



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS
NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PÚBLICA N° 414-19/Mx-U DE
HUANUPAMPA, TOTOS 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Bach. González Yuyali, We Li

Asesor:

Dr. García Yupanqui, Miguel Ángel

Ayacucho – Perú

2018

TÍTULO DE LA TESIS

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PÚBLICA N° 414-19/Mx-U DE HUANUPAMPA, TOTOS 2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR



.....
Dr. EPIFANIO VALENZUELA TOMAIRO
Presidente



.....
Mgtr. PAÚL GÓMEZ CÁRDENAS,
Miembro



.....
Mgtr. ABEL ARTEMIO FELICE MORALES
Miembro



.....
Dr. MIGUEL ANGEL GARCÍA YUPANQUI
Asesor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Los Ángeles de Chimbote, por haber permitido culminar mis estudios profesionales y por haber permitido compartir con los docentes, experiencias académicas que han consolidado mi formación profesional.

DEDICATORIA

A mi esposo y a mis hijos, por su paciencia y apoyo en el logro de mis aspiraciones personales y profesionales.

RESUMEN

El problema identificado ha sido estudiar las dificultades que presentan los niños y niñas del área de estudio respecto al desarrollo de la psicomotricidad, para lo cual se ha empleado el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad. La población de estudio consideró a los niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa de Totos, mientras que la muestra estuvo conformada por 12 niños de 5 años matriculados en el año 2018 en la mencionada institución educativa. Los instrumentos empleados para la recolección de los datos fue la lista de cotejo, la misma que ha medido la variable dependiente. El análisis y el procesamiento de los datos demandó el uso del software estadístico SPSS V22, gracias a la cual han elaborado tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos que han permitido medir la influencia de la variable independiente sobre la dependiente. Los resultados registran que en el pre prueba de entrada, el 58.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 83.3% de los niños(as) se ubican en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad.

Palabras claves: Juegos didácticos, desarrollo de la psicomotricidad fina o gruesa.

ABSTRACT

The problem identified has been to study the difficulties presented by children in the study area regarding the development of psychomotricity, for which the pre-experimental design of a single group with pre and posttest has been used, with the intention of measuring the degree of influence of the application of motor games in the development of psychomotricity. The study population considered the children of the Public Educational Institution No. 414-19 / Mx-U of Huanupampa de Totos, while the sample consisted of 12 children of 5 years enrolled in the year 2018 in the aforementioned institution educational. The instruments used to collect the data was the checklist, the same one that has measured the dependent variable. The analysis and processing of the data required the use of statistical software SPSS V22, thanks to which they have prepared tables and statistical figures, as well as the calculation of statistics who have allowed to measure the influence of the independent variable on the dependent one. The results show that in the pre entrance test, 58.3% of the boys and girls are located in the beginning assessment, while in the posttest 83.3% of the children are located in the outstanding achievement assessment, demonstrating the effectiveness of the use of didactic games in the development of psychomotricity.

Key words: Educational games, development of psychomotor skills

ÍNDICE DE CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS	iii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
I. INTRODUCCIÓN	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	14
2.1. Antecedentes	14
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	16
2.2.1. Juegos didácticos	16
2.2.2. Psicomotricidad	20
2.3. Hipótesis	27
III. METODOLOGÍA.....	27
3.1. El tipo de investigación.....	27
3.2. Nivel de investigación	28
3.3. Diseño de la investigación	28
3.4. El universo y la muestra.....	28
3.5. Definición y operacionalización de variables	29
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.7. Plan de análisis.....	31
3.8. Matriz de consistencia	32
3.9. Principios éticos	33

IV. RESULTADOS	33
4.1. Resultados.....	33
4.2. Análisis de resultados	40
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
5.1. Conclusiones.....	41
5.2. Recomendaciones	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

ANEXOS

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la pre y pos prueba sobre desarrollo de la psicomotricidad.....	33
Tabla 2: Resultados de la pre y pos prueba desarrollo de la psicomotricidad fina.....	34
Tabla 3: Resultados de la pre y pos prueba desarrollo de la psicomotricidad gruesa....	35
Tabla 4: Resultados de la prueba de normalidad de los datos	36
Tabla 5: Resultados del cálculo de influencia del juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad.....	37
Tabla 6: Resultados del cálculo del grado de influencia del juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad fina.....	38
Tabla 7: Resultados del cálculo del grado de influencia del juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa	39

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1: Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la psicomotricidad	34
Figura 2: Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la psicomotricidad fina	35
Figura 3: Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.....	36

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicomotor en los niños es esencial para asegurar su madurez cognitiva y fisiológica, porque la ejecución de actividades que comprometa y demande la destreza y habilidad de las partes finas y gruesas del cuerpo, desencadena procesos neurológicos que favorecen el desarrollo mental y físico de los infantes.

Existe una conexión esencial entre pensamiento y movimiento, porque esta depende de los procesos cognitivos que se originan a nivel de la sinapsis de las neuronas, permitiendo el desarrollo de la inteligencia y las habilidades del pensamiento lógico racional.

Según estudios realizados por el Ministerio de Educación de nuestro país, la mayoría de los niños y las niñas que terminan la educación inicial, no logran desarrollar convenientemente las habilidades motrices, debido a que en dicho periodo escolar no se ha desarrollado específicamente actividades didácticas orientados al desarrollo psicomotor, por lo que los procesos de estimulación temprana y aprestamiento no han logrado alcanzar los objetivos previstos en los documentos curriculares.

El limitado desarrollo del componente psicomotor de los niños perjudica notablemente el desarrollo integral de los niños, porque muchas veces la falta de coordinación entre el componente grueso y fino no permite ejecutar operativamente actividades que demandan precisión, como puede suceder en el caso de un cirujano que debe coger con la destreza del caso el bisturí.

La metodología empleada para la realización del trabajo de investigación previsto corresponde al enfoque cuantitativo, en la medida que el objetivo de la investigación se

centra en la valoración de la efectividad de La psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas tomadas como muestra de estudio.

El ***enunciado formulado*** para la realización de la investigación ha sido registrado de la siguiente manera:

¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-Ude Huanupampa, Totos 2018?

Para el caso de los objetivos de la investigación, teniendo en cuenta la intención del estudio, estas se han formulado de la siguiente manera:

Objetivo general:

Conocer la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Objetivos específicos:

Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

La muestra estuvo conformada por 12 niños de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018, mientras que la técnica y el instrumento utilizada en el recojo de los datos ha sido la observación y la lista de cotejo.

El método de investigación a ser utilizado en el desarrollo de la investigación viene a ser el hipotético deductivo porque la intención del estudio es valorar la efectividad de la aplicación de La psicomotricidad en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas.

La justificación del estudio considera que el desarrollo integral de los niños debe estar asegurada desde los primeros años de escolaridad, por lo que es importante aportar con información relevante que permita socializar experiencias de intervención que contribuyan a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los infantes.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Zamora (2016) para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, presentó a la Universidad de Puebla, México la tesis: Influencia de La psicomotricidad sobre la motricidad fina en la IEP "Josefina Roca" del Municipio de Aguascalientes, México.

Investigación desarrollada bajo las exigencias metodológicas del diseño experimental, que consideró a 32 niños y niñas. La técnica utilizada para recoger información fue la observación y la lista de cotejo ha permitido registrar los puntajes obtenidos por las unidades de estudio en la pre y pos prueba. Las conclusiones afirman, que el 58% de los niños logran alcanzar mejores puntajes en la prueba de salid que mide la motricidad fina, demostrándose la efectividad de La psicomotricidad, por lo que es conveniente que su incorporación sea efectiva en las aulas del nivel inicial.

Valviveso (2016). Título: Influencia de la aplicación de actividades psicomotrices en el desarrollo de la motricidad fina en el IEP "María Solórzano" del municipio de Santa Martha, Colombia. Universidad de Manizales, Colombia. Título de Licenciada en Educación Inicial.

El diseño utilizado en el desarrollo de la investigación ha sido el pre experimental. La muestra estuvo conformada por 12 niños y niñas de 5 años. La técnica de recojo de datos fue la observación. El instrumento utilizado en el recojo de la información fue la lista de cotejo. Las conclusiones afirman que, los niños en la prueba de salida logran alcanzar mayores puntajes que en la prueba de entrada y teniendo en cuenta que la única diferencia entre ambas pruebas son La psicomotricidad se afirman que estas permiten el desarrollo de la motricidad fina.

Jaulis (2017) presentó a la Universidad de Cajamarca la tesis titulada: Aplicación de La psicomotricidad y su influencia en el desarrollo de la motricidad fina en la IEP "Juana Valladares" del distrito de Chota, Cajamarca. Estudio sustentado para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.

La metodología empleada en el desarrollo del trabajo de investigación corresponde al enfoque cuantitativo. La muestra consideró a 18 niños y niñas. La técnica y el instrumento utilizado en el registro de los datos fueron la observación la lista de cotejo respectivamente. Los resultados afirman que, se ha demostrado estadísticamente que la aplicación de La psicomotricidad favorece el desarrollo de la motricidad fina, por lo que es importante que este tipo de experiencias se masifiquen en las aulas del nivel inicial.

Cárdenas (2017) presentó a la Universidad del Centro del Perú la tesis titulada: Influencia de La psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad fina en la IEP N° 84-12 Mx-U del

distrito de San Ramón, Junín. Estudio sustentado para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.

El desarrollo del trabajo de investigación demandó el uso del método deductivo y el diseño de investigación pre experimental. La muestra de estudio estuvo integrada por 24 niños y niñas. Para medir el desarrollo de la motricidad fina se ha aplicado una prueba de entrada y se utilizó la lista de cotejo para registrar los puntajes obtenidos en dichas pruebas. Las conclusiones afirman que, el 45% de los niños en la prueba de entrada se ubican en la valoración inicio, mientras que el 72% de los niños se ubican en la valoración logro previsto en la prueba de salida, confirmando la efectividad de la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos didácticos

Jaúregui (2016) lo define como las actividades recreativas que contienen componentes lúdicos que organizan y ejecutan los niños y las niñas, en las que no existen reglas definitivas, sino que se adecuan a las necesidades surgidas en el desarrollo de la actividad y satisfacen íntegramente las necesidades, expectativas y el interés de los niños y las niñas.

Esencialmente el juego infantil se caracteriza por no poseer reglas taxativas, es decir que no se puedan trasgredir, sino que apela a la imaginación y la creatividad de los niños para salir airosos de las dificultades que puedan encontrar en el desarrollo de la misma, permitiendo mejorar las habilidades de ingenio y creatividad.

Palacios (2015) sostiene que la potencialidad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el nivel inicial es su componente lúdico,

en ese sentido hace mención a las teorías del juego sistematizadas por Froebel y Montessori en la que se afirma que el juego representa el mundo del niño, por lo tanto es su espacio natural, de tal modo que cualquier actividad que pretenda ser significativa, en el nivel inicial, debe considerar la pertinencia de su empleo en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Los juegos didácticos tienen la particularidad de ser creadas muchas veces por los mismos niños y las niñas, lográndose de esta manera que su uso didáctico sea significativo, porque se ha estructurado en base a las necesidades de los niños y las niñas, de ahí la importancia que reviste que las profesoras de aula del nivel inicial, tengan la posibilidad de generar espacios y condiciones con la finalidad que los niños y las niñas puedan crear sus propias formas de mantenerse entretenidos.

García (2016) afirma que no existe mejor estrategia para desarrollar significativamente una sesión de aprendizaje que no sea el juego o las actividades lúdicas, no considerar esta estrategia en el desarrollo de la clase es contraproducente, porque no se podría asegurar captar el interés y la atención de los infantes, en la medida que esta actividad representa todo su mundo.

Los juegos didácticos tienen una fortaleza didáctica porque a través de su ejecución se activan no solo mecanismos ligados con la parte afectiva, sino también procesos cognitivos, porque el desenvolverse convenientemente en este tipo de actividades requieren la concentración y la atención en la forma como se pretender jugar, activándose mecanismos neuronales que favorecen el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas que la practican.

Larrea (2016) sostiene que el juego al ser parte constitutivo de la naturaleza del niño ofrece muchas ventajas pedagógicas, entre las que podemos mencionar, el nivel adecuado de motivación del niño. Es poco probable encontrar a un niño que no quiera ser partícipe de algún juego, porque está en su naturaleza el componente lúdico, además debemos señalar que los niveles de atención e interés sobrepasan las expectativas, por lo que se recomienda a las profesoras de aula del nivel inicial, sistematizar didácticamente la incorporación del juego en las sesiones de aprendizaje.

2.2.1.1. Ventajas didácticas de los juegos didácticos

Gonzales (2016) afirma que las ventajas didácticas del juego infantil son innumerables, entre las que se pueden destacar está su potencialidad recreativa, que hace amena y acogedor la realización de cualquier actividad, además de captar el interés y la motivación de los niños y las niñas.

Es necesario precisar que el juego infantil a nivel neurológico, según Valderrama (2016) permite la segregación del neurotransmisor conocido como dopamina, que según muchos estudiosos es el neurotransmisor de la felicidad, la misma que causa sensación de placer y alegría en las personas, de ahí que es muy complicado, al menos en las personas mayores, abusar de juegos porque pueden causar ludopatía.

Otras de las ventajas didácticas de los juegos vienen a ser su potencialidad recreativa, la misma que permite la interrelación entre las personas, afianzado de esta manera los lazos afectivos y que las actividades cognitivas generadas en base a este tipo de actividades adquieran la tipificación de ser significativas, por ello es importante que al menos en el nivel inicial toda actividad de aprendizaje debe partir de actividades lúdicas.

2.2.1.2. Tipos de juegos didácticos

1. Juegos individuales

Camargo (2016) afirma que este tipo de juegos apela a las capacidades individuales de los participantes, por lo que permite el desarrollo de las habilidades del razonamiento y la deducción lógica, por ejemplo, se tiene el armado de rompecabezas en tres dimensiones, donde el niño a través de la manipulación de los objetos, trata de colocar la ficha en el espacio que corresponde.

Este tipo de juegos si bien es cierto desarrolla las habilidades individuales de los niños, tiene una ligera desventaja con los juegos colectivos, que viene a ser la limitada interrelación con sus demás compañeros, lo que promueve actitudes de individualismo y egocentrismo, por lo que su uso en clase debe contar con criterio didáctico y pedagógico.

2. Juegos colectivos

Perlacios (2016) afirma que los juegos colectivos apelan a la participación de todos los niños y las niñas, en las que las potencialidades individuales convergen en un solo objetivo, haciendo que el esfuerzo común sea valorado por todo el grupo. Entre los juegos colectivos que se practican en el nivel inicial, están la ronda, una víbora en la canaleta del techo, San Miguel, etc.,

Los juegos colectivos permiten el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y las niñas, porque promueven la interrelación entre los pares, favoreciendo en gran medida las relaciones interpersonales entre los niños, a través del cual las habilidades comunicativas se desarrollan convenientemente.

Los juegos didácticos ya sean colectivos e individuales, al contar con el componente lúdico permiten que los niños y las niñas centren su atención en la actividad

desarrollada, por lo mismo su sistematización e incorporación en el aula es esencial para el desarrollo integral de los infantes.

La profesora de aula, debería sistematizar con criterio pedagógico los juegos colectivos e individuales, según se presente la necesidad y las demandas cognitivas, permitiendo que la participación espontánea de los niños sea la más adecuada.

2.2.2. Psicomotricidad

Ramírez (2016) sostiene que son un conjunto de tareas y procedimientos organizados didácticamente para desarrollar las habilidades motrices finas y gruesas del cuerpo. En ese sentido podemos señalar que las actividades motrices tienen un sustento psicopedagógico, porque hace uso de estrategias, métodos y recursos didácticos.

La psicomotricidad tiene un componente lúdico, porque el trabajo con los niños y las niñas no debe estar exenta de las actividades recreativas, porque está demostrado que el mundo del niño y la niña es el juego, por lo que su empleo es indispensable.

La psicomotricidad no solo compromete el componente fino del cuerpo, sino también las partes gruesas, porque el desarrollo de la psicomotricidad se da en forma conjunta, sin embargo, debemos señalar que es necesario organizar actividades específicas para trabajar el componente fino, en la medida que su desarrollo y madurez, demanda estrategias y recursos específicos.

Villanueva (2016) afirma que, la psicomotricidad, comprenden el rasgado, el embolillado, el punteado, etc., es decir compromete el trabajo con los dedos de las manos, para lo cual debe existir una coordinación viso motora, porque se requieren movimientos de precisión.

La psicomotricidad, responde a una serie de fundamentos psicopedagógicos, por lo que es indispensable que en la programación de actividades se considere estrategias específicas para su desarrollo.

2.2.3. Motricidad fina

Palacios (2015) sostiene que es la capacidad que poseen las personas para ejecutar con destreza y habilidad actividades que demandan el uso de los músculos finos del cuerpo con precisión y coordinación efectiva.

Las partes finas del cuerpo involucran muchos componentes, incluso aquellos relacionados con la piel, porque existen mecanismos sensoriales que permiten captar y registrar información del medio y el entorno en el que se desenvuelve la persona.

La motricidad fina requiere del desarrollo de la coordinación de pies y manos, así como de mano-ojo, pie-ojo, las mismas que determinan movimientos de precisión necesarios cuando se pretende realizar actividades de ejecución tales como el simple hecho de coger un lápiz.

Mendieta (2016) afirma que el desarrollo de la motricidad fina se inicia en los primeros años del niño, como por ejemplo aquella que compromete la motricidad gestual, mediante la cual él bebe y la madre logran comunicarse eficientemente, por lo mismo su desarrollo es inherente al ser humano, de ahí la necesidad que se tiene para desarrollarlo desde los primeros años de la vida.

Muchas veces el desarrollo de la motricidad fina está bajo la responsabilidad de la madre, quien a través de un entorno acogedor y sobre todo especialmente acondicionado permite el desarrollo de las partes finas del cuerpo, por ejemplo, en los bebés el uso de artículos como sonajeros, chupones y pequeños materiales que permiten

desarrollar la capacidad de coger las cosas, las mismas que implícitamente permiten y favorecen el desarrollo cognitivo de los infantes.

Ortega (2016) afirma que el desarrollo de la motricidad fina implica un nivel de madurez y aprendizaje a lo largo de toda la vida del ser humano, pero las bases de dicho desarrollo se tienen que asegurar en el nivel inicial, por lo que se precisa que en las aulas del nivel inicial se implementen actividades específicas para el desarrollo del componente psicomotor de los niños y las niñas.

Existen estudio que demuestran la relación directa entre la inteligencia y el desarrollo de la psicomotricidad, por lo que es indispensable que no se descuide el desarrollo tanto de la motricidad fina como de la gruesa, porque a la edad de 3, 4 y 5 años es indispensable asegurar este desarrollo.

La estrategia más acertada para lograr el desarrollo de la motricidad fina es reforzando aquellos movimientos que los niños han desarrollado hasta antes de los 3 años, es decir movimientos como la prensión de objetos, el seguimiento con la vista y la cabeza de aquellos objetos que se mueven, gatear y sostenerse con ambos pies, todos ellos constituyen soportes para un adecuado desarrollo de los componentes fino y grueso del cuerpo.

Ojeda (2016) afirma que, el entorno donde se desenvuelve el niño es importante en el desarrollo de la motricidad fina, por lo que es necesario que, tanto en el hogar como en el aula, se acondicione materiales que permita la manipulación de objetos y la interacción con estos elementos, porque gracias a la experimentación, los niños y las niñas pueden lograr desarrollar habilidades motrices que aseguren habilidad y destreza al coger, tocar y prensar diferentes objetos.

Es necesario comprender que la única forma de lograr que los niños y las niñas logren desarrollar la psicomotricidad fina del cuerpo es la experimentación práctica con diferentes objetos, es más se hace imprescindible que todo el cuerpo, en forma armoniosa y coordina participe de la acción, porque la parte gruesa y fina del cuerpo están vinculados inherentemente entre sí.

La motricidad fina según Balbuena (2016) al estar vinculado directamente con el desarrollo de la inteligencia debe ser abordado estratégicamente en los primeros años de la educación inicial, en la medida que deben programarse actividades que específicamente trabajen componentes de coordinación viso manual, coordinación viso pedal, etc., porque si bien es cierto que los niños y las niñas, a través de sus experiencias con su entorno tienen desarrollado el movimiento de las partes finas y gruesas de cuerpo, se hace conveniente que se afiance y consolide dicho desarrollo.

Las profesoras de aula del nivel inicial, muchas veces realizan actividades relacionadas con el juego para desarrollar las habilidades motrices, sin embargo es necesario precisar que se deben promover la realización de actividades específicas para desarrollar partes esenciales del componente fino, porque si bien es cierto que el movimiento global de todo el cuerpo favorece la coordinación entre el componente y grueso, para el caso de la motricidad fina se requiere el dominio y la precisión de los movimientos que se realizan con los dedos de las manos, por ello es que se hace imprescindible que no se descuide el desarrollo de las partes finas del cuerpo.

Diferentes autores coinciden en señalar que existen diferentes competentes o dimensiones de la motricidad fina, para el caso de nuestro estudio se ha visto por conveniente considera tres dimensiones.

2.2.3.1. Coordinación viso manual

Hermosa (2016) sostiene que la coordinación viso manual está referido al dominio y destreza que posee el niño y la niña al coordina los movimientos de las manos, en la que intervienen, la muñeca, el antebrazo, el brazo y sobre todo los dedos de las manos, en forma precisa con los ojos.

Este tipo de coordinación requiere el desarrollo de procesos neuronales y fisiológicos, porque la ejecución de una actividad manual desencadena procesos a nivel cognitivo, de ahí la importancia de desarrollar este tipo de coordinación en los procesos de aprendizaje.

La coordinación viso manual es importante en los procesos de ejecución de actividades que necesariamente comprometan la participación de las manos y los pies, en ese sentido se deben organizar sesiones de aprendizaje que compromete la ejecución de actividades específicas, tales como coger el lápiz, enhebrar una aguja, abotonarse y desabotonarse, amarrarse los pasadores, etc.

Las actividades y ejercicios que los niños realizan constantemente al moverse, saltar, correr, etc., deben buscar afianzar la coordinación entre los componentes finos y gruesos del cuerpo, porque es inadecuado que solo se comprometa el trabajo de un componente psicomotor, debido a que lo adecuado es tratar de organizar sesiones de aprendizaje que permitan ejecutar actividades en el que converjan todos los componentes del cuerpo.

La coordinación viso manual, exige también el desarrollo de los procesos cognitivos, por lo que las actividades en las que se comprometan el análisis y la síntesis

para ejecutar una acción son convenientes y permite asegurar y afianzar el desarrollo psicomotor del cuerpo.

2.2.3.2. Coordinación gestual

Ludeña (2016) asegura que la coordinación gestual se refiere a la destreza para coordinar la gesticulación de las partes finas del rostro, que fisiológicamente son las más finas, por lo que es necesario considerar la implementación de actividades psicomotoras que permitan este desarrollo.

La coordinación gestual se gesta en los primeros años de la niñez, en la que a través de gestos él bebe comunica o informa aquello que es de su agrado o desagrado, así como la satisfacción que sienten al coger o seguir con la vista objetos que encuentran alrededor suyo.

La madre cumple un papel importante en el desarrollo de la coordinación gestual, porque debe proveer de un espacio que estimule dicho desarrollo, así como la parte afectiva y la interacción permanente con el hijo pequeño, gracias a la cual, las expresiones gestuales se desarrollan convenientemente.

Fernández (2016) sostiene que la coordinación gestual, es necesario ser desarrollado en el momento oportuno, es decir en los primeros años de la niñez, que si bien es cierto es algo natural e intuitivo, las actividades de estimulación ayudan y contribuyen a consolidarlo.

Muchas veces las expresiones gestuales se convierten en elementos y medios de comunicación efectiva, por ejemplo, expresar sentimientos como la tristeza, la alegría, la sorpresa, el temor, el miedo, la algarabía, son suficientes con un simple gesto, por lo que es conveniente desarrollar en base a estímulos y relaciones afectivas.

2.2.3.3. Coordinación facial

Hurtado (2016) sostiene que viene a ser el dominio muscular de las partes finas del cuerpo, que permite realizar o ejecutar una actividad de manera efectiva, a través de procesos de coordinación y precisión.

La coordinación facial permite a los niños y las niñas tener precisión y coordinación a la hora de ejecutar alguna actividad que comprometa el uso de los dedos de las manos, por lo que actividades que demandan precisión como el cortado de tiras de papeles, así como el rasgado hacen posible dicho desarrollo.

Maldonado (2016) afirma que la coordinación facial al requerir el dominio preciso de los músculos de los dedos hace imprescindible su adiestramiento, en la medida que las partes finas del cuerpo no pueden ser desarrolladas con actividades genéricas, si no con actividades que precisas, por lo que es importante que en el aula se procure gestionar actividades que demanden la ejecución de movimientos de coordinación en forma precisa.

Las actividades de estimulación y aprestamiento que se realizan en el nivel inicial, deben estar convenientemente programada, por lo que debe ceñirse a un objetivo didáctico específico, de esta manera se asegura que los niños y las niñas, logren alcanzar los objetivos curriculares previstos, de tal forma que la ejecución de tareas que involucren la coordinación de los dedos de las manos sea interesante y efectiva.

Las profesoras de aula que laboran en el nivel inicial, deben ser muy creativas e ingeniosas para programar actividades que permitan el desarrollo de la motricidad fina, por lo que se hace imprescindible que se acondicione convenientemente el espacio escolar, para asegurar que los niños y niñas puedan manipular y usar diferentes objetos

que asegure el desarrollo de las partes finas del cuerpo y coordinación de motricidad gruesa.

2.3. Hipótesis

2.3.1. General

Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

2.3.2. Específicas

Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

III. METODOLOGÍA

3.1. El tipo de investigación

Miranda (2013) afirma que el tipo de investigación elegida para el desarrollo de la investigación es la aplicada, porque el propósito de la investigación es mejorar el desarrollo de la psicomotricidad, para lo cual se ha de intervenir a través de un módulo experimental, que permita, justamente, mejorar este componente del niño y la niña.

3.2. Nivel de investigación

Montero (2002) sostiene que los niveles de investigación están relacionados con el objetivo del estudio, en ese sentido se consideró asumir el nivel explicativo porque las relaciones que se manifiestan entre las variables elegidas es de causa y efecto, por lo que corresponde a este nivel su abordaje investigativo.

3.3. Diseño de la investigación

Palacios (2014) sostiene que los diseños de investigación tienen el propósito de organizar sistemáticamente cada uno de los procesos comprendidos en el proceso de la ejecución del trabajo de investigación, en ese sentido y en coherencia con el objetivo de investigación formulado, se ha elegido el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba.

Esquema:

GE: O1 -----X -----O2

Donde:

GE corresponde al grupo experimental

O1 y O es la medición a la variable dependiente, antes y después de la intervención.

3.4. El universo y la muestra

a. Universo

Quezada (2014) afirma que el universo de la población comprende el conjunto global que acoge a todos los individuos o fenómenos que son motivo de investigación, por lo que para el caso de nuestro estudio está conformada por todos los niños y las niñas

que están matriculados en la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

b. Muestra

La muestra según Miranda (2013) está conformada por una parte representativa de la población, por lo que es factible realizar distintas operaciones que permita sistematizar los datos obtenidos través del proceso de recolección de información.

La muestra de estudio elegido está conformada por 12 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

3.5. Definición y operacionalización de variables

a) Definición

Variable independiente (X): Juegos didácticos

Organización sistemática de actividades didácticas Actividades lúdicas sistematizadas y organizadas con propósitos pedagógicos que permiten captar el interés y la atención de los niños, posibilitando el desarrollo efectivo del aprendizaje y la interiorización significativa del proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática. (Martínez, 2018, p. 95).

Variable dependiente (Y): Desarrollo de la psicomotricidad

La psicomotricidad es una técnica que ayuda a niños y bebés a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás. Tiene como principal ventaja que favorece la salud física y psíquica del niño, y comprende dos dimensiones: la motricidad fina y la motricidad gruesa (Valdés, 2016, p. 45)

b) Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO DIDÁCTICO	Organización sistemática de actividades didácticas Actividades lúdicas sistematizadas y organizadas con propósitos pedagógicos que permiten captar el interés y la atención de los niños, posibilitando el desarrollo efectivo del aprendizaje y la interiorización significativa del proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática. (Martínez, 2018, p. 95)	Será valorada partir de la aplicación de un módulo de intervención	Métodos	Activos Cognitivos	Ordinal: Logro desatacado Logrado Proceso Inicio
			Estrategias	Trabajos en equipos Grupos de interaprendizaje	
			Recursos	Materiales representativos Materiales no representativos	
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	La psicomotricidad es una técnica que ayuda a niños y bebés a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás. Tiene como principal ventaja que favorece la salud física y psíquica del niño, y comprende dos dimensiones: la motricidad fina y la motricidad gruesa (Valdés, 2016, p. 45)	La variable será valorada a partir de la aplicación de una lista de cotejo que contiene indicadores para cada una de las dimensiones.	Psicomotricidad fina	Coordinación óculo manual Coordinación óculo pedal	Ordinal: Logro destacado Logrado Proceso inicio
			Psicomotricidad gruesa	Coordinación óculo intramuscular. Equilibrio estático Equilibrio dinámico	

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a) Técnicas

Peralta (2012) afirma que las técnicas nos permiten organizar en forma eficiente el recojo de la información, para el caso de nuestro estudio se tiene previsto utilizar la técnica de la observación, en la medida que se trata de valorar los puntajes alcanzados por los niños y las niñas en la prueba de entrada y la prueba de salida.

b) Instrumentos

Pino (2012) afirma que son recursos y medios físicos en el que se registra lo evidenciado al momento de ejecutar la técnica, por lo que en coherencia con la técnica utilizada se prevé elaborar y aplicar una lista de cotejo.

3.7. Plan de análisis

Rodríguez (2016) afirma que considera todos aquellos procedimientos investigativos que se requieren para organizar sistemáticamente el recojo, procesamiento y posterior análisis e interpretación de los datos.

El plan de análisis para el presente estudio considera la aplicación de las herramientas estadísticas que nos ofrece el software estadístico SPSS V22, la misma que permitió registrar los datos, luego del cual se han elaborado las tablas estadísticas y su posterior interpretación, consolidándose en las conclusiones de la investigación.

3.8. Matriz de consistencia

TÍTULO: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 414-19/MX-U DE HUANUPAMPA, TOTOS 2018

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Enunciado del problema</p> <p>¿De qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018?</p>	<p>General</p> <p>Analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.</p> <p>Específicos</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018</p>	<p>General</p> <p>Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.</p> <p>Específicos</p> <p>Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.</p> <p>Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018</p>	<p>Variable Independiente (X):</p> <p>Juegos didácticos</p> <p>DIMENSIONES:</p> <p>Métodos Estrategias Recursos</p> <p>Variable dependiente (Y):</p> <p>Desarrollo de la psicomotricidad</p> <p>DIMENSIONES:</p> <p>Psicomotricidad fina Psicomotricidad gruesa</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Explicativo</p> <p>Método de investigación:</p> <p>Hipotético deductivo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba</p> <p>Esquema:</p> <p>GE: O1---X---O2</p> <p>Población</p> <p>19 niños y niñas matriculados en la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.</p> <p>Muestra:</p> <p>12 niños y niñas.</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <p>Observación</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Análisis e interpretación de datos</p> <p>Tablas</p> <p>Gráficos</p> <p>Estadígrafos</p>

3.9. Principios éticos

Los principios éticos consideran que para desarrollar la investigación se solicitó el permiso respectivo de los padres de familia para aplicar los instrumentos que miden el desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas.

De la misma manera se solicitó el permiso respectivo a la directora de la institución y a la profesora de aula, a fin de contar con las facilidades que se necesitan para implementar el plan de intervención.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Tabla 1: Resultados de la pre y pos prueba sobre desarrollo de la psicomotricidad

Categorías	pre prueba		pos prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	7	58.3	0	0.0
Proceso	5	41.7	0	0.0
Logro esperado	0	0.0	2	16.7
Logro destacado	0	0.0	10	83.3
Total	12	100.0	12	100.0

Nota: pre prueba; n=12

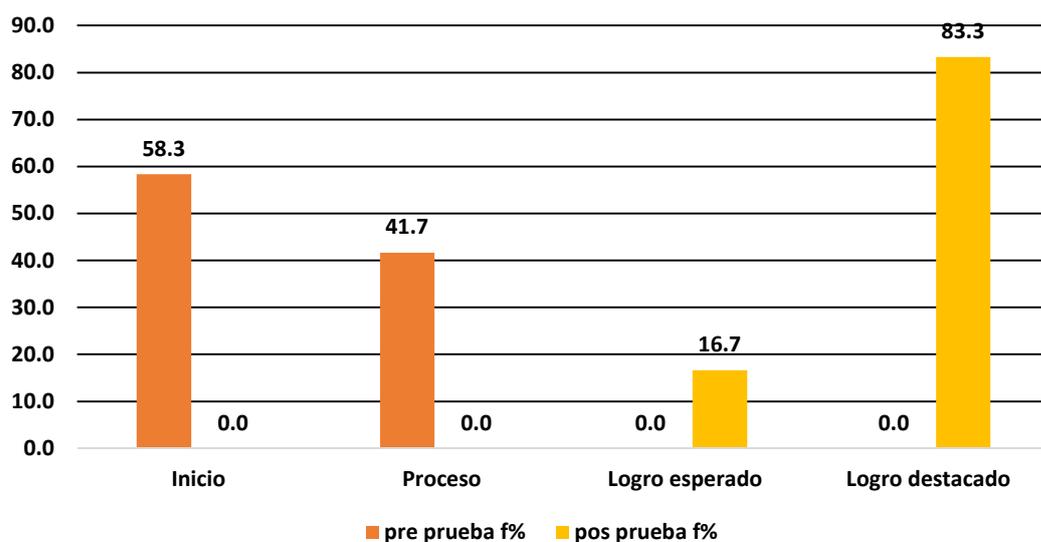


Figura 1: Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la psicomotricidad

La figura 1 registra:

En lo que concierne al pre prueba, el 58.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 83.3% de los niños(as) se ubican en la valoración logro destacado.

Tabla 2: Resultados de la pre y pos prueba sobre desarrollo de la psicomotricidad fina

Categorías	pre prueba		pos prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	10	83.3	0	0.0
Proceso	2	16.7	1	8.3
Logro esperado	0	0.0	2	16.7
Logro destacado	0	0.0	9	75.0
Total	12	100.0	12	100.0

Nota: pre prueba; n=12

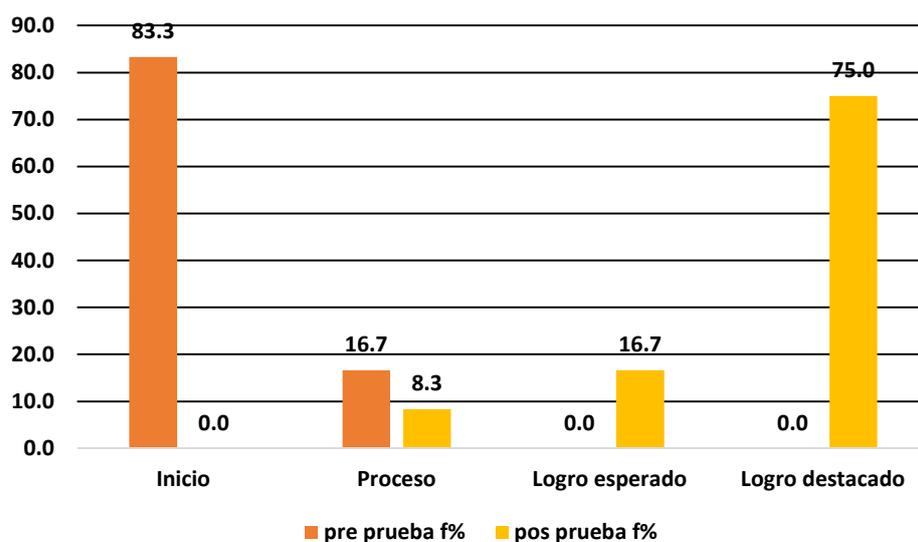


Figura 2: Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la psicomotricidad fina

La figura 2 registra:

Los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 83.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que, en el caso de los resultados obtenidos en la pos prueba, podemos observar que el 75.0% de los niños y las niñas se ubica en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad.

Tabla 3: Resultados de la pre y pos prueba sobre desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Categorías	pre prueba		pos prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	9	75.0	0	0.0
Proceso	3	25.0	0	0.0
Logro esperado	0	0.0	3	25.0
Logro destacado	0	0.0	9	75.0
Total	12	100.0	12	100.0

Nota: pre prueba; n=12

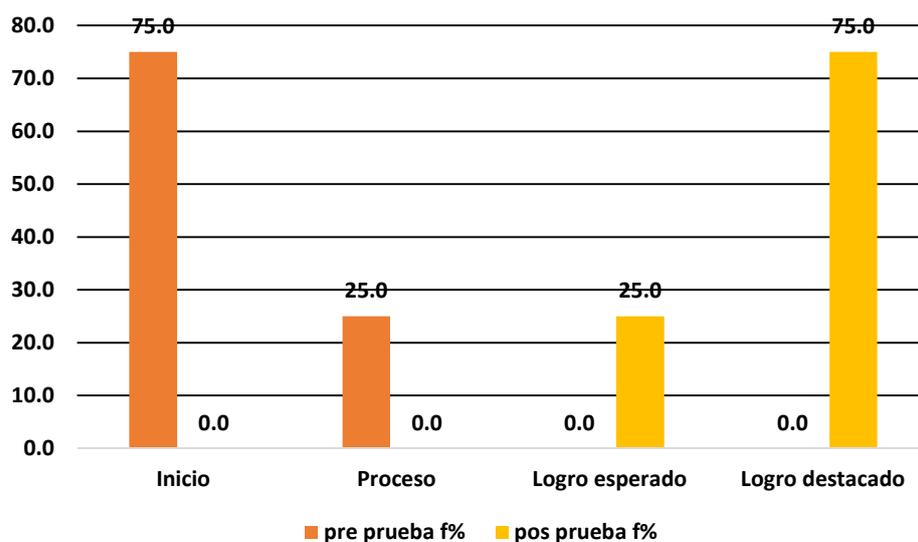


Figura 3: Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

La figura 3 nos permite observar:

Los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 75.0% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que, en el caso de los resultados obtenidos en la pos prueba, podemos observar que el 75.0% de los niños y las niñas se ubica en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad.

Tabla 4: Resultados de la prueba de normalidad de los datos

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Psicom_fina_pre	,465	12	,000
Psicom_gruesa_pre	,552	12	,000
Psicom_fina_pos	,592	12	,000
Psicom_gruesa_pos	,552	12	,000
Psicomot_pre	,640	12	,000
Psicom_post	,465	12	,000

Los resultados de la tabla 4 nos permite observar que los datos no logran configurar la curva normal, lo que significa que su nivel de concentración no es la más adecuada, por lo que se ha elegido el estadígrafo Rangos de Wilcoxon para determinar el grado de influencia de los juegos didácticos sobre el desarrollo de la psicomotricidad.

La determinación que se asume para elegir al estadígrafo mencionado se debe a que, para todos los casos, el $p_valor=0.00$ que es menor al nivel de significancia $=0.00$, por lo queda demostrado que los datos no son paramétricos.

Prueba de hipótesis

Para la hipótesis general

Hipótesis alterna (Ha)

Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Hipótesis nula (Ho)

Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018

Tabla 5: Resultados del cálculo del grado de influencia del juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad

Categorías	Psicom_post Psicomot_pre
Z	-3,126 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

Nota: Instrumentos de recolección de datos

Los resultados que registra los Rangos de Wilcoxon, viene a ser $W_{+}=-3126$, mientras que el $p_{\text{valor}}=0,02$, que es menor a $\alpha=0,05$, que viene a ser el margen de error, por lo que se ha asumido la hipótesis alterna, por tanto, podemos afirmar que, Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Para la hipótesis específica 1

Hipótesis alterna (Ha)

Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Hipótesis nula (Ho)

Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018

Tabla 6: Resultados del cálculo del grado de influencia del juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad fina

Categorías	Psicom_fina_pre Psicomot__pre_pos
Z	-3,874 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota: Instrumentos de recolección de datos

Los resultados que registra los Rangos de Wilcoxon, viene a ser $W_{+}=-3874$, mientras que el $p_{\text{valor}}=0,02$, que es menor a $\alpha=0,05$, que viene a ser el margen de error, por lo que se ha asumido la hipótesis alterna, por tanto, podemos afirmar que, los juegos didácticos

influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Para la hipótesis específica 2

Hipótesis alterna (Ha)

Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Hipótesis nula (Ho)

Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

Tabla 7: Resultados del cálculo del grado de influencia del juego didáctico sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa

Categorías	psicomot__gruesa_pre Psicomot__gruesa_pos
Z	-3,138 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota: Instrumentos de recolección de datos

Los resultados que registra los Rangos de Wilcoxon, viene a ser $W_{+} = -3.138$, mientras que el $p_valor = 0,02$, que es menor a $\alpha = 0,05$, que viene a ser el margen de error, por lo que se ha asumido la hipótesis alterna, por tanto, podemos afirmar que, los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018.

4.2. Análisis de resultados

El desarrollo de la psicomotricidad es esencial en los niños y niñas porque les permite un desarrollo integrador, en ese sentido es necesario que se implementen estrategias para asegurar que este desarrollo sea el más adecuado.

La figura 1 registra que en lo que concierne a la pre prueba, el 58.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 83.3% de los niños(as) se ubican en la valoración logro destacado, confirmando los resultados obtenidos por Zamora (2016) quien en su tesis titulado: Influencia de La psicomotricidad sobre la motricidad fina en la IEP "Josefina Roca" del Municipio de Aguascalientes, México, afirma que, el 58% de los niños logran alcanzar mejores puntajes en la prueba de salida que mide la motricidad fina, demostrándose la efectividad de La psicomotricidad, por lo que es conveniente que su incorporación sea efectiva en las aulas del nivel inicial.

La figura 2 registra que los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 83.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el caso de los resultados obtenidos en la pos prueba, podemos observar que el 75.0% de los niños y las niñas se ubica en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad, confirmando los resultados obtenidos por Valviveso (2016) quien en su tesis titulado: Influencia de la aplicación de actividades psicomotrices en el desarrollo de la motricidad fina en el IEP "María Solórzano" del municipio de Santa Martha, Colombia, afirma que, los niños en la prueba de salida logran alcanzar mayores puntajes que en la prueba de entrada y teniendo en cuenta que la única diferencia entre ambas pruebas son La psicomotricidad se afirman que estas permiten el desarrollo de la motricidad fina.

La figura 3 nos permite observar que los resultados de la pre prueba, antes de la intervención, registra que el 75.0% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el caso de los resultados obtenidos en la pos prueba, podemos observar que el 75.0% de los niños y las niñas se ubica en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad, confirmando los resultados obtenidos por Jaulis (2017) quien en su tesis titulado: Aplicación de La psicomotricidad y su influencia en el desarrollo de la motricidad fina en la IEP "Juana Valladares" del distrito de Chota, Cajamarca, afirma que, se ha demostrado estadísticamente que la aplicación de La psicomotricidad favorece el desarrollo de la motricidad fina, por lo que es importante que este tipo de experiencias se masifiquen en las aulas del nivel inicial.

V.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018, en la medida que el valor de $W_{+/-} = -3.126$, mientras que al ser el $p_valor = 0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $= 0,05$ se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95%. (Tabla 5)
2. Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018, en la medida que el valor de $W_{+/-} = -3874$, mientras que al ser el $p_valor = 0,02$, que es menor al nivel de significancia $= 0,05$ se asume la

hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95%. (Tabla 6).

3. Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018, en la medida que el valor de $W_{+} = -3.138$, mientras que al ser el $p_valor = 0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $= 0,05$ se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95%. (Tabla 7)

5.2. Recomendaciones

1. Es necesario que las profesoras de aula del nivel inicial de las instituciones educativas que presentan las mismas características del área de estudio deben implementar la experiencia de intervenir con los juegos didácticos y de esta manera a contribuir a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de más niños y niñas.

2. Los especialistas de la UGEL Víctor Fajardo deben organizar talleres de capacitación para las profesoras de aula del nivel inicial de su jurisdicción a fin de contar con información sustancial sobre la pertinencia del uso de los juegos didácticos como recurso esencial en el desarrollo de la psicomotricidad.

3. Se debe seguir promoviendo en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, el desarrollo de trabajos de investigación relacionados al tema estudiado, y de esta manera implementar estrategias para su empleo en otras instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Badillo, M. (2013). *Psicomotricidad y desarrollo neurológico en la etapa infantil*. Lima: UNMSM.
- Balbuena, H. (2016). *Motricidad fina y los procesos cognitivos en los niños del nivel inicial*. Lima: Horizonte.
- Cárdenas, D. (2017). *Influencia de La psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad fina en la IEP N° 84-12 Mx-U del distrito de San Ramón, Junín*. San Ramón: Trabajo de investigación presentado a la Universidad del Centro para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.
- Fernández, J. (2015). *La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños* . Lima: San Marcos.
- Fernández, M. (2016). *Cordinación gestual. Importancia y estrategias metacognitivas*. Lima: San Marcos.
- Fuentes, M. (2014). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños*. Lima: San Marcos.
- Gonzales, G. (2016). *Realidad del desarrollo psicomotor en niños y niñas del nivel inicial*. Lima: Mantaro.
- Gonzales, M. d. (2016). *Desarrollo de la psicomotricidad y el desarrollo de los procesos cognitivos*. Lima: San Marcos.
- Hermosa, M. (2016). *Desarrollo psicomotor del cuerpo y los procesos metacognitivos*. Lima: San Marcos.
- Hurtado, M. (2016). *Coordinación facial. Importancia y desarrollo psicomotor*. Lima: Mantaro.

- Jaulis, O. (2017). *Aplicación de La psicomotricidad y su influencia en el desarrollo de la motricidad fina en la IEP "Juana Valladares" del distrito de Chota, Cajamarca*. Chota: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Cajamarca para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.
- Ludeña, M. (2016). *La coordinación gestual y el desarrollo de la inteligencia en los niños*. Lima: San Marcos.
- Maldonado, V. (2016). *Estimulación temprana y el desarrollo psicomotor*. Lima: Horizonte.
- Mendieta, D. (2016). *Actividades psicomotrices y el desarrollo de las funciones corporales*. Lima: San Marcos.
- Miranda, G. (2013). *Métodos y técnicas para la investigación científica* (Primera ed.). (S. marcos, Ed.) Lima: San Marcos.
- Montero, L. y. (2002). *Diseños de investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Ojeda, P. (2016). *Las actividades psicomotoras en el desarrollo de la inteligencia infantil*. Lima: San Marcos.
- Orellana, A. (2015). *Técnicas y métodos en la investigación cuantitativa*. Lima: Horizonte.
- Ortega, G. (2016). *Desarrollo de la motricidad fina y los componentes cognitivos*. Lima: San Marcos.
- Palacios, J. (2015). *Desarrollo de la psicomotricidad y el desempeño escolar en el nivel inicial*. Lima: Mantaro.

- Palacios, J. C. (2014). *Investigación científica. Metodología cuantitativa*. Lima: San Marcos.
- Peralta, J. (2012). *Planes y proyectos de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Pino, R. (2012). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos.
- Quezada, N. (2014). *Metodología de la investigación* . Lima: San Marcos.
- Ramírez, O. (2016). *Actividades psicomotrices para el trabajo con los niños del nivel inicial*. Lima: San Marcos.
- Rodríguez, M. (2016). *Programas y proyectos investigativos en las ciencias sociales*. Lima: San Marcos.
- Valviveso, V. (2016). *Influencia de la aplicación de actividades psicomotrices en el desarrollo de la motricidad fina en el IEP "María Solrzano" del municipio de Santa Martha, Colombia*. Santa Martha: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Manizales para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.
- Villanueva, H. (2016). *Actividades psicomotrices y el desarrollo neuronal de los niños*. Lima: San Marcos.
- Zamora, O. (2016). *Influencia de La psicomotricidad sobre la motricidad fina en la IEP "Josefina Roca" del Municipio de Aguascalientes, México*. Aguascalientes: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Puebla para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial.

ANEXOS



VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

		MATRIZ DE VALIDACIÓN											
		TÍTULO DE LA TESIS: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 414-19/INX-U DE HUANUPAMPA, TOTOS 2019											
VARIABLE dependiente	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones	
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítem y la opción de respuesta			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
PSICOMOTRICIDAD	MOTRICIDAD FINA	Activo	Punza con precisión desglisando la figura	✓		✓		✓		✓			
			Recorta con tijeras líneas curvas y rectas	✓		✓		✓		✓			
			Dibuja una figura humana completa	✓		✓		✓		✓			
			Apila y cuenta 12 cubos	✓		✓		✓		✓			
			Enhebra una aguja	✓		✓		✓		✓			
		Cognitivo	Modela figuras identificables	✓		✓		✓		✓			
			Se abotona o desabotona	✓		✓		✓		✓			
			Ranga diferentes texturas y figuras y las pega en el espacio correspondiente	✓		✓		✓		✓			
			Copia un círculo y 2 líneas que se cortan (crus)	✓		✓		✓		✓			
			Se para en un pie sin apoyo mínimo 12 segundos	✓		✓		✓		✓			
	MOTRICIDAD GRUESA	Coordinación óculo intramanejal	Salta en un pie más de ocho veces sin apoyo	✓		✓		✓		✓			
			Camina en puntas de pie más de diez pasos	✓		✓		✓		✓			
			Crea movimientos con todo su cuerpo	✓		✓		✓		✓			
			Camina hacia atrás tocando punta y talón	✓		✓		✓		✓			
			Camina con un vaso lleno de agua sin que se derrame	✓		✓		✓		✓			
		Equilibrio estático	Salta con los dos pies juntos en un mismo lugar a 30 cm del suelo	✓		✓		✓		✓			
			Se desplaza a velocidades: rápido, lento y cámara lenta	✓		✓		✓		✓			
			Realiza diferentes desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo	✓		✓		✓		✓			
			Coordina brazos y piernas en situaciones de movimientos: caminar, correr, saltar, trepar, reptar y bailar	✓		✓		✓		✓			
			Camina atravesando cuatro obstáculos fijos.	✓		✓		✓		✓			
Equilibrio dinámico	Lanza objetos con una y otra mano	✓		✓		✓		✓					
	Patea la pelota a diferentes distancias	✓		✓		✓		✓					



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : LISTA DE COTEJO
OBJETIVO : MEDIR PSICOMOTRICIDAD
DIRIGIDO A : NIÑOS DE 5 AÑO
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : HUARANCA ROJAS EDWIN
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : DOCTOR

VALORACIÓN

Muy alto	<input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	-------------------------------------	-------	------	----------


Dr. Edwin Huaranca Rojas
C.O. SUNEDU: 86093
Reg. U.N.S.: 1844
Firma del evaluador



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lúdica cateto
OBJETIVO : Evaluar la hematuria
DIRIGIDO A : niños con cáncer
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Apaza Baza Wilfredo
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Doctor

VALIDACIÓN

Muy alta	<input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	-------------------------------------	-------	------	----------


Dr. Wilfredo Apaza Baza
Reg. UNE: 0026157
Firma del evaluador



VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

		MATRIZ DE VALIDACIÓN												
		TÍTULO DE LA TESIS: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 414-19/NXX-U DE HUANUPAMPA, TOTOS 2019												
VARIABLE dependiente	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones		
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítem y la opción de respuesta				
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO			
PSICOMOTRICIDAD	MOTRICIDAD FINA	Activos	Panza con precisión desglosando la figura	X		X		X		X				
			Recorta con tijeras líneas curvas y rectas	X		X		X		X				
			Dibuja una figura humana completa	X		X		X		X				
			Aplá y cuenta 12 cubos	X		X		X		X				
			Enhebra una aguja	X		X		X		X				
		Cognitivos	Modela figuras identificables	X		X		X		X				
			Se abotona o desabotona	X		X		X		X				
			Ranga diferentes texturas y figuras y las pega en el espacio correspondiente	X		X		X		X				
			Copia un círculo y 2 líneas que se cortan (cruz)	X		X		X		X				
			Se para en un pie sin apoyo mínimo 12 segundos	X		X		X		X				
	MOTRICIDAD GRSUESA	Coordinación óculo intrínseca	Salta en un pie más de ocho veces sin apoyo	X		X		X		X				
			Camina en puntas de pie más de diez pasos	X		X		X		X				
			Orea movimientos con todo su cuerpo	X		X		X		X				
			Camina hacia atrás topando punta y talón	X		X		X		X				
		Equilibrio estático	Camina con un vaso lleno de agua sin que se derrame	X		X		X		X				
			Salta con los dos pies juntos en un mismo lugar a 30 cm del suelo	X		X		X		X				
			Se desliza a velocidades: rápido, lento y cámara lenta	X		X		X		X				
			Realiza diferentes desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo	X		X		X		X				
			Equilibrio dinámico	Coordina brazos y piernas en situaciones de movimientos: caminar, correr, saltar, trepar, reptar y bailar	X		X		X		X			
				Camina atravesando cuatro obstáculos fijos.	X		X		X		X			
Lanza objetos con una y otra mano	X			X		X		X						
Patea la pelota a diferentes distancias	X			X		X		X						



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lista de Cotejo
OBJETIVO : Medir psicomotricidad
DIRIGIDO A : Niños cinco años
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Sifuentes Lega, Mano
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Doctor

VALORACIÓN

May alta	<input checked="" type="checkbox"/>	Medio	Bajo	May bajo
----------	-------------------------------------	-------	------	----------


Dr. Mano Sifuentes Lega
Reg. UNE: 0020153

Firma del evaluador

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

SEÑORA DIRECTORA DE LA I.E. L.P. N 414-19/Mx-U DE HUANUPAMPA-TOTOS- AYACUCHO.

Yo, WE LI GONZALEZ YUYALI Identificada con DNI N° 28445371 domicilio Jr. José Olaya N°112 del distrito de San Juan Bautista. Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

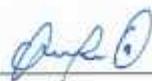
Que teniendo interés en realizar un trabajo de investigación en el curso de: tesis de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Filial Ayacucho; solicito a Ud. permiso para realizar trabajo de Investigación en su Institución sobre "Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad"

En el proceso de elaboración del informe final se guardará en todo momento la privacidad necesaria para salvaguardar la identidad de los sujetos estudiados.

POR LO EXPUESTO:

Solicito su autorización para realizar este estudio y me gustaría contar con su colaboración, así como del resto de la comunidad educativa, para el desarrollo de esta investigación, en lo que pudiera resultar necesario.

Huanupampa, abril del 2018



We li González Yuyali

DNI N° 28445371

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 414-19/Mx-U DE HUANUPAMPA,
DISTRITO DE TOTOS, PROVINCIA DE CANGALLO Y REGION DE AYACUCHO, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR

Que, la estudiante WE LI GONZALEZ YUYALI, ha desarrollado el trabajo de
Investigación cuantitativa titulado "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN
EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 414-19/Mx-U DE
HUANUPAMPA, TOTOS 2018"

Por lo que se le expide la constancia a solicitud expresa de la parte interesada,
para los fines que considere pertinente.

Huanupampa, 20 de julio del 2018



Elizabeth Sánchez Núñez
Directora
DNI N° 28576573

SESIÓN DE APRENDIZAJE

FECHA : MIERCOLES 02 DE ABRIL DEL 2018
ÁREA : MATEMÁTICA
TÍTULO DE LA SESIÓN : ELABORAMOS Y NOS DIVERTIMOS JUGANDO EN TAPS
APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto

SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINARIO	RECEPCION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños y niñas ingresan al aula cogen un texto que más les agrade para observarlo y leerlo de manera espontánea.	Sector biblioteca.
INICIO	MOTIVACIÓN: Se motivará con una canción "Juego con Taps" SABERES PREVIOS: ¿Qué dice la canción? ¿De qué se trata la canción? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿En qué nos puede servir? ¿Qué haremos con los TAPS? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitare? ¿Quién nos ayudara? ¿Quiénes jugaremos en TAPS? PROPÓSITO: ¿Elaboramos y juguemos en TAPS? ORGANIZACIÓN Y ACUERDO: Se trabajará grupalmente.	Dialogo
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO: ¿Qué haremos? ¿Qué necesitaremos? ¿Cómo lo haremos? COMPRESION DEL PROBLEMA: ¿Se clasifican por colores y formas que los niños aprendan a diferenciar? BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños piensan, razonan y tienen la creatividad de cómo elaborar su TAPS, en competencia con sus compañeros, cuál de los grupos elaboraron o terminan primero, segundo, tercero, así sucesivamente hasta que concluyan de elaborar su TAPS. REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO: Manipulación de materiales de concreto: se le reparte materiales para que el niño juego en competencia con TAPS quien tiene más y menos (agregar, desquitar), el juego será dirigido por la maestra teniendo en cuenta del juego. FORMALIZACION: publicara en el sitio estratégico sus trabajos REFLEXION: ¿Cómo lo ordenamos? TRANSFERENCIA: Los niños conversan en grupo sobre el trabajo	Taps Tijera Cartulina Goma Tapas de gaseosa Pinturas Plumón Crayolas.
CIERRE	EVALUACION A través de preguntas. ¿Todos participaron? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron?	Niños
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y las niñas deciden en qué sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros. ORGANIZACIÓN: Los niños y las niñas se organizan en pequeños grupos de 5 niños quienes decidirán cómo y con que realizarán su juego en el sector elegido. EJECUCIÓN: Los grupos organizados se dirigen hacia los sectores elegidos para realizar su juego de manera libre y espontánea mientras la profesora va observando la actividad realizada. ORDEN: Mediante una canción los niños y las niñas ordenan y guardan los juegos en su respectivo lugar como corresponde. SOCIALIZACIÓN: Mediante el dialogo los niños y las niñas comparten con sus compañeros el juego que realizaron con su respectivo grupo. REPRESENTACIÓN: Dibujan lo que más les agradó del juego que realizar.	Materiales de cada sector Materiales del MED

TALLER DE DANZA

NOMBRE DEL TALLER	Bailando y cantando		
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIA	APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIA
	Percibe y aprecia las producciones artísticas	Percibe con sensibilidad el entorno natural, de sus Recreaciones y juegos	Canta y baila e improvisa ritmos, melodías demostrando algunos sentimientos y emociones
SECUENCIA DIDÁCTICA	<p>Asamblea o inicio: La docente planifica la intención del juego, los materiales y elementos que genere situaciones lúdicas. Nos acomodamos en medialuna se les comunica que vamos a bailar y cantar, realizarán movimientos al compás de la música.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Desarrollo Expresividad</p> <p>Saludo. - Se les presenta a los niños (as) el material a utilizar como búfer, USB les dice las están ubicados en filas cada niño(a) venga recoger y bailar al compás de la música por último se plantea y construyen juntos las reglas, normas para el uso de materiales y el espacioo respeto de sus compañeros.</p> <p>Expresión Motriz. - Después de mostrarles el material que van a usar se pondrá reglas, inician a bailar y cantar, luego a sus brazos harán movimientos al compás de la música finalizando este momento lo invitamos a ordenar el material usado.</p> <p>Relajación. - En este momento los invitas a un tiempo de calma, con música el niño busca un lugar de su agrado este favorece el tránsito de la expresión motriz y la expresión grafico plástico, puedes acompañar este momento con música suave. En cada grupo los niños se entrelazan por las manos y caminan lentamente por todo el espacio. (con música relajante)</p> <p>Representación Gráfica: Los niños expresan a través del dibujo, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Al recoger los dibujos, les preguntaras sobre sus producciones, luego se colocan en un lugar visible para que los demás niños aprecien, posteriormente guardaras los dibujos en un portafolio preparado para archivar sus creaciones.</p> <p>CIERRE: Una vez que estén sentados puedes invitarlos a que cuenten lo que más les gusto de la sesión. Un tiempo de calma proponiéndoles la relajación nos ubicamos en asamblea en el mismo lugar donde iniciamos y seguimos con el dialogo.</p>		
EVALUACIÓN	Se realiza a partir del registro de las acciones que ejecutan las niñas y los niños en cada sesión de los talleres		
RECURSOS	Se organiza los espacios y se previene los materiales a utilizar		

Fichas de observación

INDICADORES	NOMBRES									
	FRANK RIQUELME	WILLIAM ESTEFHANO	DIEGO ALEJANDRO	JOE ISRAEL	YANEL CRISTINA	ROSARIO NERY	IDA YOLANDA	KARINA ESPERANZA	CARLOS AGUSTIN	ERIK JIMY
Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto										
Canta y baila e improvisa ritmos, melodías demostrando algunos sentimientos y emociones										

LEYENDA

- A: Logrado
- B: Proceso
- C: Inicio



DIRECTORA

PROF. DE AULA.

SESIÓN DE APRENDIZAJE.

FECHA : LUNES 09 DE ABRIL DEL 2018
 ÁREA : MATEMÁTICA
 TÍTULO DE LA SESIÓN : JUGUEMOS EN EL MUNDO
 APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Actúa y piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.

SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINARIO	RECEPCION DE LOS NIÑOS Y NIÑAS: Los niños y niñas ingresan al aula cogen un texto que más les agrade para observarlo y leerlo de manera espontánea.	Sector biblioteca.
INICIO	MOTIVACIÓN: Se motivará con una canción (los pájaros cantan) SABERES PREVIOS: ¿Qué dice la canción? ¿De qué hemos cantamos? ¿Con que numero iniciaremos a jugar en el mundo? ¿Qué números están en la canción? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo se juega en el mundo? ¿Qué haremos? ¿Quién nos ayudara? ¿Cómo es el juego mundo? PROPÓSITO: ¿Hoy aprenderemos a jugar en el mundo? ORGANIZACIÓN Y ACUERDO: Se trabajará grupalmente	Dialogo
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO: ¿Qué haremos? ¿Qué necesitaremos? ¿Cómo lo haremos? COMPRESION DEL PROBLEMA: ¿Qué les pareció el juego? ¿Este juego a que se parece? ¿Quiénes participan en el juego? ¿Hay alguna otra forma para jugar? BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los niños piensan, razonan y tienen la creatividad de cómo jugar, en competencia con sus compañeros en el mundo individualmente o por grupos. REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO: Manipulación de materiales de concreto: se le reparte materiales para que el niño/a juegue en competencia, el juego será dirigido por la maestra teniendo en cuenta las reglas del juego. FORMALIZACION: Un líder del grupo explicara en que consiste el juego. REFLEXION: ¿Cómo les pareció el juego? ¿Quién les ayudo para el juego? TRANSFERENCIA: Los niños conversan en grupo sobre el trabajo y exponen ante sus compañeros.	Tiza a colores Plastilina Barro Pintura Lápiz Papel bond Borrador Tajador
CIERRE	EVALUACION A través de preguntas. ¿Todos participaron? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron?	Niños
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: Los niños y las niñas deciden en qué sector realizaran su juego de manera libre con sus compañeros. ORGANIZACIÓN: Los niños y las niñas se organizan en pequeños grupos de 5 niños quienes decidirán cómo y con que realizarán su juego en el sector elegido. EJECUCIÓN: Los grupos organizados se dirigen hacia los sectores elegidos para realizar su juego de manera libre y espontánea mientras la profesora va observando la actividad realizada. ORDEN: Mediante una canción los niños y las niñas ordenan y guardan los juegos en su respectivo lugar como corresponde. SOCIALIZACIÓN: Mediante el dialogo los niños y las niñas comparten con sus compañeros el juego que realizaron con su respectivo grupo. REPRESENTACIÓN: Dibujan lo que más les agradó del juego que realizar.	Materiales de cada sector Materiales del MED

TALLER GRAFICO PLASTICO

NOMBRE DEL TALLER	Modelando con plastilina libremente		
APRENDIZAJES ESPERADOS	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas para modelar libremente.
SECUENCIA DIDÁCTICA	Asamblea o inicio: Se dialogará sobre la forma de trabajar, dándoles a conocer el cuidado que deben tener al utilizar los materiales, respetando las normas de convivencia Exploración del material: Se les presentará los materiales a utilizar para que los niños manipulen y exploren. Desarrollo de la actividad: Los niños dibujan y pintan creativamente con temperas y pinturas Verbalización: En forma espontánea muestran sus trabajos y expresan sus sentimientos.		
EVALUACIÓN	Se realiza a partir del registro de las acciones que ejecutan las niñas y los niños en cada sesión de los talleres		
RECURSOS	Se organiza los espacios y se previene los materiales a utilizar		

Fichas de observación

NOMBRES	FRANK RIQUELINE	WILIAM ESTEFHANO	DIEGO ALEJANDRO	JOB ISRAEL	YANEL CRISTINA	ROSARIO NERY	AIDA YOLANDA	KARINA ESPERANZA	CARLOS AGUSTIN	ERIK JIMY
INDICADORES										
Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.										
Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas para modelar libremente										

LEYENDA

- A: Logrado
- B: Proceso
- C: Inicio



[Handwritten signature]

V.B. DIRECTORA

[Handwritten signature]

PROF. DE AULA.







