asocia lo teórico con lo práctico.

Para Cobos (2006), el desarrollo psicomotriz es “la madurez relacionada con lo físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción” (p.21). Constituye una perspectiva pragmática considerando diversos aspectos especialmente lo biológico asociaándolo al aspecto social que permite estimular

al niño en el logro de los aprendizajes, los cuales deberán mostrarse de manera práctica.

Jaimés (2006), define el desarrollo psicomotor “es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado” (p.13). Formulada la definición se manifiesta que el niño integra sus experiencias personales con las condiciones contextuales adecuadas, que le permite el desarrollo de las habilidades en una adecuada interacción con su contexto en un laso y progresivo.

Según Levin (2002), desarrollar la psicomotricidad implica considerar la integridad de la persona; pues no existe aprendizaje si no existe satisfacción por el origen. Por lo tanto es importante considerar que la práctica de la motricidad resulta indispensable en el niño para desarrollar la psicomotricidad (p.25). Esta definición destaca el interés por los aspectos y factores intervinientes que le permiten aprender y asociar las vivencias adquiridas.

A partir de la propuesta teórica revisada y expuesta, la definición del desarrollo psicomotor podría asumirse como: un proceso permanente en la cual participan variables biopsíquicos, motrices y sociales en la cual el hombre es considerado como una unidad, un ser integral en todas las dimensiones que se han considerado y que le permiten un desempeño adecuado y autónomo en el contexto donde se encuentra.

Factores que influyen en el desarrollo psicomotor

Linares y Calderón (2008), plantean que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, se tienen los siguientes factores.

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

De acuerdo con Muñoz (2003, pp.42) el sistema nervioso central posee como estructuras el Sistema Nervioso Central (SNC) y el Sistema Nervioso Periférico (SNP).

El Sistema Nervioso Central posee la médula y el cerebro (encéfalo). La médula espinal está compuesto por un conjunto de nervios ubicados en el espacio vacío de las vértebras que integran la espina dorsal. El cerebro humano se caracteriza por ser esponjoso, en ella encontramos diversas estructuras especializadas como: el tronco cerebral (tallo cerebral), integrado por el puente, bulbo raquídeo y mesénfalo; el cerebelo (cerebro pequeño) y el cerebro (procéfalo), formado por el tálamo, el hipotálamo, el sistema límbico y la corteza cerebral.

El Sistema Nervioso Periférico está integrado por los nervios: “sensoriales”, encargados de transmitir información del entorno socio ambiental empleando diversos órganos corporales hacia el cerebro, y “los motores”, que transmiten información del cerebro a los músculos y a las glándulas del cuerpo (camino motores).

La neurona constituye el componente más elemental a partir del cual se estructura todo lo concerniente al sistema nervioso. Existiendo billones de ellos en el sistema nervioso.

Psicomotricidad

Para Aucouturier (2004), es el ámbito psicológico y está referido a la construcción y diferenciación del ser humano en relación al mundo que rodea su existencia. En la cual se intenta comprender lo que manifiesta el niño de sí mismo empleando la motricidad, a partir del cual se puede entender las conductas manifiestas. En tal sentido el juego desempeña una influencia determinante en sus experiencias autónomas.

El autor mencionado ha desarrollado estudios claves en relación a la psicomotricidad. Dichos estudios se generaron en Europa, pero luego se extendieron a otras realidades.

De acuerdo a Loli y Silva (2007), la psicomotricidad se fundamenta en la idea que el niño constituye una unidad integrada que constituye el ser integral y total, cuya formación se logra a través de acciones motoras y psicológicas. La cual es definida como la “educación del control mental sobre la expresión motora que abarca al ser total y se fundamenta en el trabajo corporal ligado a la organización del cerebro que se actualiza en la acción” (p.32). el fundamento de esta propuesta radica en considerar una visión unitaria, en la cual el cuerpo se une a lo psicológico, afectivo y motricidad; es decir piensa, siente, y actúa de modo simultáneo, destacando la interacción con el ambiente.

La psicomotricidad parte de la concepción que el cuerpo asume una función muy importante y desde el cual se articula la relación del estudiante con su entorno a través de actividades que implican dinamismo, funcionalidad y significancia. Es preciso considerar una educación del y por el movimiento, en la cual las vivencias de los niños, deben permitirles alcanzar un adecuado nivel de desarrollo motriz, el cual se une al uso adecuado de los aprendizajes en su accionar cotidiano. También es preciso destacar que

la psicomotricidad facilita a los niños el hecho de asimilar saberes y experiencias que favorecen el desarrollo de su esquema corporal y de la organización de la percepción, indispensables en el logro del aprendizaje. (Loli y Silva, 2007).

Elementos que garantizan el desarrollo psicomotor

Para considerar los elementos que garantizan el desarrollo psicomotor debemos considerar a Cobos (2006), en la cual se clarifican los elementos específicos que la persona posee al lograr el desarrollo psicomotor óptimo; puesto que en las investigaciones realizadas observamos que varios niños muestran algún tipo de retraso o trastorno psicomotor, diversas dificultades al adquirir el aprendizaje de la lectura, escritura, cálculo, etc.; en consecuencia resulta indispensable verificar la importancia de la evaluación de los elementos que permitan obtener información con el fin de ejecutar el programa de reeducación y de este modo se evitan la complejidad de los problemas. Dichos elementos son:

a) **Esquema corporal**, conocer el cuerpo resulta importante y se relaciona con la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental las aportaciones del lenguaje. Para conocer el desarrollo que el niño posee sobre el esquema corporal es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el conocimiento topológico de las diferentes partes tanto del propio cuerpo como del cuerpo del otro, La posibilidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes, la precisión con la que el niño es capaz de evaluar la dimensiones de su cuerpo y el conocimiento de derecha e izquierda sobre sí mismo y el medio (Cobos, 2006, p.85).

Según Loli y Silva (2007) el esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo” (p.64).

b) **Lateralidad**, Según Loli y Silva (2007), “se produce con el predominio de la función de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro” (p.80). A la hora de evaluar la lateralidad de un sujeto se debe tener en cuenta el factor social ya que por ejemplo los niños tienden a ser lateralizados a la derecha en aquellas actividades que resultan de un aprendizaje,

por ello es necesario hacer una observación más sistemática en las que se recoja una y otro tipo de actividades (Cobos, 2006, p.86).

- c) **Tono muscular**, está definido como el nivel de contracción que se produce de manera temporal y por momentos los músculos, está sujeto a controles voluntarios e involuntarios que demuestra el sujeto por ejemplo al estar tenso o relajado. A través de las experiencias el niño va regulando su propio tono adecuando con ello las acciones del objetivo perseguido y tendiendo cada vez mayor control sobre su propio cuerpo (Cobos, 2006, p.86). Por otro lado el tono muscular expuesto por Loli y Silva (2007) es una función donde los músculos se mantienen, tanto en movimiento como en actitud de reposo, sin ocasionar un excesivo cansancio en la persona que realiza la acción (p.71).
- d) **Independencia motriz**, permite el control autónomo de cada segmento motor sin que se entrecrucen los diversos segmentos implicados en la ejecución de la tarea. Por ejemplo, un niño tendrá independencia en sus dedos si cuando corta con unas tijeras no saca la lengua o contrae algún músculo de la cara (Cobos, 2006.p.90).
- e) **Coordinación**, Es la capacidad para ejercer control simultáneo de componentes corporales, puesto que implica ejercitar paralelamente distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja (Cobos ,2006, p.92).
- f) **Control respiratorio**, posee rasgos parecidos a las del tono muscular, asociadas a la atención y las emociones. Cuando se aprende a controlar la respiración se percibe que existe conciencia del como lo hacemos y en consecuencia se adecúa la forma de hacerlo.
- g) **Equilibrio**, permite que se pueda ejercer un control de la postura asi como el ejecutar los movimientos, la cual implica que los elementos que lo integran a nivel neurológico y del control consciente deben ser asumidos- (Cobos, 2006, p.94).
- h) **Estructuración espacial**, se asocia a la percepción y se asocia a la relación de ubicación espacial; por lo cual se establece una relación entre el cuerpo y todo aquello que rodea su desempeño. En tal sentido se controla la noción de conservación, apreciación de las distancias, reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. En consecuencia se procede a realizar actividades sencillas como la posición: arriba, abajo, delante, detrás... complejizándolo con orientación derecha o izquierda (Cobos, 2006, p.97).

- i) **Estructuración temporal**, Es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento: la hora de comer, de dormir, de ir al colegio, etc., Comienzan a configurarse los conceptos después, antes, mañana... En este aspecto se da conexiones mentales (Cobos, 2006, p.98).

2.3. Base conceptual

- **Juego lúdico:** La actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente zonas de desarrollo próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación. (Vygotsky, 1989).
- **Desarrollo psicomotor:** “Es la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (Haeussler & Marchant, 2009. p.13)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

- Hi:** El empleo de los juegos lúdicos como estrategia mejora el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- Ho:** El empleo de los juegos lúdicos como estrategia no mejora el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.

3.2. Hipótesis Específicas

- Existe predominio del nivel en Proceso del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, antes de emplearse los juegos lúdicos.
- El empleo de los juegos lúdicos como estrategia mejora la coordinación visomotora de los niños y niñas de 4 años la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- El empleo de los juegos lúdicos como estrategia incrementa el lenguaje de los niños y niñas de 4 años la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- El empleo de los juegos lúdicos como estrategia mejora la motricidad de los niños y niñas de 4 años la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.
- Existe predominio del nivel Logro Destacado del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, antes de emplearse los juegos lúdicos.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y nivel de la investigación

De acuerdo a según su naturaleza el estudio responde al paradigma cuantitativo. Según Herrera (2008), una investigación se considera cuantitativa por el hecho de recoger y analizar datos numéricos y procesarlos aprovechando de la estadística (p.52).

Según Kenduchi (2005), el nivel de investigación corresponde a un estudio pre experimental por manipularse la variable independiente para generar efectos en la variable dependiente. En este caso se manipuló los bloques lógicos a través de las sesiones de aprendizaje para mejorar el nivel de resolución de problemas por los estudiantes de la muestra de estudio.

4.2. Diseño de la investigación

La investigación que se realizó es de corte experimental, correspondiendo a la clase pre experimental de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2010), porque se tomó a la única sección existente de 4 años conformada por niños y niñas como grupo experimental; con los cuales se trabajó el juego didáctico para desarrollar las habilidades matemáticas. El esquema a emplear es el siguiente:

G O₁ X O₂

Donde:

G = grupo de estudio

O₁ = Pre test (TEPSI)

O₂ = Pos test (TEPSI)

X = Fase experimental.

4.3. Población y muestra

De acuerdo a lo planteado por Tamayo (1997, p. 114), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común.

- a. **Población:** Conformada por 20 niños y niñas de la edad de cuatro años.
- b. **Muestra:** Conformada por 20 niños y niñas de 4 años de edad de la única sección.

La selección de la muestra se realizó de manera intencionada porque es la única sección y además se verificará la voluntad y entusiasmo de la docente por participar en la fase experimental. Para lo cual se asumirá como criterios de inclusión:

- Estar matriculados en el año lectivo.
- Asistencia regular a las sesiones de aprendizaje.

La muestra se grafica en el siguiente cuadro:

Cuadro 1: Muestra de Estudio

| Grupo | Género | | TOTAL |
|--------|---------|---------|-------|
| | Varones | Mujeres | |
| 4 años | 9 | 11 | 20 |

Fuente: Elaboración propia

4.4. Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

- a) **Variable independiente:** Juegos lúdicos.

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

b) Variable dependiente: Desarrollo psicomotor.

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

Operacionalización de variables

| Variable | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Instrumento |
|-------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------|
| V. I. Juegos lúdicos | Motivación | Entusiasmo Motivación intrínseca | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | Escala de estimación |
| | Consigna | Escucha atento Exploración Logros | 7, 8, 9, 10, 11, 12 | |
| | Trabajo en equipo | Ejecuta orientaciones Compartir Exploración | 13, 14, 15, 16, 17, 18 | |
| V.D. Desarrollo psicomotor | Coordinación | Traslación Abotonar Copiar Dibuja | Del 1 al 6 | TEPSI |
| | Lenguaje | Nombra Verbaliza Discrimina | Del 1 al 22 | |
| | Motricidad | Salta Lanza Camina | Del 1 al 12 | |

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente (Grinnell, Williams y Unrau, 2009).

Cuando se construye un instrumento, el proceso más lógico para hacerlo es transitar de la variable a sus dimensiones o componentes, luego a los indicadores y finalmente a los ítems o reactivos.

En la presente investigación se recurrió al uso como instrumento el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su décima edición, cuyas autoras son Haeussler & Marchant (2009).

La autoras son psicólogas y docentes del Departamento Especial de la Universidad de Chile quienes vieron la necesidad de contar con un instrumento de medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años de una región o país.

El test se elaboró en 1980, la publicación y la primera edición del test fue en el año 1985, luego se han seguido publicando más ediciones, la última es del año 2009

El TEPSI es de fácil administración y corrección, utiliza pocos materiales y de bajo costo; permite detectar normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor, mide tres áreas básicas del desarrollo infantil: coordinación, lenguaje y motricidad. Las autoras se basan en estudios de Wallon, Ajuriaguerra, Piaget y Vygostky, definiendo al desarrollo psicomotor como la madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a las tres áreas básicas.

En el TEPSI se ha estudiado tanto la validez de constructo como la concurrente, donde se han estandarizado la progresión de puntaje por edad, el efecto de las variables estructurales y la correlacional de los ítems de los subtest.

Su primera aplicación experimental (destinada a análisis de ítems y características psicométricas) fue en 1981 y 1982 en una muestra de 144 niños. La segunda aplicación experimental (destinada a la obtención de normas) fue en 1983 en una muestra de 540 niños.

De acuerdo a los resultados obtenidos se pudo encontrar que la fiabilidad de la prueba original con todos los ítems es de alta confiabilidad que se analizó a través de Alfa de Cronbach, obteniendo para el test total= 89.9. También fue significativa la fiabilidad de los Subtest Coordinación= 61.3, Lenguaje=81.1, Motricidad=85.0.

4.6. Plan de análisis

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010), luego de haber codificado los datos, transferido a una matriz, guardado en un archivo y “limpiado” de errores, el investigador procede a analizarlos.

Es por ello que nos centramos en la interpretación de los resultados de los métodos de análisis cuantitativo.

Por esta razón se emplearon:

- Tablas de frecuencia para desagregar categorías y frecuencias
- Gráficos para observar las características de los datos o variables.
- Estadísticos para la distribución de frecuencias.
- Prueba de hipótesis T de Student.

4.7. Matriz de consistencia

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables e indicadores | Metodología |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>¿ De qué manera la aplicación de los juegos lúdicos influyen eficazmente en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018?</p> | <p>General: Demostrar la influencia positiva del uso de los bloques lógicos como estrategia que mejora el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018..</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo psicomotor antes del empleo de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • Verificar la influencia positiva de los juegos lúdicos para mejorar la coordinación visomotora en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • Verificar la influencia positiva de los juegos lúdicos en el incremento del lenguaje en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • Verificar la influencia positiva de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • Identificar el nivel de desarrollo psicomotor después del empleo de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. | <p>General: El empleo de los juegos lúdicos como estrategia mejora el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018.</p> <p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe predominio del nivel en Proceso del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, antes de emplearse los juegos lúdicos. • El empleo de los juegos lúdicos como estrategia mejora la coordinación visomotora de los niños y niñas de 4 años la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • El empleo de los juegos lúdicos como estrategia incrementa el lenguaje de los niños y niñas de 4 años la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • El empleo de los juegos lúdicos como estrategia mejora la motricidad de los niños y niñas de 4 años la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. • Existe predominio del nivel Logro Destacado del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, antes de emplearse los juegos lúdicos. | <p>Juegos lúdicos: - Formas - Tamaños - Colores</p> <p>Desarrollo psicomotor: -Coordinación visomotora -Lenguaje -Motricidad</p> | <p>Nivel: Experimenta</p> <p>Tipo: Aplicado.</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema técnico es el siguiente: G O₁ X O₂ G = Grupo experimental O₁= Pre test X = Fase experimental O₂= Pos test</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Población: 60 niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”.</p> <p>Muestra: 23 niños de 4 años de la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: TEPSI</p> |

4.7. Principios éticos

Confidencialidad: consideramos que el derecho a la privacidad y confidencialidad debe estar garantizado para las personas que participan en el estudio. Por ello se considerará el anonimato; pues se aplicará el pre y post test considerando el anonimato del participante y todos los datos obtenidos se emplearán solo en el logro de los objetivos de la investigación.

Veracidad: se consideran los resultados de manera objetiva y sin manipulación por parte del investigador. Para ello se recurrirá al análisis estadístico descriptivo e inferencial.

Honestidad: se informará a los estudiantes y los docentes la finalidad del estudio, y los resultados se mostrarán de manera transparente.

Respeto: comprende el trato adecuado y cortés antes, durante y después de la participación de los estudiantes en el estudio, por lo cual se procederá a seleccionar a los participantes, sin prejuicios.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados del pre y post test del Grupo Experimental

Tabla 1

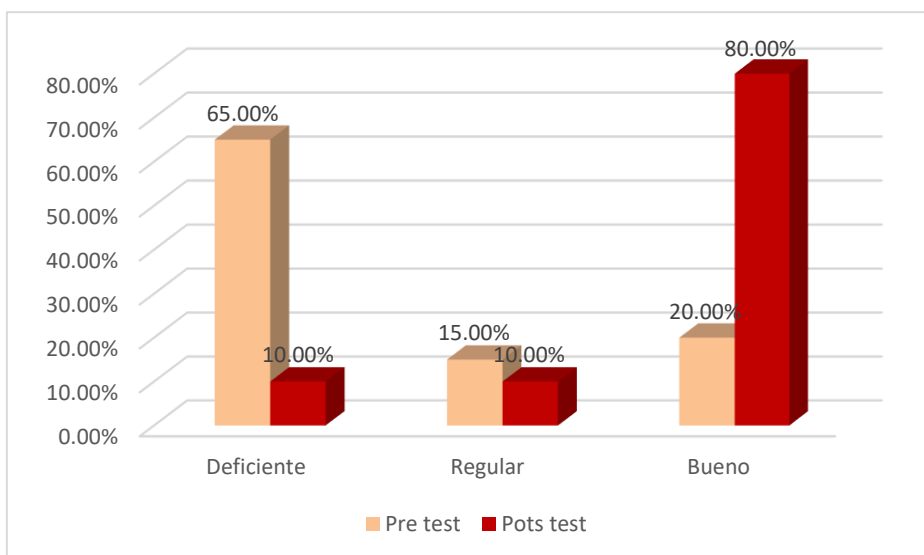
Nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años

| NIVELES | PRE TEST | | POST TEST | |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente | 13 | 65,00 | 2 | 10,00 |
| Regular | 3 | 15,00 | 2 | 10,00 |
| Bueno | 4 | 20,00 | 16 | 80,00 |
| Total | 20 | 100,00 | 20 | 100,00 |

Fuente: pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 4 años, 2017

Gráfico 1

Nivel de desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 años



Análisis e interpretación:

Al observar los resultados obtenidos y presentados en la tabla 1 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, en el nivel de educación inicial, se puede destacar lo siguiente:

De 20 niños y niñas que constituyen el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, el 65,00 %, se ubican en el nivel Deficiente en los resultados obtenidos en el pre test; pero en el post test el 80,00 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo psicomotor.

En función a estos resultados, se puede colegir que la mayor parte de los niños y niñas de 4 años que fueron sometidos a la influencia de los juegos a través de una serie de actividades, como estrategia, y que en el pre test demostraban muchas limitaciones en el desarrollo psicomotor, sin embargo en el post test podemos apreciar que han logrado un nivel Bueno de desarrollo de las dimensiones que componen lo psicomotor; esto es el resultado del uso adecuado y oportuno de la técnica del juego y sus diversas actividades como estrategia.

Tabla 2

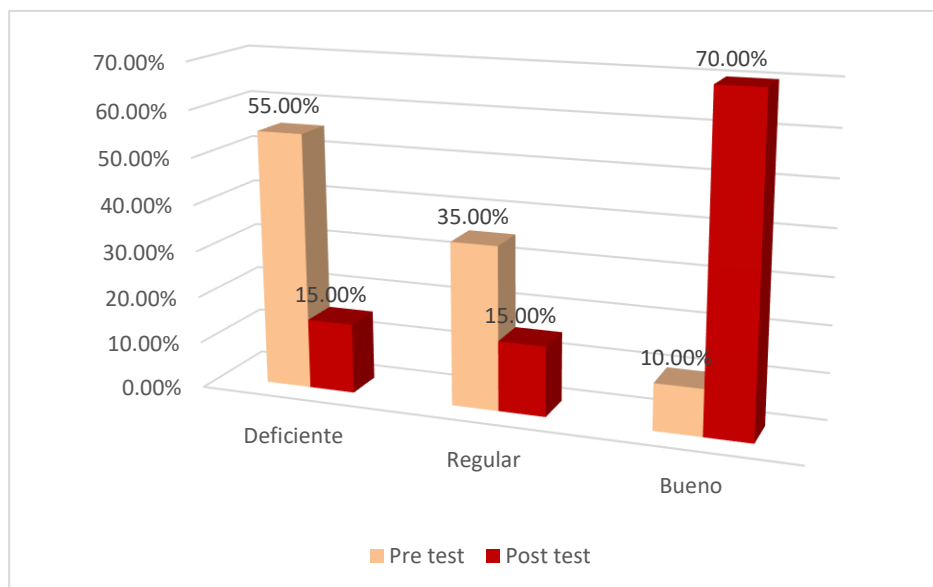
Resultados psicomotor: dimensión coordinación

| NIVELES | PRE TEST | | POST TEST | |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente | 11 | 55,00 | 3 | 15,00 |
| Regular | 7 | 35,00 | 3 | 15,00 |
| Bueno | 2 | 10,00 | 14 | 70,00 |
| Total | 20 | 100,00 | 20 | 100,00 |

Fuente: pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 4 años, 2017

Gráfico 2

Resultados psicomotor: dimensión coordinación



Análisis e interpretación:

Al observar los resultados obtenidos y presentados en la tabla 2 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo psicomotor en la dimensión coordinación, en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, en el nivel de educación inicial, se puede destacar lo siguiente:

De 20 niños y niñas que constituyen el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, el 55,00 %, se ubican en el nivel Deficiente en los resultados obtenidos en el pre test; pero en el post test el 70,00 % se ubican en el nivel Bueno de logro de la dimensión coordinación.

En función a estos resultados, se puede colegir que la mayor parte de los niños y niñas de 4 años que fueron sometidos a los juegos a través de una serie de actividades y que en el pre test demostraban muchas limitaciones en el desarrollo psicomotor, en la dimensión coordinación, sin embargo en el post test podemos apreciar que han logrado un nivel Bueno de desarrollo de la dimensión coordinación que es parte de la psicomotricidad; esto es el resultado del uso adecuado y oportuno de los juegos y sus diversas actividades como estrategia.

Tabla 3

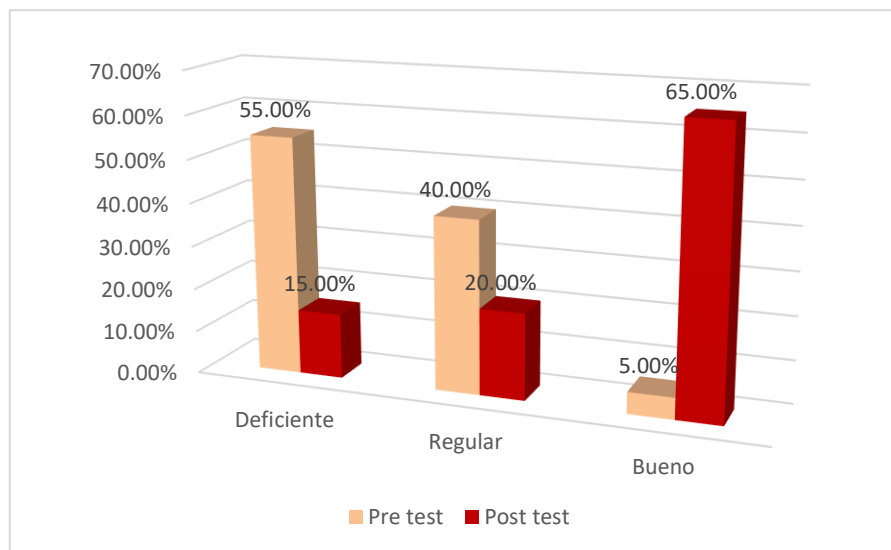
Resultado psicomotor: dimensión lenguaje

| NIVELES | PRE TEST | | POST TEST | |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente | 11 | 55,00 | 3 | 15,00 |
| Regular | 8 | 40,00 | 4 | 20,00 |
| Bueno | 1 | 5,00 | 13 | 65,00 |
| Total | 20 | 100,00 | 20 | 100,00 |

Fuente: pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 4 años, 2017

Gráfico 3

Resultado psicomotor: dimensión lenguaje



Análisis e interpretación:

Al observar los resultados obtenidos y presentados en la tabla 3 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo de la psicomotricidad en la dimensión lenguaje, los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, en el nivel de educación inicial, se puede destacar lo siguiente:

De 20 niños y niñas que constituyen el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, el 55,00 %, se ubican en el nivel Deficiente en los resultados obtenidos en el pre test; pero en el post test el 65,00 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo psicomotor en la dimensión lenguaje.

En función a estos resultados, se puede colegir que la mayor parte de los niños y niñas de 4 años que fueron sometidos a los juegos a través de una serie de actividades y que en el pre test demostraban muchas limitaciones en el desarrollo psicomotor, en la dimensión lenguaje, sin embargo en el post test podemos apreciar que han logrado un nivel Bueno de desarrollo de la dimensión lenguaje que es parte de la psicomotricidad; esto es el resultado del uso adecuado y oportuno de los juegos y sus diversas actividades como estrategia.

Tabla 4

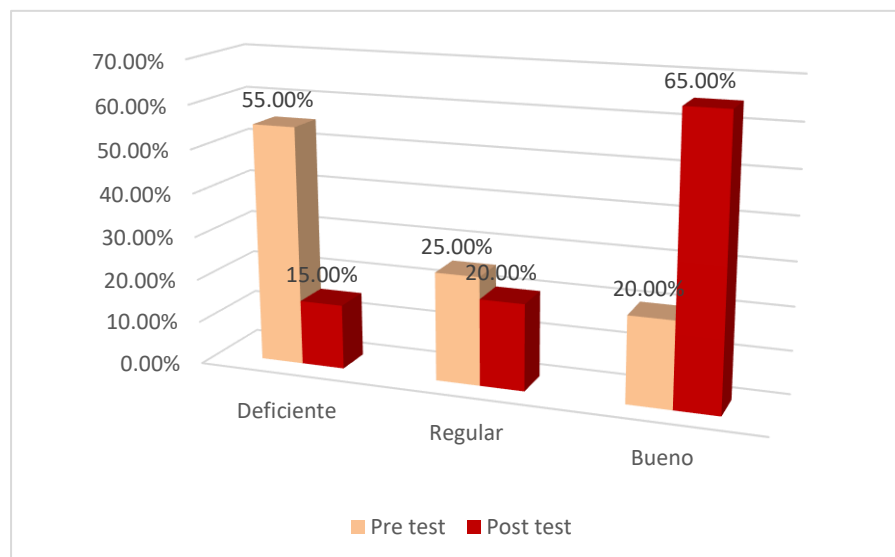
Resultado psicomotor: dimensión motricidad

| NIVELES | PRE TEST | | POST TEST | |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Deficiente | 11 | 55,00 | 3 | 15,00 |
| Regular | 5 | 25,00 | 4 | 20,00 |
| Bueno | 4 | 20,00 | 13 | 65,00 |
| Total | 20 | 100,00 | 20 | 100,00 |

Fuente: pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 4 años, 2017

Gráfico 4

Resultado psicomotor: dimensión motricidad



Análisis e interpretación:

Al observar los resultados obtenidos y presentados en la tabla 4 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo psicomotor en la dimensión motricidad, en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”, en el nivel de educación inicial, se puede destacar lo siguiente:

De 20 niños y niñas que constituyen el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, el 55,00 %, se ubican en el nivel Deficiente en los resultados obtenidos en el pre test; pero en el post test el 65,00 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo psicomotor.

En función a estos resultados, se puede colegir que la mayor parte de los niños y niñas de 4 años que fueron sometidos a los juegos a través de una serie de actividades y que en el pre test demostraban muchas limitaciones en el desarrollo psicomotor, en la dimensión motricidad, sin embargo en el post test podemos apreciar que han logrado un nivel Bueno de desarrollo de la dimensión motricidad que es parte de la psicomotricidad; esto es el resultado del uso adecuado y oportuno de los juegos y sus diversas actividades como estrategia.

4.2.2. Resultados de la prueba T Student

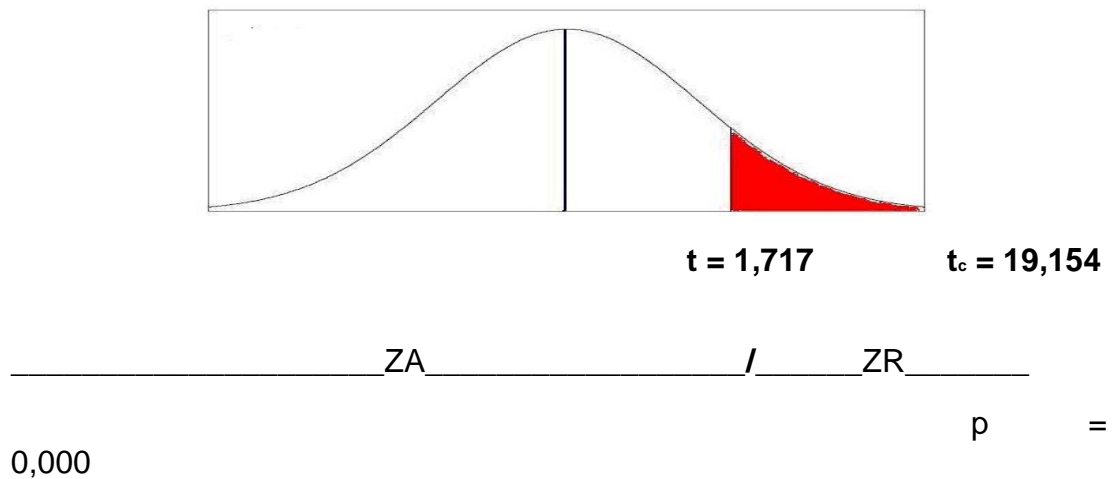
Tabla N° 5

Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia del juego para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 4 años de educación inicial

| Prueba T Student para una muestra | | | | | |
|-----------------------------------|-----------------|--------------------|-----------------|-------------------------|---------------------|
| Formulación de hipótesis | Valor observado | Grados de libertad | Nivel Sig. | Nivel Sig. Experimental | Decisión $p < 0,05$ |
| $H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$ | $t_0 = 19,154$ | gl. = 22 | $\alpha = 0,05$ | $p = 0,000$ | Se rechaza H_0 |
| $H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$ | | | | | |

Fuente: Tabla N° 01

Gráfico N° 5: T – Student



Fuente: Tabla N° 04

DESCRIPCIÓN

Los resultados de la tabla N° 04 se refieren a la prueba de hipótesis, en relación a la diferencia entre el pre test y pos test de los niños/as del grupo experimental. Es así que la diferencia es validada a través de la Prueba T – Student, obteniendo evidencia suficiente en base a los datos sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático para generar un nivel de significancia experimental ($p = 0,000$) inferior al nivel de significancia fijado por el investigador ($\alpha = 0,05$), rechazando la hipótesis nula H_0 y aceptando la hipótesis alterna H_a .

Lo cual nos permite concluir que el uso de los bloques lógico como estrategia en el programa experimental, mejoró el nivel del pensamiento lógico matemático en los estudiantes en el pos test en relación al pre test, con niveles de confianza del 95%.

Por ello podemos determinar que el empleo de los bloques lógicos como estrategia influye en la mejora del nivel de desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de edad en la IE. Jardín Infantil N° 123, Centenario – Huaraz, 2017.

CONCLUSIONES

Luego de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de programa experimental, podemos llegar a las siguientes conclusiones:

1. La investigación se propuso constatar la efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años en la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. Los resultados nos permiten confirmar una influencia positiva y efectiva porque al observar los resultados podemos constatar que se ha logrado demostrar que el 65,0 % de muestra del nivel de Pre test que estaban ubicados en el nivel deficiente; sin embargo después del trabajo experimental de la aplicación de los juegos lúdicos se registró en el nivel bueno un 80,0 % comprobando que el incremento es de 55,0 %. En conclusión se logra confirmar que los juegos lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años.
2. Respecto a comprobar que los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga” incrementan su coordinación visomotora, después de la aplicación de los juegos lúdicos. Los resultados nos permiten confirmar una influencia positiva porque al observar los resultados podemos constatar que se ha logrado comprobar que el 55,0 % de muestra del nivel de Pre test que estaban ubicados en el nivel deficiente; sin embargo después del trabajo experimental de la aplicación de los juegos lúdicos se registró en el nivel bueno un 70,0 % comprobando que el incremento es de 45,0 %. En conclusión se logra confirmar que los juegos lúdicos influyen positivamente en

el desarrollo de la psicomotricidad, en la dimensión coordinación visomotora de los niños y niñas de 4 años.

3. Respecto a comprobar que los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga” incrementan su lenguaje, después de la aplicación de los juegos lúdicos. Los resultados nos permiten confirmar una influencia positiva porque al observar los resultados podemos constatar que se ha logrado comprobar que el 55,0 % de muestra del nivel de Pre test que estaban ubicados en el nivel deficiente; sin embargo después del trabajo experimental de la aplicación de los juegos lúdicos se registró en el nivel bueno un 65,0 % comprobando que el incremento es de 35,0 %. En conclusión se logra confirmar que los juegos lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad, en la dimensión desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 4 años.
4. Respecto a comprobar que los niños y niñas de 4 años de I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga” incrementan su coordinación de la motricidad, después de la aplicación de los juegos lúdicos. Los resultados nos permiten confirmar una influencia positiva porque al observar los resultados podemos constatar que se ha logrado comprobar que el 55,0 % de muestra del nivel de Pre test que estaban ubicados en el nivel deficiente; sin embargo después del trabajo experimental de la aplicación de los juegos lúdicos se registró en el nivel bueno un 65,0 % comprobando que el incremento es de 35,0 %. En conclusión se logra confirmar que los juegos lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad, en la dimensión motricidad de los niños y niñas de 4 años.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Los docentes deben implementar los juegos lúdicos como estrategia para el realizar actividades, orientadas a desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas, en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Los docentes de educación inicial deben propender a capacitarse de manera permanente en las nuevas estrategias metodológicas y didácticas que les permitan innovar y mejorar su desempeño profesional.

Los directivos de las instituciones educativas deben propiciar y facilitar la implementación y capacitación de los docentes en el manejo de estrategias que recurran a los juegos lúdicos en la planificación y ejecución de sus sesiones de aprendizaje en educación inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B. (2004). Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz. Barcelona: Graó.
- Becerra, J. (2006). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Bottini, P. (2000). Psicomotricidad, prácticas y conceptos. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Cobos, P. (2006). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid: Pirámide.
- Chara-Góngora, W. (2009). Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años. Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.
- Cubero, R. (2005). Perspectivas Constructivistas. Barcelona: Graó.
- Cueto (2008). Habilidades motrices básicas. España: Montalbán Córdoba.
- Dunyó (2004). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde la educación animada. Barcelona: Octaedro.
- Elkonin (1980). Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal. Barcelona: Graó.
- Fonseca, V. (1996). Estudio y Génesis de la Psicomotricidad. Barcelona: INDE
- Franco, F. (2005). El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial. Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.

Recuperado en

http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/arquivo.php?codarquivo=250

García (2010). La educación por el movimiento. España. Editorial Paidotribo.

Garrido, K. & Alvarado, V. (2007). Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del cesfamanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007. Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile.

Recuperado en

<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/fmg241e/doc/fmg241e.pdf>

Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).

Huizinga, J. (1938). Homo ludens. Madrid: Alianza.

Jaimes, J. (2006). Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Levin, E. (2002). La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor. Buenos Aires: Nueva Visión.

Linares, N. & Calderón, S. (2008). Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007. Tesis de

- licenciatura no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
Lima, Perú.
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.
- López, V. & Aldama, B. (2002). Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil. *Aula de Innovación Educativa*, 115, 19-23.
- Mayorca, P. & Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Minerva, C. (2007). *El juego: una estrategia importante*. Mérida – Venezuela: Universidad los Andes.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.
- Oramas, L. (2000). *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Tesis de licenciatura. Universidad Metropolitana. Escuela de Educación. Venezuela. Recuperado en <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140073P4.pdf>.
- Payá (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: UVS.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.

Sánchez, H. & Reyes, C. (1998). Metodología y diseños en la investigación científica. Lima: Mantaro.

Silva, M. (2011). Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao. Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.

ANEXOS

1. Base de datos

MATRIZ DE CONSOLIDACIÓN DEL PRE TEST

| N° | Dimensiones | | | | | | | | | | | | | | | | | | Resultados | |
|----|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | Puntaje | nivel |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9 | I |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 15 | L |
| 3 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 8 | I |
| 4 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 | P |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 16 | P |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 15 | L |
| 7 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 7 | I |
| 8 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 | P |
| 9 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 12 | P |
| 10 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 | P |
| 11 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9 | I |
| 12 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 1 | 20 | L |
| 13 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 12 | P |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 14 | P |
| 15 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 | P |
| 16 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 1 | 20 | L |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 14 | P |
| 18 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 12 | P |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 14 | P |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 15 | L |

MATRIZ DE CONSOLIDACIÓN DEL POST TEST

| N° | Dimensiones | | | | | | | | | | | | | | | | | | Resultados | |
|----|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | Puntaje | nivel |
| 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 | LD |
| 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 35 | LD |
| 5 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 | LD |
| 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 35 | LD |
| 7 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 | LD |
| 8 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 10 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 | LD |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 35 | LD |
| 12 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 33 | LD |
| 13 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 14 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 33 | LD |
| 15 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 16 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 35 | LD |
| 17 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 32 | LD |
| 18 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 19 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 29 | LD |
| 20 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 35 | LD |

2. Instrumento de recojo de información

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS (TEPSI)

Nombre del niño:.....
 Fecha de nacimiento:.....
 Fecha de examen: Edad: años..... meses..... días.....
 IE Inicial:
 Nombre del padre: De la madre:.....
 Dirección:.....
 Examinador:.....

| Resultados Test Total |
|------------------------|
| Puntaje Bruto:..... |
| Puntaje T..... |
| Categoría ___ Normal |
| ___ Riesgo ___ Retraso |

| Observaciones: |
|----------------|
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |
| _____ |

| Resultados por Subtest | | | |
|------------------------|---------------|---------------|-----------|
| | Puntaje Bruto | Puntaje Total | Categoría |
| Coordinación | _____ | _____ | _____ |
| Lenguaje | _____ | _____ | _____ |
| Motricidad | _____ | _____ | _____ |

| I. SUBTEST DE COORDINACIÓN | |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| ___ 1C | Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos) |
| ___ 2C | Construye un puente con tres cubos como modelo |
| ___ 3C | Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos) |
| ___ 4C | Desabotona (Estuche) |
| ___ 5C | Abotona (Estuche) |
| ___ 6C | Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo) |
| ___ 7C | Desata cordones (Tablero c/ cordón) |
| ___ 8C | Copia una línea recta (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.) |
| ___ 9C | Copia un círculo (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.) |
| ___ 10C | Copia una cruz (Lám. 3; lápiz; reverso hoja reg.) |
| ___ 11C | Copia un triángulo (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.) |
| ___ 12C | Copia un cuadrado (Lám. 5; lápiz; reverso hoja reg.) |
| ___ 13C | Dibuja 9 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) |
| ___ 14C | Dibuja 6 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) |
| ___ 15C | Dibuja 3 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) |
| ___ 16C | Ordena por tamaño (Tablero; barritas) |
| TOTAL SUBTEST COORDINACIÓN: PB | |

| II. SUBTEST DE LENGUAJE | |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| _ 1L | Reconoce grande y chico (Lám. 6) Grande ___ Chico ___ |
| _ 2L | Reconoce más y menos (lám. 7) Más ___ Menos ___ |
| _ 3L | Nombra animales (Lám. 8) Gato.....Perro.....Chancho.....Pato..... Paloma.....OvejaTortuga.....Gallina..... |
| _ 4L | Nombra objetos (Lám. 5) ParaguasVela..... Escoba..... Tetera..... Zapatos..... Reloj..... SERRUCHO..... Taza |
| _ 5L | Reconoce largo y corto (Lám. 1) Largo ___ Corto ___ |
| _ 6L | Verbaliza acciones (Lám. 11) Cortando..... Saltando..... Planchando..... Comiendo |
| _ 7L | Conoce la utilidad de objetos Cuchara..... Lápiz..... Jabón..... Escoba..... Cama..... Tijera..... |
| _ 8L | Discrimina pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) Pesado _____ Liviano _____ |
| _ 9L | Verbaliza su nombre y apellido Nombre..... Apellido..... |
| __ 10L | Identifica su sexo..... |
| __ 11L | Conoce el nombre de sus padres Papá..... Mamá..... |
| __ 12L | Da respuestas coherentes a situaciones planteadas Hambre.....Cansado.....Frío..... |
| __ 13L | Comprende preposiciones (Lápiz) Detrás _____ Sobre _____ Bajo _____ |
| __ 14L | Razona por analogías compuestas Hielo..... Ratón..... Mamá..... |
| __ 15L | Nombra colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AzulAmarillo..... Rojo..... |
| __ 16L | Señala colores (Papel lustre amarillo, azul, rojo) Amarillo.....Azul.....Rojo..... |
| __ 17L | Nombra figuras geométricas (Lám. 12) l.....n.....s..... |
| __ 18L | Señala figuras geométricas (Lám. 12) n.....s.....l..... |
| __ 19L | Describe escenas (Láms. 13 y 14) 13..... 14..... |
| __ 20L | Reconoce absurdos (Lám. 14) |
| __ 21L | Usa plurales (Lám. 16) |
| __ 22L | Reconoce antes y después (Lám. 17) Antes..... Después..... |
| __ 23L | Define palabras Manzana..... |

| | |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Pelota..... Zapato..... Abrigo..... |
| ___24L | Nombra características de objetos (Pelota; globo inflado; bolsa arena) Pelota Globo Bolsa |
| | TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB |

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| III. SUBTEST DE MOTRICIDAD | |
| ___ 1M | Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar |
| ___ 2M | Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua) |
| ___ 3M | Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota) |
| ___ 4M | Se para en un pie sin apoyo 10 seg. O más |
| ___ 5M | Se para en un pie sin apoyo 5 seg. O más |
| ___ 6M | Se para en un pie 1 seg. O más |
| ___ 7M | Camina en punta de pies seis o más pasos |
| ___ 8M | Salta 20 cms con los pies juntos (hoja re.) |
| ___ 9M | Salta en un pie tres o más veces sin apoyo |
| ___ 10M | Coge una pelota (pelota) |
| ___ 11M | Camina hacia delante topando talón y punta |
| ___ 12M | Camina hacia atrás topando punta y talón |
| | TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB |

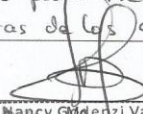
La investigadora.

3. Validación del instrumento

| DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente) | PERTINENCIA | | | ADECUACIÓN (*) | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|---------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| | ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....? | | | ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar? | | | | |
| | Esencial | Útil pero no esencial | No necesaria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I. DIMENSIÓN: COORDINACIÓN | | | | | | | | |
| 1. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos) | | X | | | | | | X |
| Comentario: El niño calcula la distancia y la fuerza. | | | | | | | | |
| 2. Construye un puente con tres cubos como modelo | | X | | | | | | X |
| Comentario: El niño copia modelos. | | | | | | | | |
| 3. Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos) | X | | | | | | | X |
| Comentario: El niño coordina y muestra equilibrio. | | | | | | | | |
| 4. Abotona y desabotona (Estuche) | X | | | | | | | X |
| Comentario: El niño muestra coordinación visomotora. | | | | | | | | |
| 5. Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo) | | X | | | | | X | |
| Comentario: El niño muestra mayor dominio visomotor. | | | | | | | | |
| 6. Desata cordones (Tablero c/ cordón) | X | | | | | | | X |
| Comentario: El niño muestra coordinación motora fina. | | | | | | | | |
| 7. Copia una línea recta y un cuadrado (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra coordinación y percepción espacial. | | | | | | | | |
| 8. Copia un círculo (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra coordinación y destreza grafomotora. | | | | | | | | |
| 9. Copia un triángulo (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra coordinación y diferenciación espacial. | | | | | | | | |
| 10. Dibuja 9 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) | | X | | | | | | X |
| Comentario: Muestra adecuada percepción de su esquema corporal. | | | | | | | | |
| 11. Dibuja 6 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra aceptable percepción de su esquema corporal. | | | | | | | | |
| 12. Ordena por tamaño (Tablero; barritas) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra diferenciación y percepción visual. | | | | | | | | |
| II. DIMENSIÓN: LENGUAJE | | | | | | | | |
| 13. Reconoce y verbaliza: grande y chico (Lám. 6). | X | | | | | | | X |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|---|
| Comentario: Muestra que conoce dimensiones. | | | | | |
| 14. Reconoce y verbaliza más y menos (Lám. 7) | X | | | | X |
| Comentario: Muestra que diferencia cantidades. | | | | | |
| 15. Nombra animales y objetos (Lám. 8) | X | | | | X |
| Comentario: Tiene un vocabulario adecuado a su edad. | | | | | |
| 16. Reconoce y verbaliza largo y corto (Lám. 1) | X | | | | X |
| Comentario: Muestra que conoce dimensiones. | | | | | |
| 17. Verbaliza acciones (Lám. 11) | X | | | | X |
| Comentario: Describe lo que hace. | | | | | |
| 18. Discrimina y verbaliza pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) | X | | | | X |
| Comentario: Identifica peso por comparación | | | | | |
| 19. Verbaliza su nombre y apellido | X | | | | X |
| Comentario: Se identifica y valora. | | | | | |
| 20. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | X | | | | X |
| Comentario: Tiene un vocabulario adecuado e ideas claras. | | | | | |
| 21. Usa plurales (Lám. 16) | X | | | | X |
| Comentario: Maneja recursos propios de su idioma. | | | | | |
| III. DIMENSIÓN: MOTRICIDAD | | | | | |
| 22. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar. | X | | | | X |
| Comentario: Muestra destreza en su esquema motor grueso. | | | | | |
| 23. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua) | X | | | | X |
| Comentario: Muestra equilibrio y flexibilidad. | | | | | |
| 24. Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota) | X | | | | X |
| Comentario: Muestra Coordinación Motora, Fuerza. | | | | | |
| 25. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. O más | X | | | | X |
| Comentario: Muestra equilibrio Postural | | | | | |
| 26. Se para en un pie sin apoyo 5 seg. O más | X | | | | X |
| Comentario: Muestra un aceptable equilibrio Postural | | | | | |
| 27. Se para en un pie 1 seg. O más | X | | | | X |
| Comentario: Muestra pobre equilibrio postural | | | | | |
| 28. Camina en punta de pies seis o más pasos | X | | | | X |
| Comentario: Muestra equilibrio y tono muscular. | | | | | |
| 29. Salta un obstáculo de 20 cms con los pies juntos (hoja re.) | X | | | | X |
| Comentario: Muestra destreza, equilibrio y confianza. | | | | | |
| 30. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo | X | | | | X |
| Comentario: Muestra equilibrio postural. | | | | | |

| VALORACIÓN GLOBAL | Valoración | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar? | | | | | |
| Comentario: Esta adecuado para medir las habilidades Psicomotoras de los estudiantes | | | | | X |


 Lic. Nancy Galdenzi Vargas
 DOCENTE FORMADORA
 Educ. Inicial



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE DESARROLLO PSICOMOTOR 4 AÑOS

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

| DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente) | PERTINENCIA | | | ADECUACIÓN (*) | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|---------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
| | ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....? | | | ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar? | | | | |
| | Esencial | Útil pero no esencial | No necesaria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| I. DIMENSIÓN: COORDINACIÓN | | | | | | | | |
| 1. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos) | | X | | | | | | X |
| Comentario: El niño calcula la distancia y la fuerza. | | | | | | | | |
| 2. Construye un puente con tres cubos como modelo | | X | | | | | | X |
| Comentario: El niño copia modelos. | | | | | | | | |
| 3. Construye una torre de 8 o más cubos (Doce cubos) | X | | | | | | | X |
| Comentario: El niño coordina y muestra equilibrio. | | | | | | | | |
| 4. Abotona y desabotona (Estuche) | X | | | | | | | X |
| Comentario: El niño muestra coordinación visomotora. | | | | | | | | |
| 5. Enhebra aguja (Aguja de lana; hilo) | | X | | | | | X | |
| Comentario: El niño muestra mayor dominio visomotor. | | | | | | | | |
| 6. Desata cordones (Tablero c/cordón) | X | | | | | | | X |
| Comentario: El niño muestra coordinación motora fina. | | | | | | | | |
| 7. Copia una línea recta y un cuadrado (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra coordinación y percepción espacial. | | | | | | | | |
| 8. Copia un círculo (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra coordinación y destreza grafomotora. | | | | | | | | |
| 9. Copia un triángulo (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra coordinación y diferenciación espacial. | | | | | | | | |
| 10. Dibuja 9 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) | | X | | | | | X | |
| Comentario: Muestra adecuada percepción de su esquema corporal. | | | | | | | | |
| 11. Dibuja 6 o más partes de una figura humana (Lápiz reverso de la hoja reg.) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra aceptable percepción de su esquema corporal. | | | | | | | | |
| 12. Ordena por tamaño (Tablero; barritas) | X | | | | | | | X |
| Comentario: Muestra diferenciación y percepción visual. | | | | | | | | |
| II. DIMENSIÓN: LENGUAJE | | | | | | | | |
| 13. Reconoce y verbaliza: grande y chico (Lám. 6). | X | | | | | | | X |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------|--|---|---|---|---|
| Comentario: <i>Demuestra que conoce dimensiones</i> | | | | | |
| 14. Reconoce y verbaliza más y menos (Lám. 7) | | | X | X | |
| Comentario: <i>el niño diferencia la cantidad</i> | | | | | |
| 15. Nombra animales y objetos (Lám. 8) | | | X | X | |
| Comentario: <i>El niño utiliza su vocabulario adecuado a su edad.</i> | | | | | |
| 16. Reconoce y verbaliza largo y corto (Lám. 1) | | | X | X | |
| Comentario: <i>Demuestra que conoce dimensiones, largo y corto.</i> | | | | | |
| 17. Verbaliza acciones (Lám. 11) | | | X | X | |
| Comentario: <i>Describe los característicos de lo que hace.</i> | | | | | |
| 18. Discrimina y verbaliza pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) | | | X | X | |
| Comentario: <i>compara las dimensiones de cantidades y pesos</i> | | | | | |
| 19. Verbaliza su nombre y apellido | | | X | X | |
| Comentario: <i>se identifica por su nombre y Apellido.</i> | | | | | |
| 20. Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | | | X | X | |
| Comentario: <i>el niño tiene ideas claras y tiene mas conocimiento</i> | | | | | |
| 21. Usa plurales (Lám. 16) | | | X | X | |
| Comentario: <i>El niño se expresa mediante a su idioma</i> | | | | | |
| III. DIMENSIÓN: MOTRICIDAD | | | | | |
| 22. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar. | | X | | | X |
| Comentario: <i>El niño desarrolla su motor grueso</i> | | | | | |
| 23. Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua) | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra flexibilidad y equilibrio.</i> | | | | | |
| 24. Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota) | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra la fuerza</i> | | | | | |
| 25. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. O más | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra el equilibrio</i> | | | | | |
| 26. Se para en un pie sin apoyo 5 seg. O más | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra el equilibrio</i> | | | | | |
| 27. Se para en un pie 1 seg. O más | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra el equilibrio</i> | | | | | |
| 28. Camina en punta de pies seis o más pasos | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra equilibrio y tono muscular</i> | | | | | |
| 29. Salta un obstáculo de 20 cms con los pies juntos (hoja re.) | | X | | | X |
| Comentario: <i>Demuestra equilibrio y confianza</i> | | | | | |
| 30. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo | | X | | | X |
| Comentario: <i>es bueno precisar, qué tipo de motricidad es?</i> | | | | | |

| VALORACIÓN GLOBAL | Valoración | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|---|
| ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Comentario: <i>el desarrollo psicomotor en el niño tiene dimensiones específicas y el lenguaje no es una dimensión específica de esta variable</i> | | | X | | |

Mg/
Experto 01 (Firma y post. firma)
PÚBLICO "HUARAZ"



Mg. Adalberto P. Flores Guano
2011-12-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100

4. Constancia o certificado de Aplicación del programa experimental

 **"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"** 

CERTIFICADO


EL QUE AL FINAL SUSCRIBE, LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1544 "DIVINO NIÑO JESUS DE PRAGA" DE LA UGEL CARLOS FERMIN FITZCARALD - SAN LUIS.

HACE CONSTAR:

Que, La Sra. JIMENO GOMEZ, Marleni Dalmira Identificado con Documento Nacional de Identidad N° 45361166, ha desarrollado la parte experimental del trabajo de investigación titulado: "LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS/AS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 1544 DIVINO NIÑO JESUS DE PRAGA, SAN LUIS-2018"; demostrando durante su permanencia responsabilidad, puntualidad y creatividad desde el día 21 Marzo hasta el 15 de Mayo del presente año.

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

San Luis, 20 de Mayo del 2018.



PROF. SELVA LOURDES YANO SALAZAR

5. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|-----------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a los Mozos” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 21-03-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

2.2. Contenido

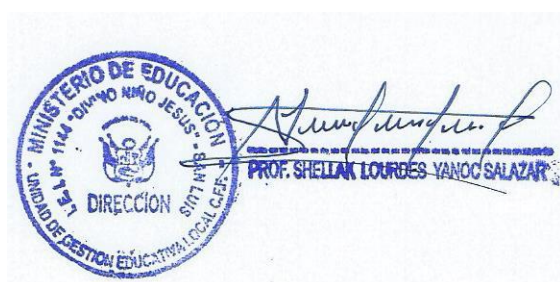
| Conocimiento | Capacidades | Actitudes |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|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

2.3. Secuencia didáctica

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

| | | | |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|-----------------------|
| INICIO | <p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué parte de nuestro cuerpo sirven para llevarnos la comida a la boca, para saludar y tomar las cosas? ¿podemos mantener el equilibrio con una sola mano? | | |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a ser mozos. - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - De las cuales ellos elegirán de cada grupo a un representante quien será el que vaya hacia la meta final y observe que el otro equipo llene los vasos de forma correcta en el balde luego los niños harán fila por cada uno de su grupo, y saldrán de uno en uno llevando una bandeja con un vaso de agua, el niño o niña deberá llevar la bandeja hasta el balde con una sola mano y la otra mano hacia atrás manteniendo el equilibrio y vaciara el contenido en el balde luego vuelve atrás de la fila gana el equipo que tiene más lleno el balde. | <p>Vasos descartables Balde transparentes bandejas</p> | <p>20 Minutos</p> |
| SALIDA | <p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños dibujaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> | <p>Ficha.</p> | <p>10 Minutos</p> |

| | | | |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| | <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? | | |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 **Fecha:** 21-03-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | Traslada objetos de un lugar a otro con una sola mano. | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |

IV. OBSERVACIONES.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos con el saco de Papá.” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 22-03-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

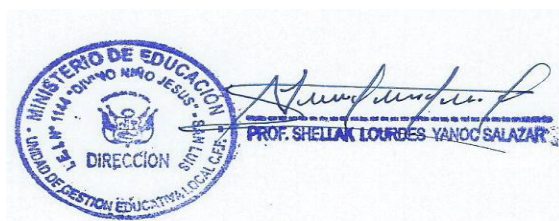
2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

| MOMENTOS | ESTRATEGIA DIDÁCTICA | MEDIOS | TIEMPO |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|
| INICIO | <p>- la docente les enseña una rima</p> <div style="text-align: center;">  <p>El Rabito</p> <p>El conejo rabito se metió en su huequito calentito se durmió de mañana despertó se comió su zanahoria y acabó con esta historia</p> </div> | rima | 15 Minutos |

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



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 **Fecha:** 22-03-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual. | | Abrocha y desabrocha botones. | | Promedio |
|-------|-------------|---------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |

IV. OBSERVACIONES.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a los monos” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 28-03-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

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

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



[Handwritten Signature]
 PROF. SHELLAK LOURDES YANOC SALAZAR

LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 **Fecha:** 28-03-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.). | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |

IV. OBSERVACIONES.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga.
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 04 años
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : “Jugamos a dibujar nuestro paisaje favorito”
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Nombre de la investigadora : Marleni Dalmira Jimeno Gómez
1.8. Fecha : 16-04-2018.

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

2.2. Contenido

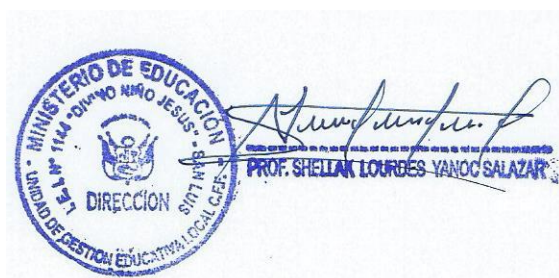
| Conocimiento | Capacidades | Actitudes |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Construye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

2.3. Secuencia didáctica

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

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

| | | | |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|
| SALIDA | <p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños buscaran la figura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? | Ficha. | 10 Minutos |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 Años **Fecha:** 16-04-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual mediante el dibujo | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |



IV. OBSERVACIONES.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a Ritmo ago go” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 17-04-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

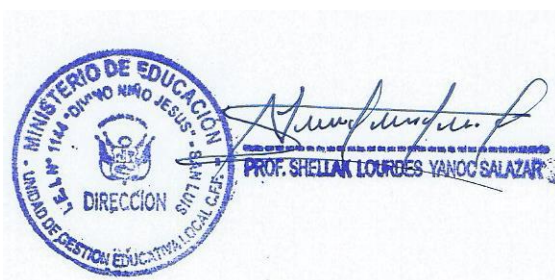
2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

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

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



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 **Fecha:** 17-04-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | Coordina sus movimientos rítmicamente nombrando palabras de su interés. | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |



IV. OBSERVACIONES.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a la papa se quema” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 25-04-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

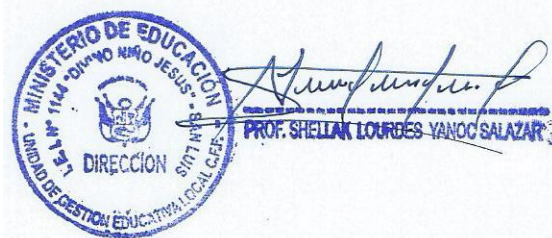
2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

| MOMENTOS | ESTRATEGIA DIDÁCTICA | MEDIOS | TIEMPO |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------|
| | - Escuchamos la canción: la ronda del lobo que estás haciendo. | Canción | 15 Minutos |
| INICIO | Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Qué les gusta de la ronda? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Cómo son los sonidos rápidos? ¿Cómo son los sonidos lentos? ¿serán iguales los dos?, ¿les gustaría jugar con los sonidos? | preguntas | |

| | | | |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <p>PROCESO</p> | <ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a la papa se quemas - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - La docente pide a un niño vendarse los ojos y decir en voz fuerte la papa se quema, la papa se quema primero rápido y, luego despacio, luego rápido hasta terminar. - los niños se sientan en el suelo formando un círculo, y se pasan la pelota mientras el niño repite en voz alta el mensaje, cuando el niño deja de hablar sale el niño que se haya quedado con la pelota en las manos a hacer lo mismo que el niño que estuvo vendado, y así sucesivamente - La docente los felicita. | <p>Una pelota de trapo que representara la papa.</p> <p>Vendas a los ojos</p> | |
| <p>SALIDA</p> | <p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños pintan la figura escondida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? | <p>Ficha.</p> | <p>10 Minutos</p> |



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 **Fecha:** 25-04-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | Discriminar los sonidos lentos, rápidos. | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |



IV. OBSERVACIONES.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “vamos a jugar a la charada” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 07-05-2018 |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

| MOMENTOS | ESTRATEGIA DIDÁCTICA | MEDIOS | TIEMPO |
|----------|-------------------------------------------------------|---------|---------------|
| | - Escuchamos la canción: la ronda de arroz con leche. | Canción | 15 Minutos |

| | | | |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------|
| <p>INICIO</p> | <p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trato la canción? ¿Qué les gusto de la ronda? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Cómo nos podemos expresar? ¿Cómo podemos expresarnos con nuestro cuerpo? ¿nuestro cuerpo también emite mensajes?, ¿solo la boca emitirá los mensajes? | <p>preguntas</p> | |
| <p>PROCESO</p> | <ul style="list-style-type: none"> - La docente anuncia el propósito de la sesión. Hoy jugaremos a la charada. - La docente explicará antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - Los niños forman dos grupos. - La docente pide a un niño salir al frente y lesa dará una consigna en el oído, ejemplo puedes cantar una canción de un dibujito, o una canción , o un cuento ejemplo el lobo feroz, - Los niños adivinaron la consigan - Gana el grupo que haya adivinando más consignas. - La docente los felicita. | | |
| <p>SALIDA</p> | <p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños punzan y pasan lana a la cometa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? | <p>Ficha.</p> | <p>10 Minutos</p> |



[Handwritten Signature]
 PROF. SHELLAK LOURDES YANOC SALAZAR

LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. Institución Educativa: N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. Edad: 4 **Fecha:** 07-05-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | verbaliza un mensaje utilizando su cuerpo creativamente | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |



V. OBSERVACIONES

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos al avión,” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 08-05-2018 |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo


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

2.2. Contenido

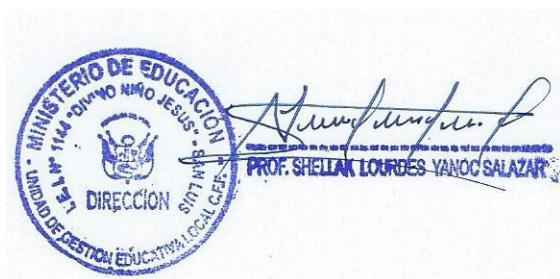
| Conocimiento | Capacidades | Actitudes |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Construye su corporeidad | Realiza acciones motrices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

2.3. Secuencia didáctica

| MOMENTOS | ESTRATEGIA DIDÁCTICA | MEDIOS | TIEMPO |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------|
| | - Escuchamos la canción: Pepito el conejo, Alicia Macuri. | Canción | 15 Minutos |
| INICIO | Se interroga: <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Cómo saltan los conejitos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿podemos saltar con un solo pie? ¿Conocen el juego del avión? ¿Cómo se juega?, ¿les gustaría jugar? | preguntas | |

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

| | | | |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|
| SALIDA | <p>, La docente les entrega las hojas de aplicación donde los niños pintan la figura escondida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? | Ficha. | 10 Minutos |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. **UGEL:** Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. **Institución Educativa:** N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. **Edad:** 4 **Fecha:** 08-05-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | Participa y demuestra interés en el tema tratado. | | Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas | | Realiza acciones motrices básicas como saltar. | | Promedio |
|--------------|-------------|---------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |

VI. OBSERVACIONES.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a la gallinita ciega” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Góme |
| 1.8. Fecha | : 14-05-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

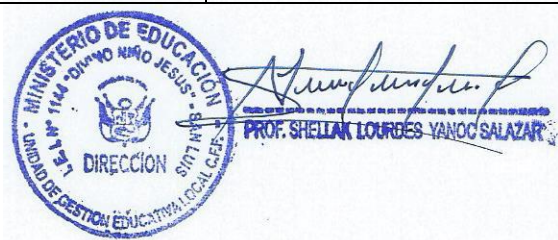
2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

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

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



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. **UGEL:** Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. **Institución Educativa:** N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. **Edad:** 4 **Fecha:** 14-05-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| N° | Estudiantes | . Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías | | Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física | | Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón. | | Promedio |
|----|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |

I. OBSERVACIONES.

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

| | |
|---------------------------------|---------------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 1544 Divino Niño Jesús de Praga. |
| 1.2. Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3. Edad | : 04 años |
| 1.4. Área Curricular | : Personal Social. |
| 1.5. Tema | : “Jugamos a la papa se quema” |
| 1.6. Duración | : 45 minutos |
| 1.7. Nombre de la investigadora | : Marleni Dalmira Jimeno Gómez |
| 1.8. Fecha | : 15-05-2018. |

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

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

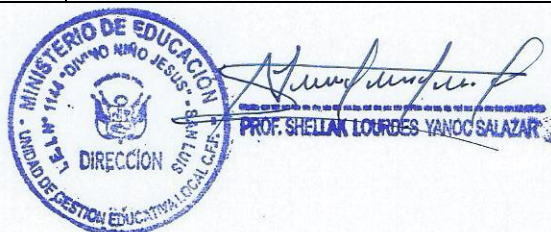
2.2. Contenido

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

2.3. Secuencia didáctica

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

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



LISTA DE COTEJO

1. DATOS GENERALES:

1.1. **UGEL:** Carlos Fermin Fitzcarrald **Lugar:** San Luis.

1.2. **Institución Educativa:** N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. **Lugar:** San Luis

1.3. **Edad:** 4 **Fecha:** 15-05-2018.

2. OBJETIVOS:

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

3. CONTENIDO

| | Estudiantes | . Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías | | Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física | | Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros. | | Promedio |
|----|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------------------------|----|----------|
| | | si | no | si | no | si | no | |
| 01 | | | | | | | | |
| 02 | | | | | | | | |
| 03 | | | | | | | | |
| 04 | | | | | | | | |
| 05 | | | | | | | | |
| 06 | | | | | | | | |
| 07 | | | | | | | | |
| 08 | | | | | | | | |
| 09 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |



| | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | |

I. OBSERVACIONES.

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



6. Fotografías



INICIANDO LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



LOS NIÑOS PARTICIPAN ACTIVAMENTE



JUGANDO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS



LOS NIÑOS REALIZAN ACTIVIDADES



APOYANDO EL TRABAJO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS



JUGANDO CON LOS BLOQUES LÒGICOS



JUGANDO CON LAS SILUETAS DEL CUERPO HUMANO



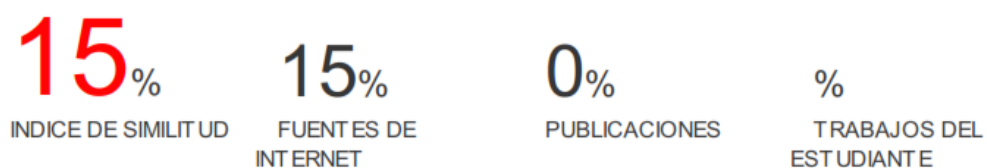
JUGAMOS A DIBUJAR NUESTRO PAISAJE FAVORITO



INGRESANDO A LA I.E.I. N° 1544 “DIVINO NIÑO JESUS DE PRAGA”

Proyecto

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---------------------------------------------------------|------------|
| 1 | www.slideshare.net Fuente de Internet | 11% |
| 2 | repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet | 4% |

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 4%