



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS
EN EL ENFOQUE COOPERATIVO PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 135 MONTERÓN,
MARCAVELICA-SULLANA. 2015**

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

Br. HERMELINDA ROA NOLE

ASESOR

Mgtr. WILFREDO PACHERRES GARCIA

PIURA-PERÚ

2016

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Cruz Enérita Olaya Becerra
Presidente

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos
Secretaria

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
Miembro

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme la dicha de la vida y acompañarme en todo momento, dándome la sabiduría y fortaleza que necesito para desarrollarme como persona y ahora como profesional.

A mi esposo Jose Elbert por apoyarme y brindarme su confianza y comprensión.

A mis hijos Helvert, Diego, Alexandro y Jossely quienes siempre confiaron en mí y son el motor de mi vida, lo que me impulsa a ser mejor cada día.

A mis padres Irene y Juan por su apoyo que han marcado a lo largo de mi vida demostrando que soy capaz de lograr las metas que me impongo.

Mi gratitud infinita A mis profesores de la Universidad Católica “Los Ángeles” de Chimbote, por formar Profesionales de calidad, que a lo largo de mi carrera me brindaron sus conocimientos y compartieron sus experiencias.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios, fuente inagotable de inspiración y vida, por su infinita bondad, por haberme dado la vida, darme la fuerza cada vez que lo necesito, y por hacerme llegar a este momento tan anhelado de mi vida.

A mi esposo José Elbert a quien amo, por haberme dado la confianza brindada y la oportunidad de una formación profesional.

A mis hijos Helvert, Diego, Alexandro y Jossely que son el motor de mi vida; por compartir momentos significativos y enseñarme lo que es una verdadera familia.

A mis padres Irene y Juan por su constancia y sacrificado esfuerzo, por haberme brindado el apoyo moral y aconsejarme cada día.

RESUMEN

La presente investigación titulada “Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015 de tipo cuantitativo con diseño descriptivo correlacional, se realizó con el propósito de determinar cómo influye la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo, en la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015. El universo muestral fue: 21 niños, 7 varones y 14 mujeres. Para la recolección de datos, se aplicó dos instrumentos: la observación y la lista de cotejo. Se elaboraron fichas de observación que permitieron identificar los hechos y necesidades específicas. La información recopilada fue analizada y fue base para estructurar el programa de desarrollo de habilidades motrices finas para niños de 4 años. El análisis y procesamiento de datos se realizaron en el Software SPSS versión 18.0, elaborándose tablas y gráficos simples y porcentuales, llegándose a las siguientes conclusiones: Las habilidades que obtuvieron mayor desarrollo son: Dibujar líneas rectas, curvas y cerradas, Agilidad al saltar con un pie, Rellenar y colorear sin salirse de las líneas, Modelar, Pegar utilizando adecuadamente la goma, Punzar por el contorno de las figuras, Delinear figuras, y Hábitos Sociales.

Palabras clave: Juegos didácticos, enfoque cooperativo, motricidad fina.

ABSTRACT

This thesis, with quantitative descriptive correlational design was performed in order to determine how it affects the application of educational games based on the cooperative approach, fine motor skills of children 4 years of the I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015. The sample universe was: 21 children, 7 men and 14 women. Observation and checklist: To collect data, two instruments are applied. Observation records helped identify the facts and needs were developed. The information collected was analyzed and was basis for structuring the program to develop fine motor skills for children from 4 years. Analysis and data processing were performed in the SPSS software version 18.0, being elaborated and percentage tables and simple graphics, reaching the following conclusions: The skills obtained greater development are: Draw lines, curves and tight lines, Agility jumping with foot, Fill and color without breaking the lines, Modeling, Paste properly using the rubber puncture by the outline of the figures, figures Outline and Social Habits.

Keywords: Educational games, cooperative approach, fine motor skills.

CONTENIDO

JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
CONTENIDO	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
I. Introducción	1
1.1. Caracterización de la problemática.....	2
1.2. Enunciado del problema	3
1.3 Justificación de la investigación.....	3
1.4 Objetivos de la investigación.....	4
II. Revisión de literatura.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.2 Bases teóricas- conceptuales sobre juegos cooperativos.....	12
2.3. Bases teóricas- conceptuales sobre motricidad fina	22
III. Metodología	30
3.1 Diseño de la investigación.....	30
3.2 Población y muestra	30
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	31
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
3.5 Plan de análisis.....	34
3.6. Matriz de consistencia	36
3.7. Principios éticos	38
IV. Resultados	39
4.1 Resultados del pre test.....	39
4.2 Análisis de resultados.....	77
V. Conclusiones y recomendaciones.....	85
5.1 Conclusiones	85
5.2 Recomendaciones	86
Referencias bibliográficas	87
Anexos.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla 1	Resultados I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana. 2015	39
Tabla 2	Resultados del Post Test en la I.E. N° 135 de Monterón. Marcavelica Sullana. 2015	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Representación gráfica porcentual de modela con plastilina demostrando creatividad.....	40
Figura 2	Representación gráfica porcentual de Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza.....	41
Figura 3	Representación gráfica porcentual de Recorta con tijeras en piquetes.....	42
Figura 4	Representación gráfica porcentual de Pega utilizando adecuadamente la goma	43
Figura 5	Representación gráfica porcentual de Embolilla papel utilizando el índice y el pulgar	44
Figura 6	Representación gráfica porcentual de Rellena y colorea sin salirse de las líneas	45
Figura 7	Representación gráfica porcentual de Punza figuras grandes demostrando precisión.....	46
Figura 8	Representación gráfica porcentual demuestra Precisión óculo manual al enhebrar y ensartar.....	47
Figura 9	Representación gráfica porcentual de Cose siguiendo los orificios del pasacintas	48
Figura 10	Representación gráfica porcentual de Usa adecuadamente el lápiz.....	49
Figura 11	Representación gráfica porcentual de Dibuja demostrando su creatividad.....	50
Figura 12	Representación gráfica porcentual Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas	51
Figura 13	Representación gráfica porcentual de Delinea figuras siguiendo los puntos	52
Figura 14	Representación gráfica porcentual Demuestra autonomía habilidades sociales (juego de roles).....	53
Figura 15	Representación gráfica porcentual de Demuestra agilidad al saltar y correr.....	54
Figura 16	Representación gráfica porcentual de Demuestra equilibrio al pararse en un pie.....	55

Figura 17	Diagnóstico de las características de la motricidad Fina.....	56
Figura 18	Representación gráfica porcentual de la habilidad modelar con plastilina figuras demostrando creatividad.....	59
Figura 19:	Representación gráfica porcentual de habilidad rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza.	60
Figura 20:	Representación gráfica porcentual de la habilidad recortar con tijeras en piquetes.	61
Figura 21:	Representación gráfica porcentual de la habilidad pega utilizando adecuadamente la goma.	62
Figura 22:	Representación gráfica porcentual de habilidad embolilla papel utilizando el índice y el pulgar.	63
Figura 23:	Representación gráfica porcentual de la habilidad rellena y colorea sin salirse de las líneas.....	64
Figura 24:	Representación gráfica porcentual de la habilidad punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión.	65
Figura 25:	Representación gráfica porcentual de la habilidad demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar.....	66
Figura 26:	Representación gráfica porcentual de la habilidad cose siguiendo los orificios del pasacinta.....	67
Figura 27:	Representación gráfica porcentual de habilidad usa adecuadamente el lápiz.....	68
Figura 28:	Representación gráfica porcentual de la habilidad dibuja demostrando creatividad.....	69
Figura 29:	Representación gráfica porcentual de la habilidad dibuja líneas rectas, curvas y cerradas.	70
Figura 30:	Representación gráfica porcentual de la habilidad Delinea figuras siguiendo los puntos.	71
Figura 31:	Representación gráfica porcentual de la habilidad demuestra autonomía en las habilidades sociales (juego de roles).	72
Figura 32:	Representación gráfica porcentual de la habilidad Demuestra agilidad al saltar y correr.....	73

Figura 33: Representación gráfica porcentual de habilidad Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie.....	74
Figura 34: Promedio de resultados del Post Test en la I.E. N° 135 de Monterón. Marcavelica Sullana. 2015	75
Figura 35: Cuadro comparativo de resultados del pre test y el post test.	76

I. INTRODUCCIÓN

La educación en el país, atraviesa una etapa de débiles resultados. Los niños y las niñas de 04 años, no siempre son bien atendidos en el desarrollo de habilidades de motricidad fina, fundamentales para el logro de la escritura.

El propósito de la presente investigación es describir la situación real de los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015 y proponer un programa basado en juegos cooperativos, para contribuir al desarrollo de las capacidades de la escritura, está dirigido a determinar si la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de edad de esta institución educativa.

Para conocer y proponer un programa de mejora de la motricidad fina de los estudiantes, se aplicó un pre test a la población de estudio, para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, para medir los resultados de dicho programa.

La investigación se sustenta en que la aplicación del programa de juegos didácticos diseñados teniendo en cuenta el enfoque cooperativo, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de ambos sexos de esta institución educativa.

En el capítulo I se realiza el planteamiento sobre la importancia de desarrollar la investigación, como influye un programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo en el desarrollo de la motricidad fina,

En el capítulo II se aborda el marco teórico conceptual sobre las variables Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo, psicomotricidad y motricidad fina.

En el capítulo III se hace referencia a la metodología, es un tipo de investigación descriptiva. Así mismo se hace referencia al nivel y diseño de la investigación.

En el capítulo IV se evidencia los resultados obtenidos del pre test y del post test.

En el capítulo V se aborda las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente se menciona las referencias bibliográficas de la investigación.

1.1. Caracterización de la problemática

En primer lugar la importancia de desarrollar las habilidades de psicomotricidad fina en los niños de 4 años, tiene relevancia, debido a que la educación atraviesa una etapa de débiles resultados. Los niños y las niñas no siempre son bien atendidos en el desarrollo de estas habilidades, que resultan fundamentales para el logro posterior de trazos finos, y más adelante la habilidad de la escritura.

La motricidad fina lograda a través del enfoque cooperativo, se convierte en una necesidad en los lugares de menor desarrollo, como el caso que es motivo de la presente investigación. Las dificultades que los niños y niñas de esta realidad, expresan en el aspecto de motricidad fina, conllevan a un bajo nivel en el desarrollo integral del conjunto de habilidades que deben lograr y esto a su vez repercute en la escritura.

1.2. Enunciado del problema

¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo contribuyen a desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E.I. 135-Monterón-Marcavelica” Sullana-2015?

1.3 Justificación de la investigación

La educación inicial es un nivel nuevo en el sistema de la educación peruana, necesita por tanto nutrirse de realidad. En el Norte del Perú, hay pocos estudios sobre cómo desarrollar la motricidad fina, entonces la investigación se hace necesaria. Los resultados se generalizarán a otros centros de la Escuela rural.

En cuanto al valor teórico de la presente investigación, se propone tener claros los conceptos sobre juegos didácticos, juegos cooperativos, personalidad, la autoestima, contribuir a formar personalidades estables, seguras, participativas.

En cuanto a implicaciones prácticas, la investigación permite mejorar el trabajo docente en el nivel inicial, se contará con un programa de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo. El trabajo permitirá validar el

programa cooperativo en nuestras realidades. Se podrá conocer con más profundidad los aportes de este enfoque.

Los resultados también ayudarán a mejorar el trabajo docente con niños de 4 años de la escuela rural, en forma especial el desarrollo psicomotriz de los educandos seleccionados. Otra razón tiene que ver con el desarrollo del niño(a). La investigación redundará en beneficio de la I.E.I y específicamente en beneficio de los niños, los padres de familia y los docentes.

Otro de los propósitos que motivan el estudio, consiste en mejorar la metodología en el trabajo docente en el nivel inicial, superar el pragmatismo, las sesiones de clases monótonas, sin planificación.

Concluyendo contribuye a diseñar un instrumento metodológico que permita trabajar con niños y niñas de 4 años de nuestras instituciones educativas de educación inicial, con sentido científico.

1.4 Objetivos de la investigación

Objetivo General

Determinar cómo influye la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo, en la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015.

Objetivos Específicos

Diagnosticar las características de la motricidad fina en niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015.

Aplicar juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo, en las sesiones de clase diarias a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.

Estimar el nivel de desarrollo de la motricidad fina con el uso de técnicas del enfoque cooperativo.

Evaluar la eficacia de las estrategias seleccionadas en el desarrollo de la motricidad fina de los alumnos investigados.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

Diversas investigaciones se relacionan con el tema investigado, se toman las de mayor relevancia.

Martínez, Tamara Giselle (2012) es autora del trabajo de investigación Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial. Investiga a niños de educación inicial. Se traza como objetivos: indagar aspectos cualitativos, la relación entre juegos cooperativos y las habilidades sociales, para lo cual investiga tres jardines de infantes de la localidad Caseros, partido de Tres de Febrero, provincia de Buenos Aires – Argentina.

La metodología que emplea es y permite conocer mejor la naturaleza de la educación cooperativa, y una motivación para que los docentes profundicen en el estudio y dominio de este campo. Dice que el desarrollo social requiere de competencias sociales y capacidad de cooperación que se desarrollan a lo largo de toda la vida.

El aprendizaje cooperativo apunta al desarrollo integral de la persona. Luego de la aplicación del método cooperativo, se llegó a la conclusión que los niños aprenden a aprender, obtienen mejores resultados, son más tranquilos y comunicativos en relación a otros.

Los resultados permiten ver que en los casos estudiados, no había una articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades en los infantes de tres escuelas pre escolares de Buenos Aires.

Albuja Mendoza, Rosa Angélica (2009) Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años. Investiga a niños en Ecuador, constata que el sistema educativo y las instituciones escolares trabajan en función de programaciones que contemplan contenidos, más que habilidades y destrezas. En tal sentido se plantea como objetivo elaborar un programa de acciones para desarrollar la motricidad fina, en niños de 4 y 5 años de edad.

Hace uso de una metodología cualitativa descriptiva, especialmente en la fase diagnóstica del pre-test. Tras la recolección, procesamiento y análisis de los datos, que permiten identificar el nivel de desarrollo motriz fino de los sujetos en estudio, luego el post-test para medir los resultados del programa que propone.

Aplica encuestas a los docentes, dice:

La propuesta es validada por los resultados alcanzados por los sujetos de estudio, que tras su aplicación lograron alcanzar en un 67% el desarrollo de las habilidades que inicialmente, en la evaluación diagnóstica, fueron identificadas como no adquiridas. Únicamente, la habilidad del recortar en línea recta con variación de dirección no logró un incremento significativo.

Entre las conclusiones a que llega está que los maestros dedican su tiempo a cumplir con el programa curricular más que a atender las necesidades reales de los niños. Horarios largos y cansados, muchos niños para el nivel y ninguna auxiliar.

Dice que los maestros viven con premura, están pensando en cumplir con los requerimientos de los funcionarios educativos que en atender las necesidades reales de los infantes. Y que no actúa a su favor el poco equipamiento de las aulas donde realizó la investigación. Y que no se le da la importancia que merece el arte.

El trabajo realizado por: Ojeda Cruz, Giselli Paola y Reyes Carrasco Isabel (2013) denominado *Estrategias de aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencias Sociales*, estuvo dirigido a estudiantes del segundo grado de educación Secundaria (Secciones “B” y “D” de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui de Castilla – Piura).

Se propone como objetivos establecer la relación que existe entre las estrategias del aprendizaje cooperativo con el desarrollo de habilidades cognitivas. Resulta aleccionadora dicha experiencia y pone en primer término la eficacia de la educación cooperativa, porque incide en el desarrollo integral de capacidades.

La metodología que utiliza le permite analizar los resultados obtenidos en las instituciones educativas de la ciudad de Piura que investiga. Es una investigación descriptiva cuyo propósito es describir cómo se da la educación en las instituciones objeto de estudio. Esto es, decir cómo es y se manifiesta la enseñanza cooperativa, si hace uso de metodología que le permita mejores resultados.

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de la educación cooperativa, en este caso en niños y niñas de esta realidad. Mide y evalúa diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así -y valga la redundancia- describir lo que se investiga.

Se puede deducir, por los resultados obtenidos, que el aprendizaje cooperativo es un enfoque que desarrolla habilidades de tipo social y cognitivo, cuya aplicación en los estudiantes de esta realidad, contribuye a resolver una serie de problemas que son propios de la educación en nuestra región.

Camacho Medina, Laura Janet (2012) El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. El objetivo principal que se plantea es investigar cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años en un colegio privado de Lima.

Dada la naturaleza de los objetivos, la investigación que se realizó fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella quiero conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años.

A fin de obtener los datos necesarios para la investigación hace uso de la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento lo aplica en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual le permite conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra, sobre esta base elabora y propone el programa de juego.

Esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos cooperativos, que se aplicó a un grupo de niñas y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales influyen en el establecimiento o reforzamiento del conjunto de relaciones sociales en el grupo.

Específicamente establece las siguientes conclusiones:

- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- Los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

El trabajo de: Dicuasi M, Quiroz M. (2011) La deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Ibarra. Universidad de Ecuador. Se señala que para tener un buen desarrollo de la motricidad fina, como docentes se debe practicar constantemente una serie de actividades que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Se observó que en la ciudad de Ibarra en Ecuador, al aplicar las pruebas de funciones básicas que deben ser tomadas al inicio y al final del año escolar a los niños y niñas de cinco años han reflejado un bajo nivel en el desarrollo de ciertas

áreas entre ellas el desarrollo de la motricidad fina, esto ha generado el interés por investigar el tema de la motricidad fina y ver cuáles son las causas y de qué manera se podría contribuir para mejorar el desarrollo de la misma en los niños y niñas de 4 a 5 años y para que su nueva vida en el desarrollo de sus destrezas no tenga mayores dificultades.

Otro trabajo relacionado con la investigación es el de: Córdova Cánova, María Socorro (2012) denominado: *Propuesta Pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel Inicial 5 años de la I.E. 15027, de la provincia de SULLANA, Universidad de Piura*, La autora se propuso como objetivos: Demostrar la eficacia de una Propuesta Pedagógica para lograr la adquisición de la noción de número en el Nivel Inicial 5 Años.

Aplicó una metodología científica, en cuanto a resultados podemos observar que utilizó dos grupos de estudio, el grupo experimental, y el grupo de control, con un nivel de rendimiento de 70, 25 y 70, 55 respectivamente.

Después de la aplicación del Programa de Nociones Pre numéricas, en la aplicación del Post test, el puntaje promedio en el Grupo Experimental es de 105.95 y de 74.20 en el Grupo Control, observándose entre los dos grupos una amplia diferencia; lo que demuestra que hubo un incremento significativo en el puntaje promedio del Grupo Experimental en relación al Grupo Control.

Los resultados, evidencian la necesidad de replantear las capacidades y los contenidos que se trabajan en el área de Matemática en el Nivel Inicial, por las capacidades y contenidos que estén estrechamente relacionados con la etapa de

desarrollo en la que se encuentran los niños, ya que la matemática no exige aprendizaje mecánico sino razonado.

Concluye que para mejorar la calidad de la enseñanza, una de las herramientas es la planificación de dicho proceso, mejorar las metodologías, y una investigación más profunda de los problemas que aquejan a los niños y niñas, para con propuestas convenientemente diseñadas, aportar con la solución de dichas dificultades.

2.2 Bases teóricas- conceptuales sobre juegos cooperativos

2.2.1 Aprendizaje Cooperativo

Spencer Kagan, psicólogo norteamericano, dice: *Un aula es una situación, si queremos que sea cooperativa, hay que crear situaciones de trabajo cooperativo.* En un sistema tradicional de enseñanza funciona el ¡yo, yo, yo!, solamente el alumnado aventajado es el que levanta la mano en clase, la participación es limitada.

En un sistema que introduce el trabajo en grupo sin organizar, se reproduce en menor medida la situación anterior, es decir, siempre habrá unos alumnos que serán los líderes del grupo, tomarán la palabra la mayoría de las veces, dirigirán a los demás etc. El sistema que mejor funciona es de *grupo estructurado*, donde todo el mundo tenga una situación idéntica ante el aprendizaje, pueda y tenga que participar para que el grupo funcione.

El trabajo cooperativo estructurado. La propuesta de Spencer Kagan se basa en organizar el trabajo cooperativo de forma efectiva

mediante estructuras que permitan trabajar los temas curriculares complejos de forma genérica, dinámicas que se adapta a cualquier contenido. Contenido + estructura = actividad de aula.

La propuesta ha sido experimentada ampliamente en muchos centros del mundo y sigue los principios del aprendizaje cooperativo definido por otros autores, diferenciándose en los dos últimos puntos: Condiciones para el trabajo cooperativo estructurado (PIES) Interdependencia positiva ¿Si uno “gana”, “gana” también el otro? Responsabilidad individual ¿Se requiere un trabajo individual para la ejecución de la tarea en grupo? Interacción Simultánea ¿Hay igualdad de participación? Igualdad de participación ¿Qué % de alumnado está activo a la vez?

Lancaster aplica una metodología similar, basada en el aprendizaje entre iguales, en Inglaterra, en las denominadas “monitoring schools” de finales del siglo XVIII y la exporta a otras partes del mundo hasta el punto de que a las escuelas basadas en estos métodos se las llamó escuelas lancasterianas.

Esta metodología, basada en la cooperación entre iguales, se traslada a Estados Unidos, John Dewey (1859-1952) presenta un modelo de educación para la democracia planteando la necesidad de que la escuela debe tener en cuenta aspectos cognitivos pero también motivacionales, de interacción social y organizativos que sean coherentes con el modelo democrático, que propone.

Los resultados obtenidos, ya desde los primeros estudios orientados a comparar la estructuración cooperativa, competitiva e individualista del aprendizaje, muestran la superioridad del aprendizaje cooperativo en el ámbito educativo para alcanzar objetivos académicos y sociales, lo que contribuyó a promover su rápida difusión por otros países de Europa y Asia, a la vez que generó un incremento de la investigación y la diversificación de la misma.

Así, el aprendizaje cooperativo hace referencia a un conjunto de estrategias de enseñanza donde los estudiantes trabajan juntos, en pequeños grupos, cooperar es “obrar junto a otro u otros para conseguir un fin” y aprender “adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia”.

2.2.2 Aprendizaje y Juegos

He aquí dos definiciones sobre esta relación:

“Las mujeres y los hombres sólo son personas de verdad cuando juegan”. (Friederich Schiller), El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “hacer algo con alegría”; “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto.

Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. Tal es el fundamento de los juegos cooperativos.

Piaget, afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que él realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás, y las experiencias a través de su acción y movimiento.

En su libro “Aprendizaje a través del juego”, Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad; por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño. Concepto con el cual coincide la presente investigación.

Por su parte Vigotsky considera que “El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio”. Frases con profundo significado.

El juego, como todas las obras de trascendencia social, es producto de la participación del conjunto, es creación social, producto de la participación del grupo social, de niños y niñas. Es una actividad innata del

ser humano. En el juego el niño o niña recrea todas sus potencialidades, saca a relucir todas sus habilidades.

Justamente, una de las condiciones esenciales de la creatividad es la interacción, la participación de los pares, pocas cosas acontecen al margen del grupo social. De ahí la gran importancia y trascendencia de los juegos que en la presente tesis se han seleccionado, teniendo como base el enfoque cooperativo. La misma naturaleza de los juegos es de carácter cooperativo.

2.2.3 Clasificación de los juegos

Mirando la relación que los juegos tienen con el tipo de estructura cognitiva comprometida en él, se dice que:

En la escuela podríamos diferenciar: juegos dramáticos (cuando el soporte es principalmente el juego simbólico y la ficción), juegos con objetos (cuando el juego está mediado por objetos y la actividad se centra en explorar los materiales y jugar con sus propiedades o construir nuevos objetos a partir de la combinación de piezas) y juegos con reglas convencionales, en los que prima la regla externa que diferencia juegos. (Sarlé. 2001)

En cada uno de ellos, la intervención del maestro es diferente. Es decir que el desarrollo cognoscitivo se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente con el juego. En cada etapa del desarrollo del niño existe una nueva manera de aprender. En este sentido el juego evoluciona desde un aprendizaje basado en una actividad sensorial y motora simple, hasta el pensamiento lógico y la abstracción.

Jean Piaget (1966) dice que en sus inicios el juego, es un complemento de la imitación y que influye con sus esquemas que se han formado de acuerdo a las actividades habituales del niño, que conforme evolucionen dichas actividades se forma cierta diferenciación.

El juego didáctico cuenta con símbolos que los niños recuerdan, elementos y piensan en ellos sin tenerlos presentes físicamente. Los niños en edad preescolar manifiestan la función simbólica mediante el desarrollo de la imitación diferida, el juego simulado y el lenguaje. La imitación diferida se da en los últimos años de la etapa sensomotriz, y se basa en la construcción de una representación mental de una acción observada. Jean Piaget explica el juego simbólico de niños de 2 a 7 años basada en la estructura del juego, con el fin de que este cumpla su función.

El estudiar la forma en que los niños juegan brinda información muy valiosa respecto a las diferentes etapas como el niño asume el juego, o aquello que efectivamente está aprendiendo en las diversas actividades. También examina el juego desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico.

2.2.4 Juegos Cooperativos

Qué son juegos competitivos, qué son juegos cooperativos ¿Por qué hemos propuesto juegos cooperativos? ¿Cuál es la importancia de los mismos para niños de nuestra realidad? Tales interrogantes se dilucidan en la presente investigación.

En los juegos cooperativos las personas juegan con las demás no contra las demás. Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. He aquí la diferencia entre un juego competitivo y un juego cooperativo.

Buscamos la participación de todas. Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Buscamos la creación y el aporte de todas. Buscamos eliminar la agresión física contra las demás. Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación. No discriminamos a las personas que tienen dificultades (Recopilado por Emilio Arranz Beltrán, *Juegos cooperativos y sin competición*. p. 4)

Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común.

El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

Uno de los orígenes de los juegos cooperativos está en los New games de Steward Brand de los E.E.UU, planteados en el momento de la guerra de Vietnam. Los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte

de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos.

Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa. Ha descubierto juegos cooperativos y tras la huella de la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter no violento de tal o cual cultura.

Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.
- Comunicarse positivamente con las otras.

Para las adultas organizadoras, estos juegos permiten:

- Ver los diferentes comportamientos de las niñas.
- Conocer mejor a las niñas.
- Ver cómo funciona el grupo.

Si pensamos un poco lo que suele ocurrir normalmente cuando jugamos, podemos observar que hay gente que se siente mal, otros que actúan con violencia, aparecen envidias y rencores. Y, en definitiva, una actividad aparentemente inofensiva provoca efectos negativos en la persona y en el propio grupo. Aceptamos tanto en la vida como en el juego que son normales las relaciones de dominación y agresividad donde las personas fuertes superan a las débiles, y decimos que probablemente quien perdió se lo merecía, y que quien ganó también habrá sido por algo.

Muchas veces utilizamos juegos sin cuestionar los mensajes y valores que transmiten. Pongamos por ejemplo *Las sillas musicales eliminatorias*. En este juego las personas salen de la actividad si se quedan sin silla excluyendo a las menos habilidosas. Esto genera en ocasiones situaciones de angustia, de sentimientos negativos tanto en las eliminadas como en las ganadoras. A veces provoca agresividad y una tendencia a hacer trampas.

¿Es esto sano para el crecimiento personal y del grupo? Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañera de juego.

Los juegos cooperativos van a permitir desarrollar dos tipos de habilidades: habilidades motrices, como las que acabamos de describir, y habilidades sociales, que son fundamentales en el proceso de socialización

para los niños y niñas de 4 años, particularmente de realidades como la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelia - Sullana.

Con los juegos cooperativos se aspira a formar niños y niñas con un perfil requerido actualmente por el sistema educativo como saber escuchar y saber hablar. Comprender los sentimientos de los demás, el enfado del otro. Frente a la agresión: Compartir algo. Ayudar a los demás. Negociar. Emplear el autocontrol.

Finalmente se hace la diferenciación entre juego competitivo y juego cooperativo:

Juego competitivo	Juego cooperativo
Competencia	Cooperación
Individual	Grupal
Participación limitada	Todos participan
Desorden	Orden
Ganador/perdedor	Todos ganan
Desunión	Unión
Frustración	Satisfacción
Altanería	Madurez

Figura 1: comparativo de tipos de juegos

2.3. Bases teóricas- conceptuales sobre motricidad fina

2.3.1 Psicomotricidad

En cuanto a Psicomotricidad, el término “Psicomotricidad” se da a conocer en un congreso de París, Francia, en 1920 por el Dr. Ernest Dupréé, quien le da un enfoque terapéutico.

En 1960, el concepto “psicomotricidad” llega a México como información, pero es hasta 1972, cuando en el Perú, la Reforma Educativa lo esquematiza en tres esferas:

- 1.- Cognitiva. Comunicación verbal
- 2.- Social-Afectiva. Comunicación tónica
- 3.- Psicomotora. Comunicación gestual

La psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. También se señala que basándose en una visión global de la persona, integra las inter acciones cognitivas, emocionales y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto socio afectivo.

El psicólogo e investigador francés, Henri Wallon, señaló a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz, además planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal.

Según Wallon el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno.

La práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo del esquema corporal, sino que lo pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento

2.3.2 Motricidad fina

Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir. La motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos.

Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

Estimulación de la motricidad fina. La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Si examinamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que los docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno y en la lectura. Así mismo la motricidad fina se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como: Coger - examinar - desmigalar - dejar - meter - lanzar – recortar, vestirse- desvestirse - comer – asearse, trabajos con arcillas, modelados con materia diferente, pintar: trazos, dibujar, escribir, tocar instrumentos musicales, acompañar, trabajos con herramientas: soltar - apretar - desarmar – punzar- coser - hacer bolillos, juegos: canicas - tablas -chapas - cromos - imitar - hacer pitos, bailes: sevillanas, danzas, palmas, etc., otras acciones diversas.

Por tanto, el concepto de motricidad fina requiere el dominio de elementos: conceptuales, lingüísticos y motores. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia, de las vivencias y referencias espacio temporales, y del conocimiento. El control requiere conocimiento y planificación para la ejecución de una tarea, al

igual que equilibrio en las fuerzas musculares, coordinación y sensibilidad natural.

La actuación manipulativa comienza desde los primeros momentos de vida, con el reflejo prensil. El niño coge objetos y a través de esa acción estimula los receptores táctiles. La manipulación como actividad del niño se da en todo el manejo de las cosas, los trabajos con arcilla, modelado de ceras, plastilinas, amasamientos, presiones sobre pelotas de espuma, adaptaciones a las pelotas de juego, en la utilización de los instrumentos musicales, al dibujar, escribir, recortar, juegos de canicas, de tabas, de chapas, de platillos, tareas de autonomía propia como lavarse, comer, vestirse, etc.

Clasificación. Comprende:

La Coordinación viso-manual

La cual conduce al niño/a al dominio de la mano. La coordinación viso-manual es la capacidad de realizar ejercicios con la mano de acuerdo a lo que ha visto. En ella intervienen el brazo, el antebrazo, la muñeca y la mano. Una vez adquirida una buena coordinación viso-manual, el niño podrá dominar la escritura. Las actividades que podemos hacer en la escuela para trabajar son numerosas: recortar, punzar, pintar, hacer bolitas, moldear.

La coordinación viso-manual es parte de la motricidad fina, pero aquí, además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de éstas con la vista. En ella se consideran habilidades como

dirección, puntería y precisión. Entre algunas actividades tenemos rasgar, enhebrar, lanzar, patear, hacer rodar, etc. Requisitos para una correcta coordinación ojo - mano

Desarrollo del equilibrio general del propio cuerpo.

Independización de los distintos músculos.

Una perfecta adecuación de la mirada a los diversos movimientos de la mano.

Lateralización bien afirmada, esto quiere decir la independización de la izquierda y la derecha, expresada por el predominante uso de cualquiera de ellas.

Adaptación del esfuerzo muscular, es decir que éste se adecue a la actividad que se realiza.

Un desarrollo de sentido de direccionalidad.

Todo lo anterior evoluciona en función de dos factores: por un lado, la maduración fisiológica del sujeto y por otro la estimulación, entrenamiento o ejercicios realizados

Motricidad Fonética

Todo lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales que son los que dan cuerpo al acto de fonación, a la motricidad general de cada uno de

los órganos que intervienen en el, a la coordinación de los movimientos necesarios y a la automatización progresiva del procesos fonético de habla.

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. El niño en los primeros meses de vida descubre las posibilidades de emitir sonidos. No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. Este método llamará la atención la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

Hacia el año y medio el niño puede tener la madurez para iniciar un lenguaje. No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples. Y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje. Enunciados de dos palabras simples ej. Ana ven.

Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Motricidad gestual

La mano. Además de los aspectos citados para adquirir un dominio de la psicomotricidad fina es una condición imprescindible el dominio parcial de cada elemento que compone la mano. Se hace necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas, aunque no será hasta los 10 años cuando se asegurará su dominio.

Hasta esa edad, las manos se ayudan (en la etapa preescolar) una a la otra en algunas tareas de precisión y será el progreso escolar a partir de los 5 años el que le llevará a la precisión y control individual de sus manos y dedos.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

Motricidad facial

La motricidad facial es importante desde el punto de vista del dominio de la musculatura y de la posibilidad de comunicarse y relacionarse. El dominio de los músculos y de la cara permitirá acentuar unos movimientos que nos llevara a poder exteriorizar nuestros sentimientos, emociones, por lo que es un instrumentos fundamental para comunicarnos con la gente que nos rodea.

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

III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

Esta investigación hace uso de un diseño cuantitativo. Estudia aptitudes de niños de 4 años en un contexto controlado.

La investigación se centra en el nivel explicativo, va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, se busca identificar causas que ocasionan las limitaciones observadas.

Es un diseño de investigación Pre experimental, su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La investigación se limita a observar en condiciones naturales las expresiones de motricidad fina de niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana.

3.2 Población y muestra

a) Población

Son los 21 niños y niñas de la I.E.I. y la docente, así como sus carpetas de trabajo y fichas de matrícula. Se analiza el entorno inmediato constituido por sus padres y el medio social.

b) Muestra

La muestra fue el 100 % de la población estudiantil.

3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

En la investigación se pudo contrastar las variables formuladas en la etapa de planeamiento.

Variable Independiente: Juegos didácticos basados en el Enfoque cooperativo

Se parte del concepto que los juegos didácticos son una estrategia didáctica, un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo el enfoque cooperativo, utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que sirvan de soporte.

El nivel de cooperación se observará en la práctica diaria de los grupos de trabajo, en el tipo de actitudes hacia el trabajo. El enfoque cooperativo orienta, guía la planificación de los juegos didácticos.

Es el aspecto fundamental, toda vez que la motricidad para el segundo Ciclo de Educación Básica Regular, es considerada como un aspecto del Área de Personal Social. En tal sentido, esta variable basada en el enfoque cooperativo, encaja perfectamente.

En cuanto a indicadores se considera:

V. INDEPENDIENTE (X)

Dimensiones	Indicadores
I. Juegos Cooperativos	
Enfoque cooperativo	1.1 Cumplimiento de reglas
Reglas y juegos	1.2 Seguimiento de consignas
Responsabilidad en ejecución juego	1.3 actitud cooperativa

Figura 2: Indicadores variable independiente.

Variable Dependiente: Motricidad Fina

La psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. También se señala que basándose en una visión global de la persona, integra las inter acciones cognitivas, emocionales y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto socio afectivo.

El psicólogo e investigador francés, Henri Wallon, señaló a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz, además planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Según Wallon el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno.

Los indicadores que se trabajan son:

VARIABLE DEPENDIENTE: (Y)

Dimensiones	Indicadores
II. Motricidad Fina	
Viso manual	1.1 Dominio mano, brazo, cuerpo
Fonética	1.2 Emitir sonidos
Gestual	1.3 Gestos voluntarios e involuntarios
Facial	1.4 Imitar gestos

Figura 3: Indicadores Variable dependiente.

Fuente: Matriz de Consistencia.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La investigación hace uso de una ficha de observación, así como de la lista de cotejo relacionada con el registro del comportamiento de los estudiantes, el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, para precisar cuál es su proceso de evolución y fortalecimiento.

Instrumentos para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. La lista de cotejo es una herramienta para observar sistemáticamente el desempeño de los niños, tanto en el pre test como en el post test.

3.5 Plan de análisis

- a) Aplicación de Encuesta: Se realiza con la finalidad de saber cómo los niños y niñas de 4 años de educación Inicial, están recibiendo sus sesiones de aprendizaje relacionados con los juegos didácticos con enfoque cooperativo y cómo inciden en el desarrollo del fortalecimiento de la Psicomotricidad fina.
- b) Aplicación de Fichas de Observación: Sirven para identificar si la estrategia que se está aplicando en la I.E.I 135-MONTERÓN-MARCAVELICA” SULLANA, es adecuada y si motiva al niño o incide en el desarrollo de capacidades.
- c) Conteo: Se elaboró una base de datos para ordenar las respuestas obtenidas de los estudiantes ante la aplicación de encuestas y fichas de observación.
- d) Procesamiento: Se realiza los cálculos sobre los datos arrojados en las encuestas y fichas de observación aplicadas a los alumnos para la organización de resultados.
- e) Tabulación: Se elaboraron las tablas para representar los resultados estadísticos obtenidos en las encuestas y fichas de observación aplicadas a los niños de la I.E.I 135-Monterón-Marcavelica” Sullana
- f) Graficación: Los gráficos que se emplearán para representar el resultado de las tablas serán gráficos circulares.
- g) Análisis Gráfico: Ante los resultados de las encuestas y fichas de observación se realiza un análisis estadístico utilizando medidas de estadística descriptiva.

h) Interpretación: Para argumentó el significado de cada uno de los resultados obtenidos en la investigación y resultados ya procesados de las encuestas y fichas de observación aplicada a los niños y niñas de 4 años sobre la aplicación de juegos didácticos basados en enfoque cooperativo y su incidencia en la motricidad fina.

3.6. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES																		
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo contribuyen a desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar cómo influye la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo, en la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>A. Diagnosticar las características de la motricidad fina en niños y niñas de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana</p> <p>B. Aplicar juegos didácticos en las sesiones de clase diarias a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana investigado.</p> <p>C. Estimar el nivel de desarrollo de la motricidad fina con el uso de técnicas del enfoque cooperativo.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Programa de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana</p>	<p>V. INDEPENDIENTE: (X):</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I. Juegos cooperativos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Enfoque Cooperativo</td> <td>1.1 Cumplimiento de reglas 1.2 Seguimiento consignas</td> </tr> <tr> <td>Reglas y juegos</td> <td>2.1 Participación e iniciativa 2.2 Cumplimiento de Roles</td> </tr> <tr> <td>Responsabilidad en ejecución juego</td> <td>3.1 Actitud cooperativa</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>V. DEPENDIENTE: (Y)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I. Motricidad fina</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Viso manual</td> <td>1.1 Dominio mano, brazo y cuerpo</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Indicadores	I. Juegos cooperativos		Enfoque Cooperativo	1.1 Cumplimiento de reglas 1.2 Seguimiento consignas	Reglas y juegos	2.1 Participación e iniciativa 2.2 Cumplimiento de Roles	Responsabilidad en ejecución juego	3.1 Actitud cooperativa			Dimensiones	Indicadores	I. Motricidad fina		Viso manual	1.1 Dominio mano, brazo y cuerpo
Dimensiones	Indicadores																				
I. Juegos cooperativos																					
Enfoque Cooperativo	1.1 Cumplimiento de reglas 1.2 Seguimiento consignas																				
Reglas y juegos	2.1 Participación e iniciativa 2.2 Cumplimiento de Roles																				
Responsabilidad en ejecución juego	3.1 Actitud cooperativa																				
Dimensiones	Indicadores																				
I. Motricidad fina																					
Viso manual	1.1 Dominio mano, brazo y cuerpo																				

	D. Evaluar la eficacia de las estrategias seleccionadas en el desarrollo de la motricidad fina de los alumnos investigados.		Fonética	1.2 Emitir sonidos
			Gestual	1.3 Gestos voluntarios e involuntarios
			Facial	1.4 Imitar gestos

3.7 Principios éticos

Durante la aplicación de los instrumentos se respetaron y cumplieron los criterios éticos de:

Anonimato

Se aplicó el cuestionario indicándole a docente y padres de familia que la investigación sería anónima y que la información obtenida sería solo para fines de la investigación

Privacidad

Toda la información recibida en el presente estudio se mantuvo en secreto y se evitó ser expuesto respetando la intimidad y el compromiso asumido con la docente y padres de los niños, siendo útil solo para fines de la investigación

Honestidad

Se informó a la persona adulta los fines de la investigación, cuyos resultados se encontraron plasmados en el presente.

Consentimiento

Solo se trabajó con la persona adulta que aceptó voluntariamente participar en el presente trabajo.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados del pre test

Tabla 1

Resultados I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana. 2015

#		No Desarrollada	En Desarrollo	Desarrollada
1	Modela con plastilina figuras demostrando creatividad	43	38	19
2	Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza	76	14	10
3	Recorta con tijeras en piquetes	81	10	10
4	Pega utilizando adecuadamente la goma	67	19	14
5	Embolilla papel utilizando el índice y el pulgar	14	57	29
6	Rellena y colorea sin salirse de las líneas	76	10	14
7	Punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión	10	52	38
8	Demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar	57	14	29
9	Cose siguiendo los orificios del pasacintas	43	29	29
10	Usa adecuadamente el lápiz	52	24	24
11	Dibuja demostrando creatividad	38	43	19
12	Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas	57	33	10
13	Delinea figuras siguiendo los puntos	67	19	14
14	Demuestra autonomía en las habilidades sociales (juego de roles)	33	33	33
15	Demuestra agilidad al saltar y correr	38	33	29
16	Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie	62	19	19
	Promedio	50.9	27.9	21.3

Fuente: Pre Test (2015) Elaboración propia

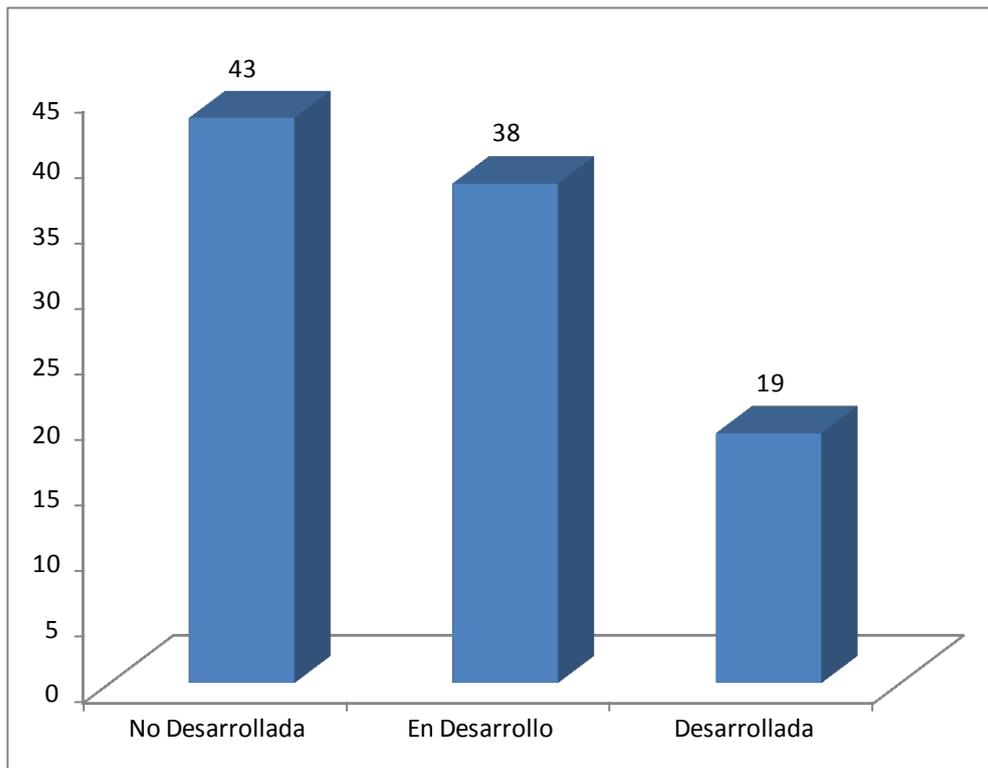


Figura 1: Representación gráfica porcentual de modela con plastilina demostrando creatividad

FUENTE: Tabla 1

En la figura 1 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la capacidad de modela con plastilina demostrando creatividad: el 43% se encuentran en no desarrollada el 38 % se ubicaron En Desarrollo y el 19 % han desarrollado la actividad.

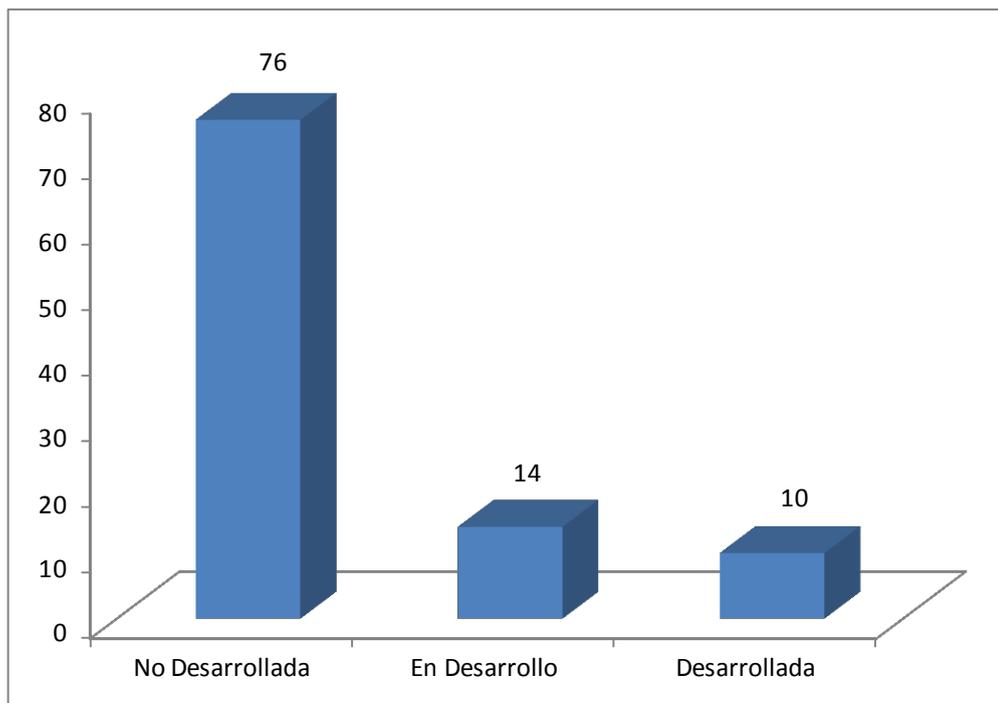


Figura 2. Representación gráfica porcentual de Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 2 se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la capacidad de Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza; el 76% de los estudiantes está en No desarrollada, el 14 % de los estudiantes están En Desarrollo y el 10 % expresaron haber desarrollado dicha actividad.

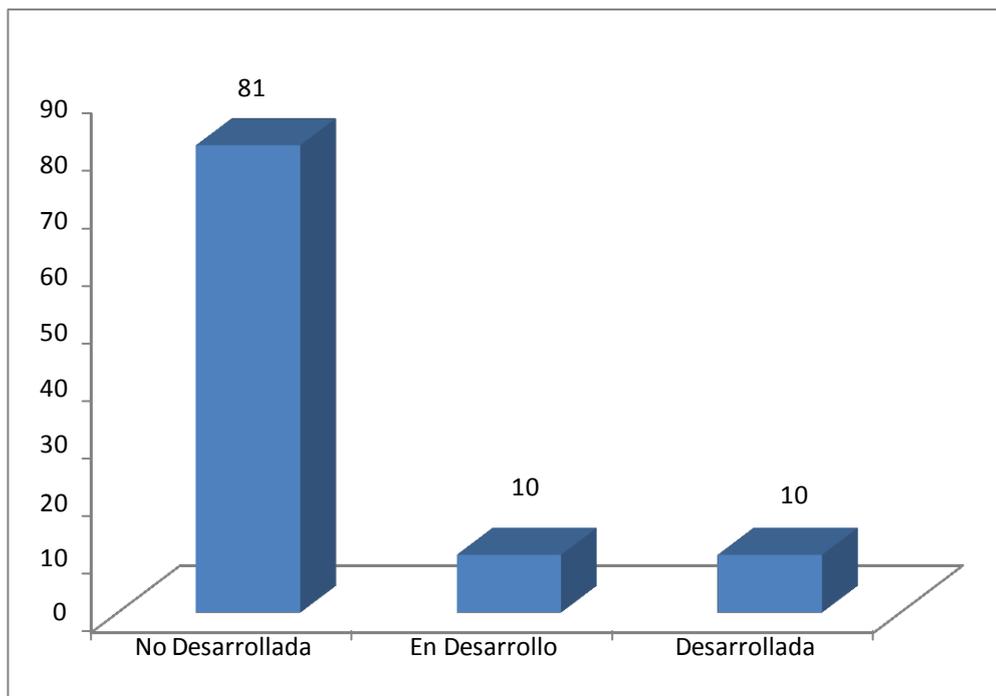


Figura 3. Representación gráfica porcentual de Recorta con tijeras en piquetes.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 3 se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la capacidad de Recorta con tijeras en piquetes; el objetivo era observar la destreza de recortar imágenes y los resultados fueron los siguientes: El 81 % en No Desarrollo, el 9 % En Desarrollo y el 10 % en Desarrollo. Lo cual permite decir que no se ha cumplido con este objetivo.

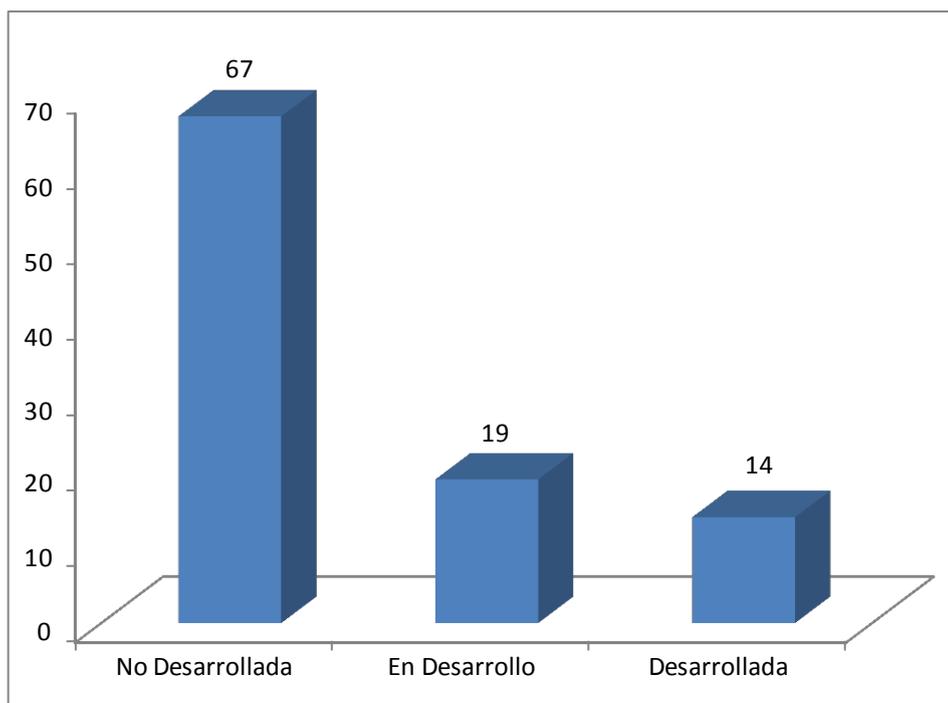


Figura 4 Representación gráfica porcentual de Pega utilizando adecuadamente la goma.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 4 se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la capacidad de Pega utilizando adecuadamente la goma: previamente se constató lo siguiente: El 67 % de niños y niñas No Desarrollo, 19 % En Desarrollo y 14 % desarrollaron dicha actividad. Lo cual expresa claramente que el nivel de desarrollo de la mayoría de evaluados necesita apoyo.

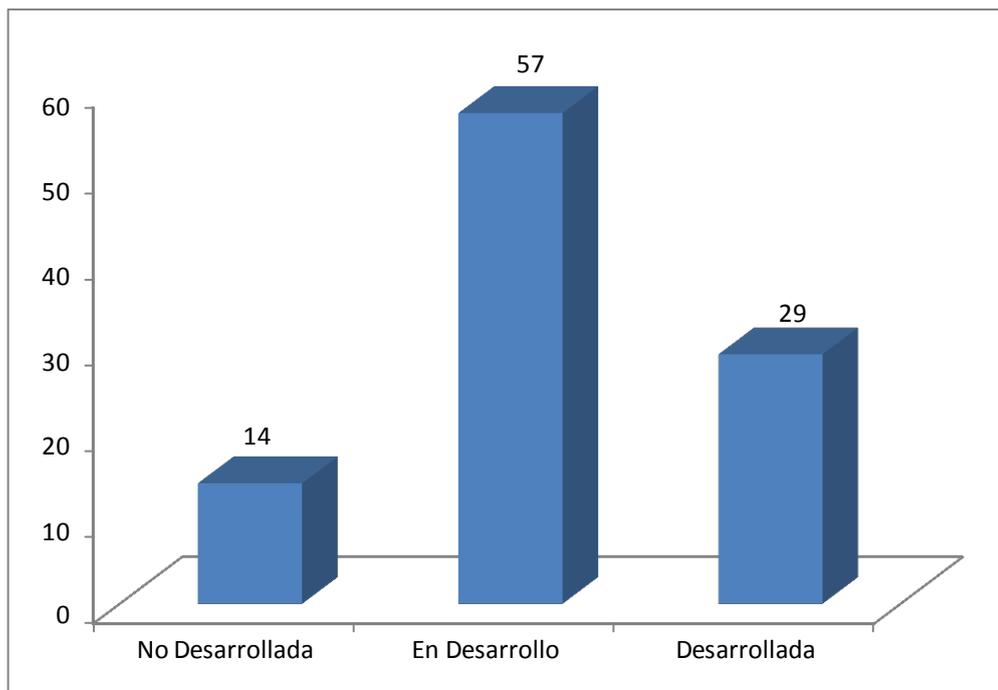


Figura 5. Representación gráfica porcentual de Embolilla papel utilizando el índice y el pulgar.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 5 se observa que Los resultados que se consiguieron al evaluar esta habilidad: de embolilla papel utilizando el índice y el pulgar en los niños y niñas del I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana, fueron los siguientes: el 14 % de los estudiantes expresaron nivel de No Desarrollo, El 57 % En Desarrollo y el 29 % expresaron nivel de Desarrollo. Como se puede observar es elevado el porcentaje de no logro, lo cual requiere apoyo para ser lograda esta habilidad.

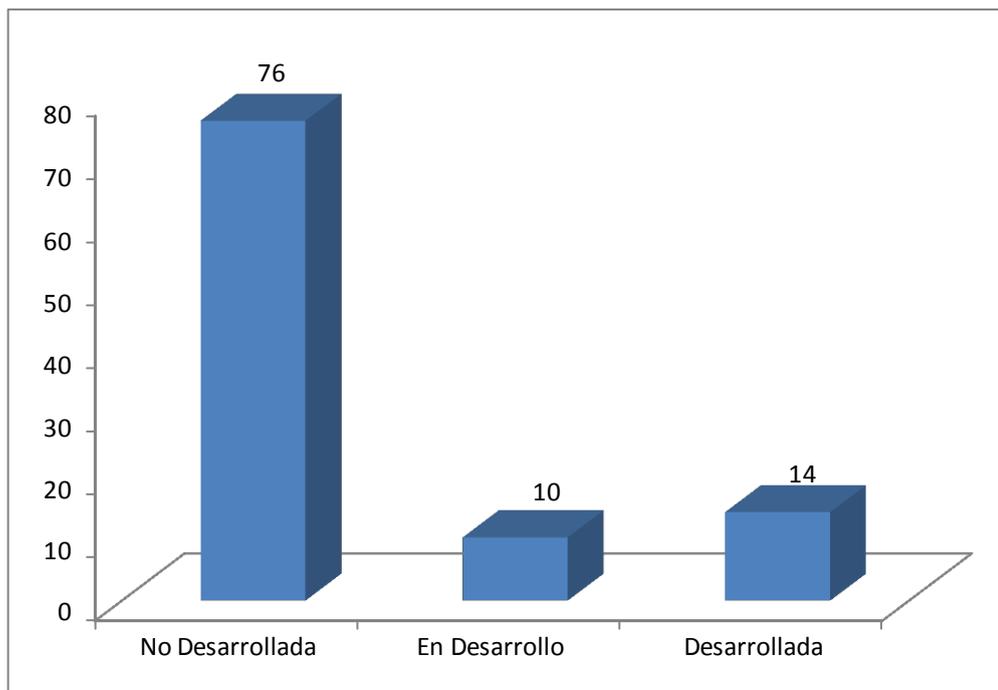


Figura 6. Representación gráfica porcentual de Rellena y colorea sin salirse de las líneas.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 6 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de: Rellena y colorea sin salirse de las líneas. El 76 % de los estudiantes No habían desarrollado esta actividad, su trabajos expresaron debilidad en el colorear las imágenes presentadas, otros salían de los contornos. El 10 % expresaron estar en el nivel de En Desarrollo y 14 % En Desarrollo.

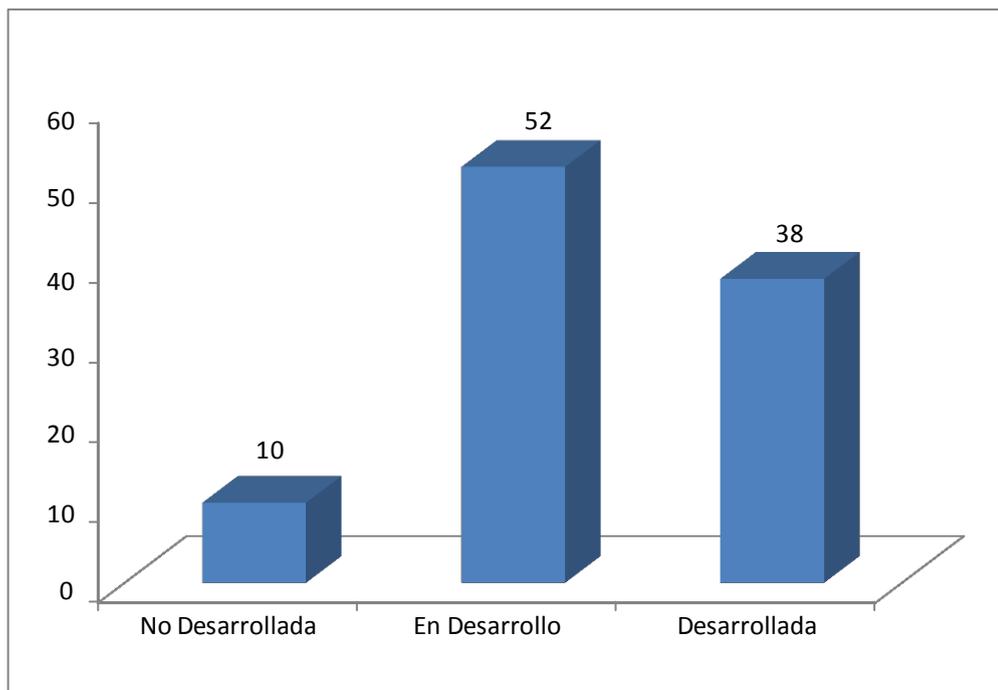


Figura 7. Representación gráfica porcentual de Punza figuras grandes demostrando precisión.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 7 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de Punza figuras grandes demostrando precisión, los resultados fueron los siguientes: 52 % de los estudiantes se encontró en No Desarrollo, el 10 % En Desarrollo y el 38 % sí desarrollaron la actividad seleccionada para este fin. Lo cual permite decir que se necesita un apoyo permanente de los niños de este lugar.

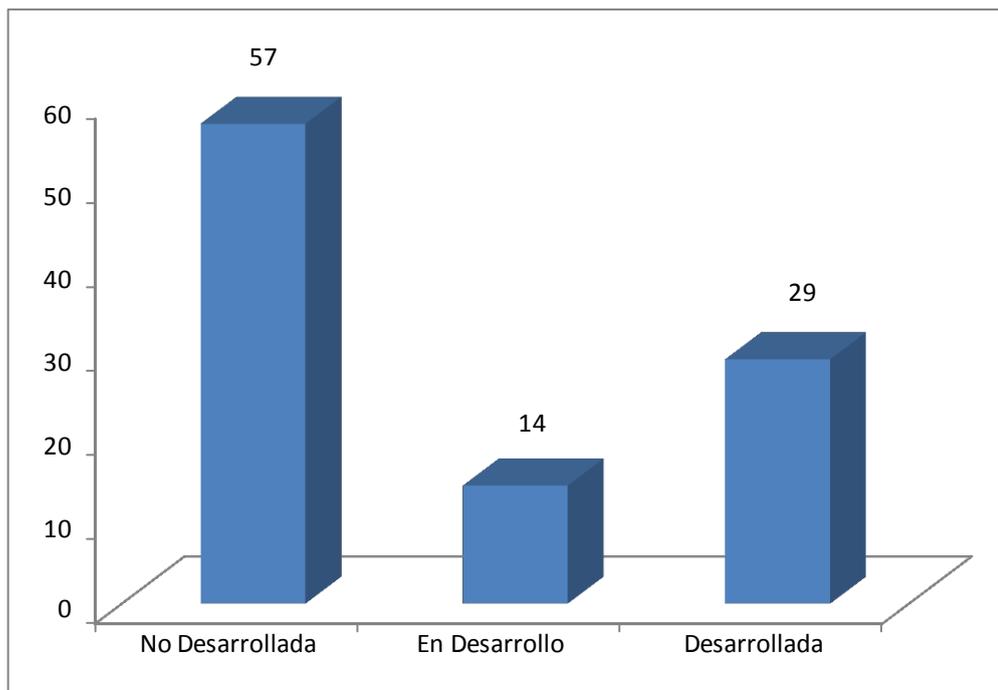


Figura 8. Representación gráfica porcentual demuestra Precisión óculo manual al enhebrar y ensartar

FUENTE: Tabla 1

En la figura 8 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de demuestra precisión, óculo manual al enhebrar y ensartar; los resultados fueron los siguientes: El 57 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel No Desarrollo, el 14 % En Desarrollo y el 29 % Desarrollo. Expresaron dificultades para la destreza de enhebrar, lo cual requiere mayor práctica hasta hacerlo con precisión.

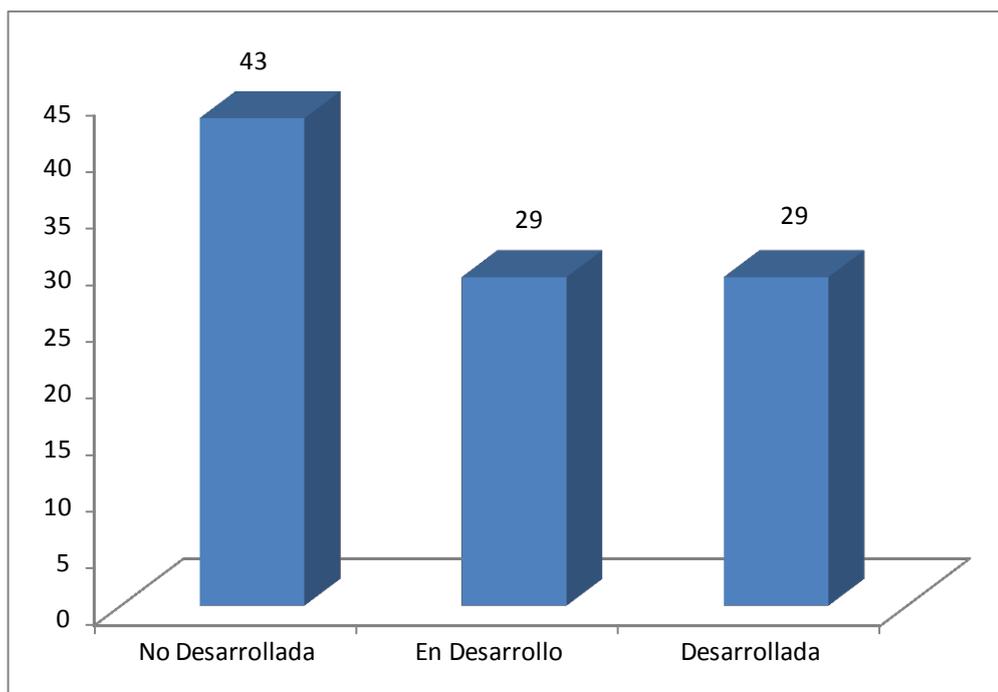


Figura 9. Representación gráfica porcentual de Cose siguiendo los orificios del pasacintas
FUENTE: Tabla 1

En la figura 9 se observó que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de cose siguiendo los orificios del pasacintas, los resultados fueron los siguientes: El 43 % de estudiantes evaluados se ubican en el nivel de No Desarrollo, mientras que el 28 % estaban en el nivel En Desarrollo y el 29 % expresaron la destreza que se exige, se ubicaron en el nivel Desarrollo. Esperándose mayor énfasis en el desarrollo de la misma.

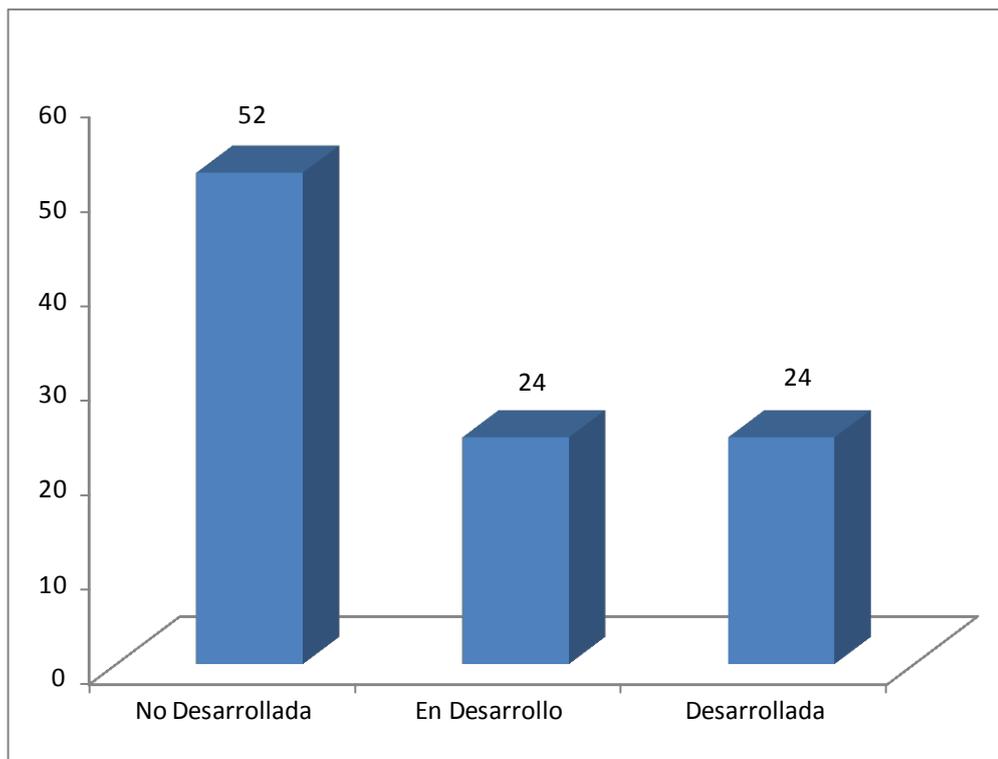


Figura 10. Representación gráfica porcentual de Usa adecuadamente el lápiz

FUENTE: Tabla 1

En la figura 10 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de usa adecuadamente el lapiz: Esta es una de las pruebas fundamentales para observar el desarrollo de la motricidad fina, en la evaluación de esta actividad los resultados fueron los siguientes: el 52 % No Desarrollo, el 24 % En Desarrollo y 24 % Desarrollo. Este resultado expresa con claridad la necesidad de apoyo en cuanto al desarrollo de la motricidad fina.

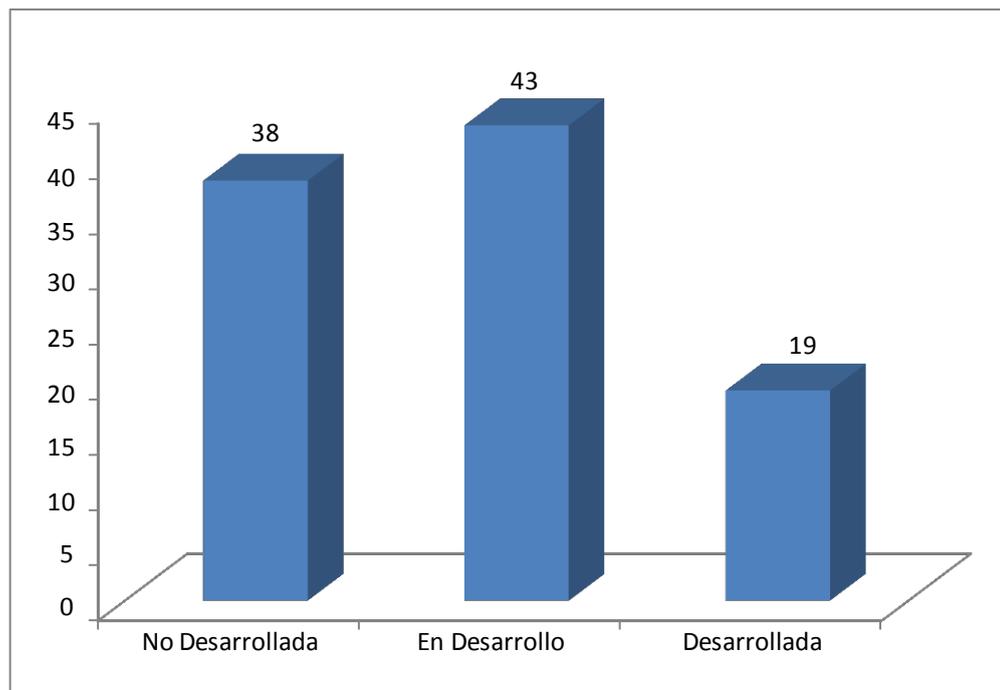


Figura 11. Representación gráfica porcentual de Dibuja demostrando su creatividad.

FUENTE: Tabla 1

En la figura 11 se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de dibujo demostrando su creatividad, los resultados fueron los siguientes: Se les pidió que dibujen imágenes, objetos de su realidad, usando su ingenio, lo que más les guste, los resultados fueron los siguientes: El 43 % de los niños y niñas se ubicaron en el nivel de No desarrollo, el 38 % en Desarrollo y el 19 % Desarrollo.

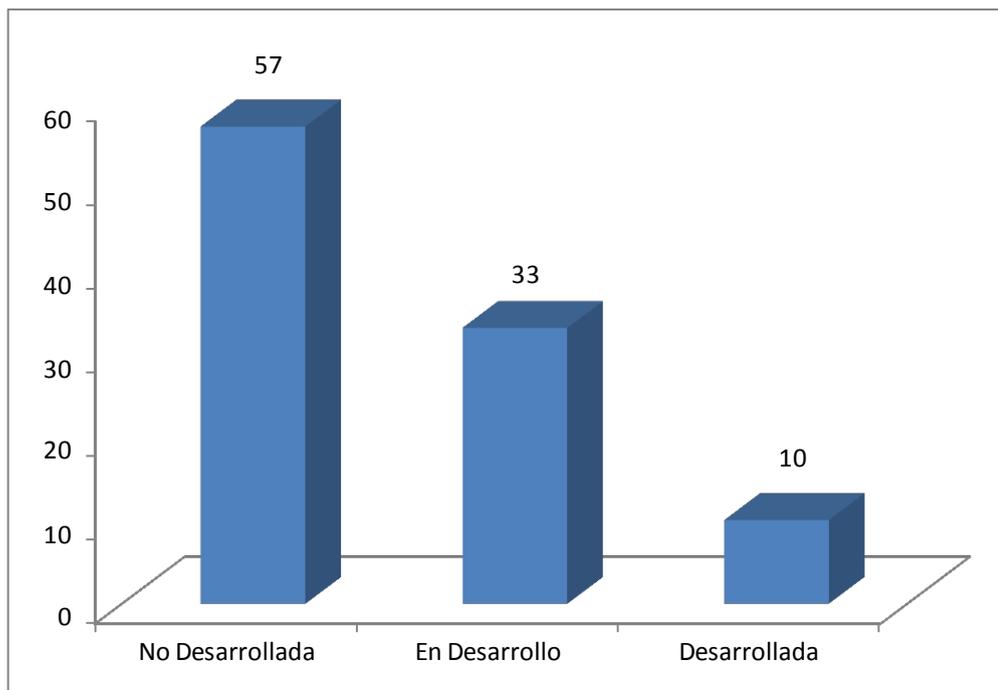


Figura 12. Representación gráfica porcentual Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas.
FUENTE: Tabla 1

En la figura 12 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas; Se pidió que con los materiales alcanzados sigan las indicaciones que se les hacían, en cuanto a seguir el curso de líneas rectas, curvas y cerradas, siendo los resultados los siguientes: el 57 % de niños y niñas expresaron el nivel de No Desarrollo, 33 % el nivel de En Desarrollo y el 10 por ciento Desarrollo.

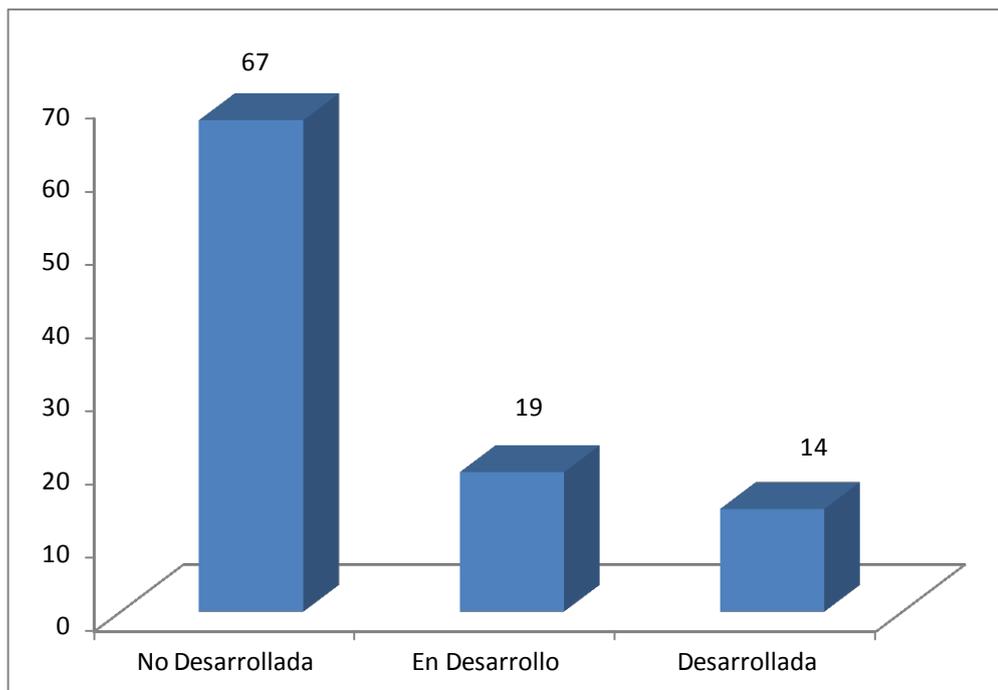


Figura 13. Representación gráfica porcentual de Delinea figuras siguiendo los puntos
FUENTE: Tabla 1

En la figura 13 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de Delinea figuras siguiendo los puntos, Las figuras eran atractivas y de su entorno siendo los resultados los siguientes: el 67 % expresaron problemas en la ejecución acertada de esta prueba, ubicándose en el nivel de No desarrollo, mientras el 19 % se ubicó en el nivel En Desarrollo y el 14 % Desarrollo.

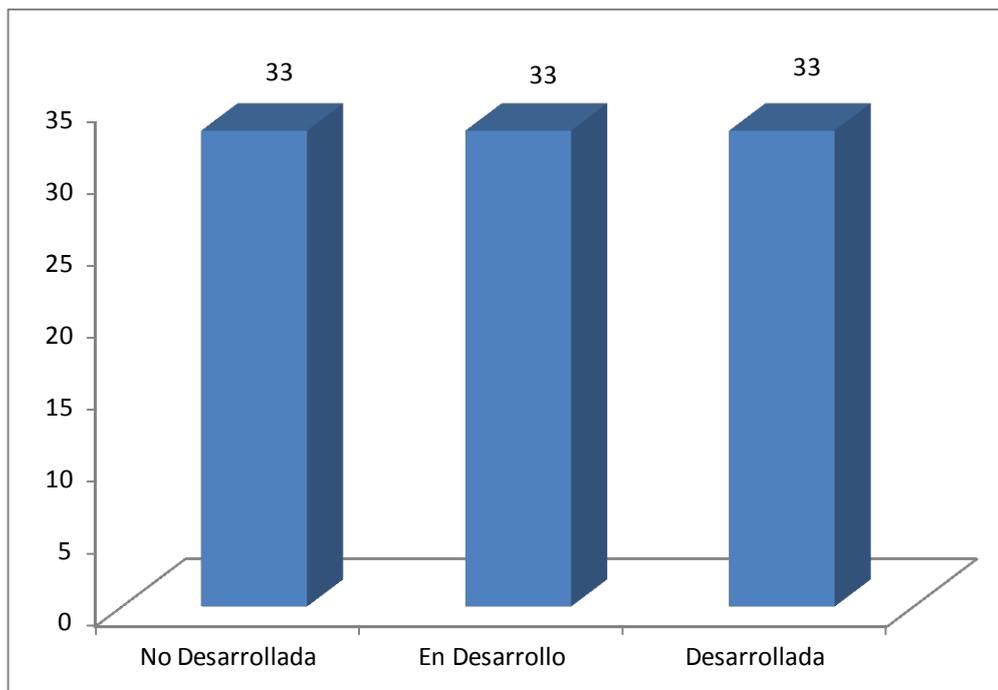


Figura 14. Representación gráfica porcentual Demuestra autonomía habilidades sociales (juego de roles)
FUENTE: Tabla 1

En la figura 14 se observa el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de Demuestra autonomía habilidades sociales (juego de roles), Los resultados fueron: 34 % delos estudiantes No Desarrollo, el 33 % se ubicó en el nivel En Desarrollo, mientras el 33 % sí expreso la destreza requerida expresa la tendencia a mejorar, junto al programa de apoyo del presente estudio, se proyecta alcanzar resultados positivos en el desarrollo de las habilidades antes mencionadas.

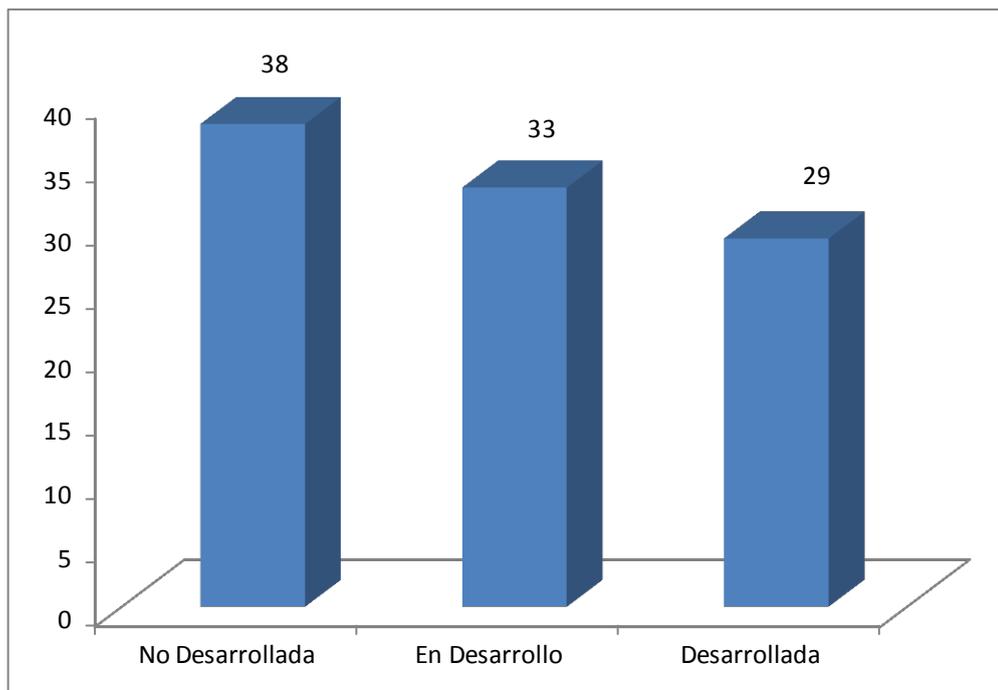


Figura 15. Representación gráfica porcentual de Demuestra agilidad al saltar y correr
FUENTE: Tabla 1

En la figura 15 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de Demuestra agilidad al saltar y correr, el resultado de la evaluación de esta actividad fue el siguiente: El 38 % de los estudiantes se ubicó en el nivel de No Desarrollo, mientras que el 29 % expresó el nivel En Desarrollo, y el 29 % se ubicó en el nivel Desarrollo.

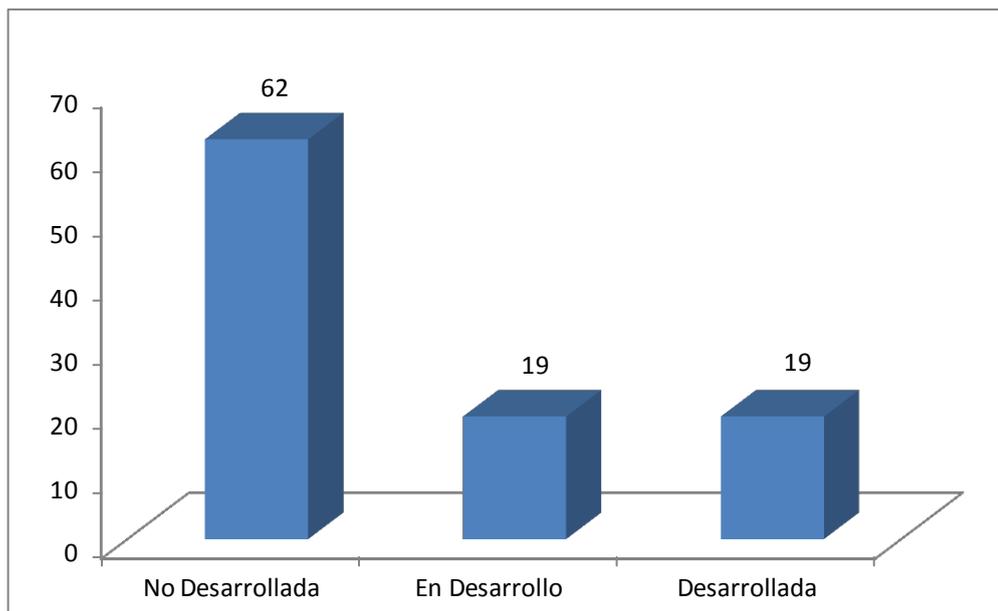
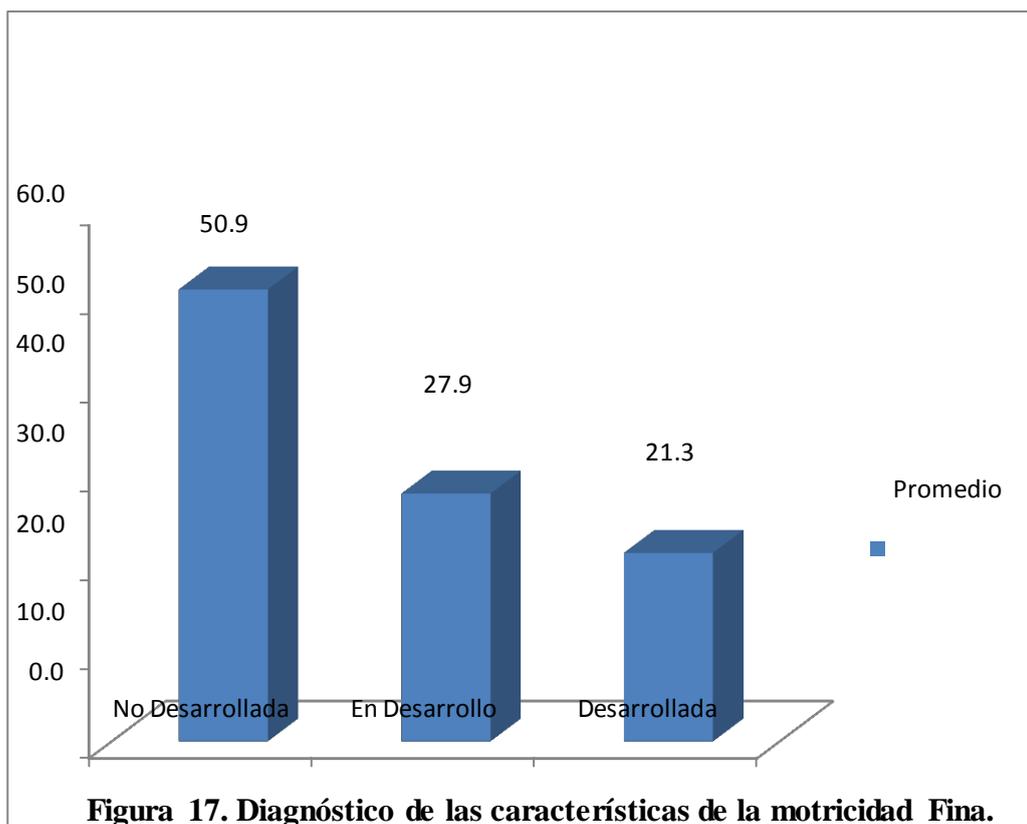


Figura 16. Representación gráfica porcentual de Demuestra equilibrio al pararse en un pie.
FUENTE: Tabla 1

En la figura 16 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; con respecto a la habilidad de Demuestra equilibrio al pararse en un pie, Los resultados de la evaluación de esta prueba fueron los siguientes: 62 % de los estudiantes No desarrollo esta habilidad, mientras el 19 % se ubicó en el nivel En Desarrollo, el 19 % Desarrollo. El conjunto de habilidades así evaluados demuestran que los niños en esta fase de vida requieren el apoyo permanente de los docentes y de sus padres.



FUENTE: Tabla 1

En la figura 17 se evidencian los resultados del diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; muestran que las habilidades que menos desarrollo han alcanzado son Recortar con tijeras, Trozar Rellenar y colorear, pegar, dibujos. En la Tabla N° 1 y la figura N° 1 se observan estos resultados. El 50 % de los niños y niñas no han desarrollado estas habilidades, mientras que el 28 % está en desarrollo y el 21.9 % alcanza Desarrollo.

Tabla 2**Resultados del Post Test en la I.E. N° 135 de Monterón. Marcavelica Sullana. 2015**

N°	HABILIDAD	NO DESARROLLADA	EN DESARROLLO	DESARROLLADA
1	Modela con plastilina figuras demostrando creatividad	24	24	52
2	Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza	19	33	48
3	Recorta con tijeras en piquetes	29	33	38
4	Pega utilizando adecuadamente la goma	19	29	52
5	Embolilla papel utilizando el índice y el pulgar	24	33	43
6	Rellena y colorea sin salirse de las líneas	24	19	57
7	Punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión	19	29	52
8	Demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar	24	33	43
9	Cose siguiendo los orificios del pasacintas	24	19	57
10	Usa adecuadamente el lápiz	19	33	48
11	Dibuja demostrando creatividad	24	14	62
12	Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas	19	14	67
13	Delinea figuras siguiendo los puntos	14	33	52
14	Demuestra autonomía en las habilidades sociales (juego de roles)	24	24	52
15	Demuestra agilidad al saltar y correr	14	24	62
16	Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie	24	24	52
	Promedio	21.5	26.1	52.3

Fuente: Post Test (2015). Elaboración propia

Después del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos con base en el enfoque cooperativo, durante doce sesiones, al observar los datos generales obtenidos del conjunto de habilidades, se evidencia el logro de las habilidades de motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años de edad de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana – 2015

Las habilidades que obtuvieron mayor desarrollo fueron: Dibujar líneas rectas, curvas y cerradas, agilidad al saltar con un pie, dibujo con creatividad, rellenar y colorear sin salirse de las líneas, Modelar, Pegar utilizando adecuadamente la goma, Punzar por el contorno de las figuras, Delinear figuras, y Hábitos Sociales, lo correspondiente a roles sociales.

Para apreciar mejor dicho rendimiento de las habilidades de motricidad fina de los estudiantes se describe en forma específica el resultado. Según dichos resultados, los niños fueron mejorando sus aprendizajes en cada sesión aplicada, el mayor porcentaje se ubicó en el nivel de logro esperado, lo cual demuestra el correcto desarrollo de la estrategia didáctica.

Los resultados por cada habilidad se ven a continuación:

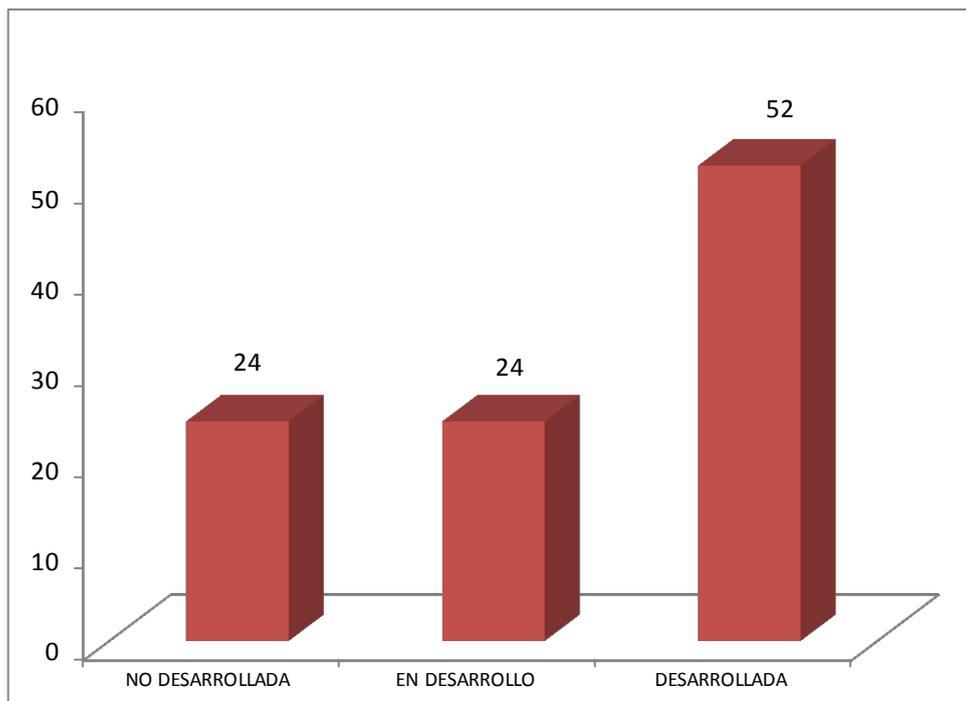


Figura 18: Representación gráfica porcentual de la habilidad modelar con plastilina figuras demostrando creatividad.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 18 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad de modelar con plastilina figuras demostrando creatividad, los resultados fueron los siguientes: un 52 % de los estudiantes Desarrolló esta habilidad, mientras que 24 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo. Porcentaje que ilustra la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

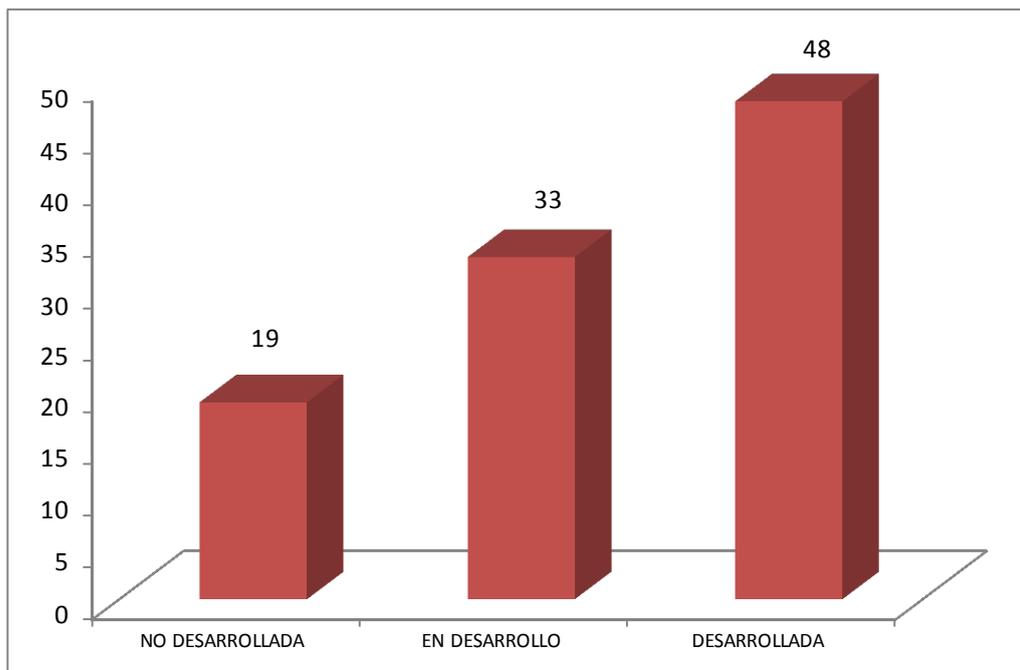


Figura 19: Representación gráfica porcentual de habilidad rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza.
FUENTE: Tabla 2

En la figura 19 se observa el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad de rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza, los resultados fueron: 48 % de los estudiantes Desarrollo esta habilidad, expresando la incidencia de los ejercicios utilizando los dedos de las manos; mientras que 33 % está en el nivel En Desarrollo y el 19 % No Desarrollo. Porcentajes que ilustran la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

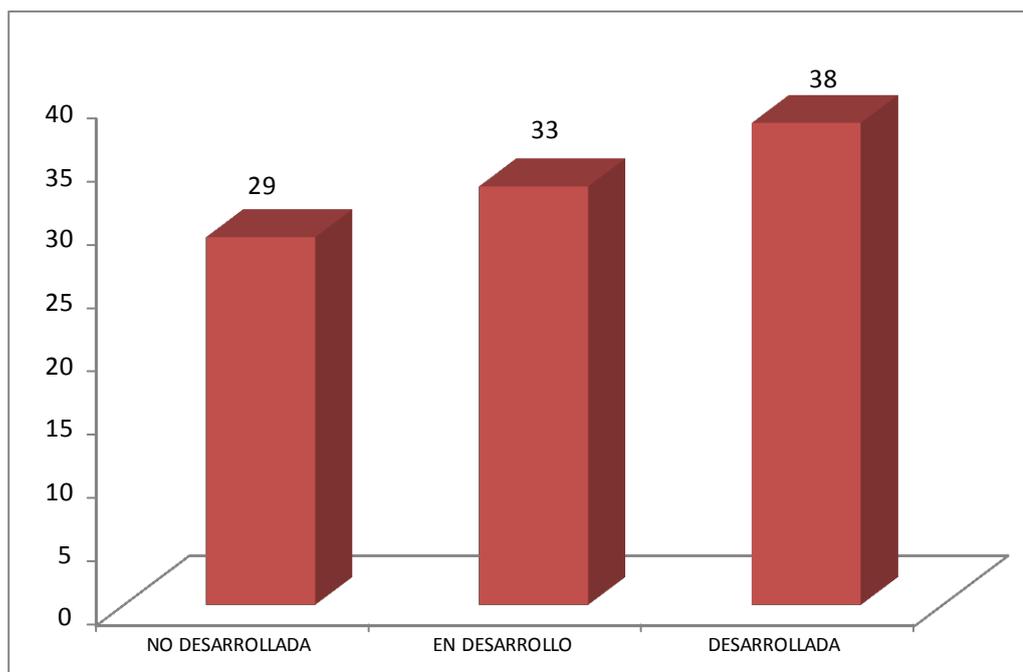


Figura 20: Representación gráfica porcentual de la habilidad recortar con tijeras en piquetes.
FUENTE: Tabla 2

En la figura 20 se observan el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad de recortar con tijeras en piquetes, los resultados fueron los siguientes: se muestra un 38 % de Desarrollo, mientras que el 33 % está en el nivel En Desarrollo y 29 % No Desarrollo esta habilidad, Porcentajes que ilustran la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

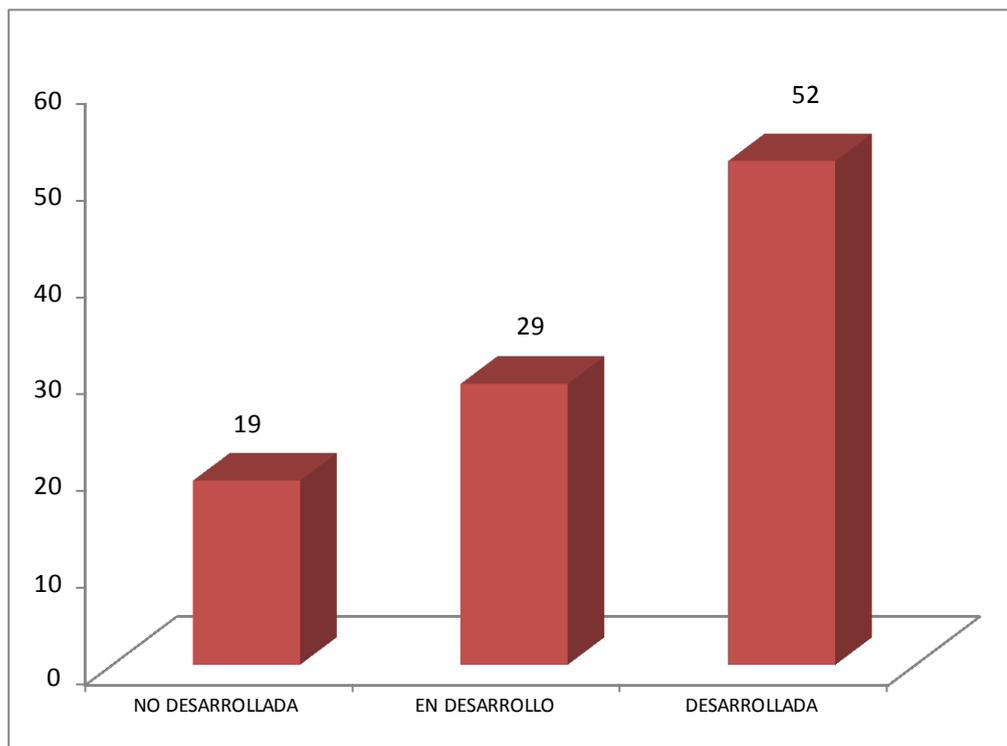


Figura 21: Representación gráfica porcentual de la habilidad pega utilizando adecuadamente la goma.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 21 se muestra que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad de pega utilizando adecuadamente la goma, los resultados fueron los siguientes: un 52 % de los estudiantes Desarrollo esta habilidad, mientras que 29 % está en el nivel En Desarrollo y 19 % No Desarrollo Pegar es una habilidad que acompañada de los juegos didácticos cooperativos ha demostrado eficacia, con los resultados se demuestra la corrección del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

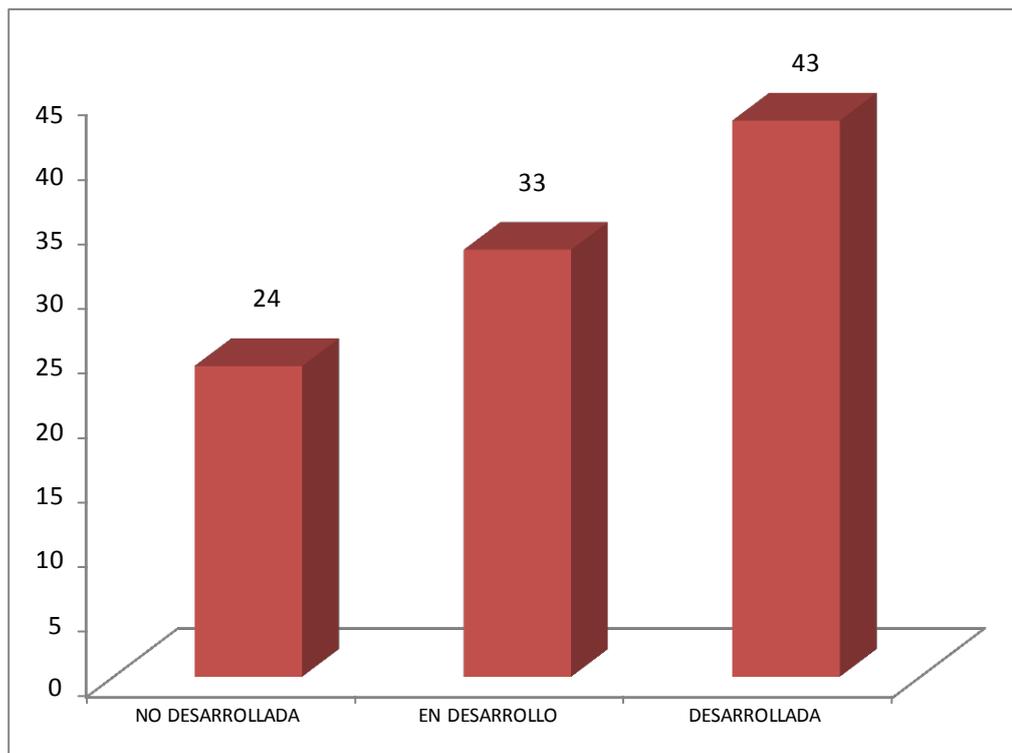


Figura 22: Representación gráfica porcentual de habilidad embolilla papel utilizando el índice y el pulgar.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 22 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en cuanto a la habilidad de embolilla papel utilizando el índice y el pulgar, se muestra un 43 % logra ubicarse en nivel Desarrollada, mientras que 33 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo. Embolillar requiere la participación de ambas manos y ejercer presión sobre la masa de papel, al hacerlo los niños y niñas ponen en juego sus capacidades de motricidad fina. Porcentajes que ilustran en conjunto la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

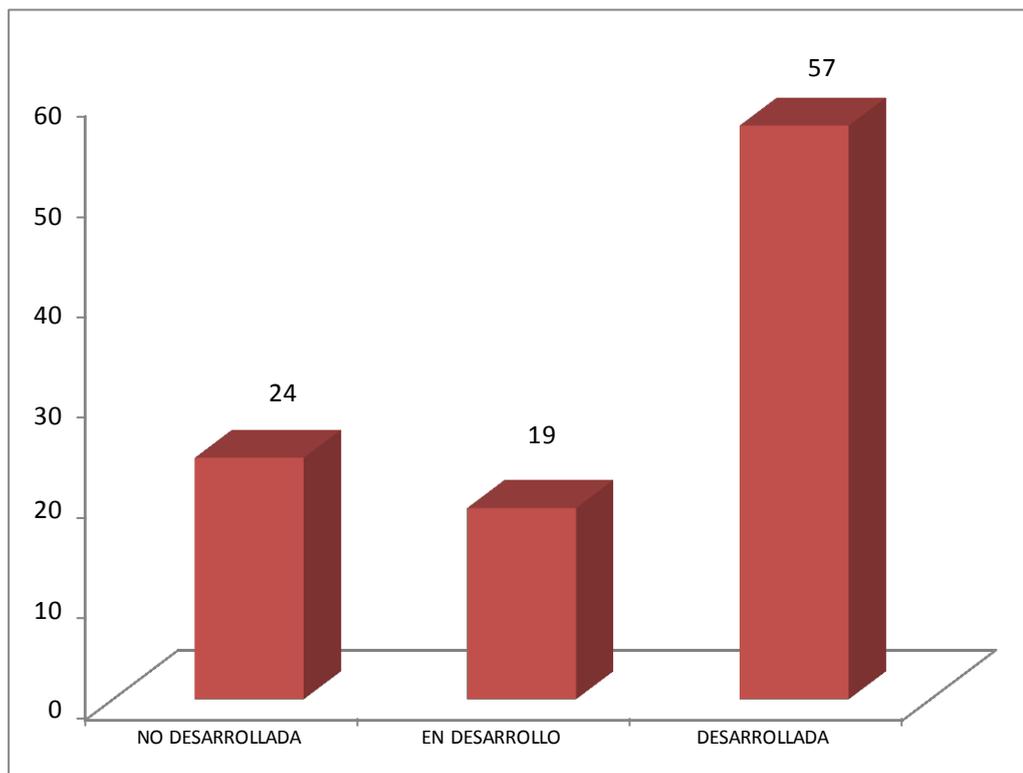


Figura 23: Representación gráfica porcentual de la habilidad rellena y colorea sin salirse de las líneas.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 23 se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en cuanto a la habilidad de rellena y colorea sin salirse de las líneas, se muestra los siguientes resultados: un logro adecuado del 57 % se ubica en el nivel Desarrollada, mientras que 19 % está En Desarrollo y 24 % No Desarrollo. El trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo, define las capacidades de la futura escritura, al rellenar y colorear, el niño y niña ha demostrado un avance satisfactorio.

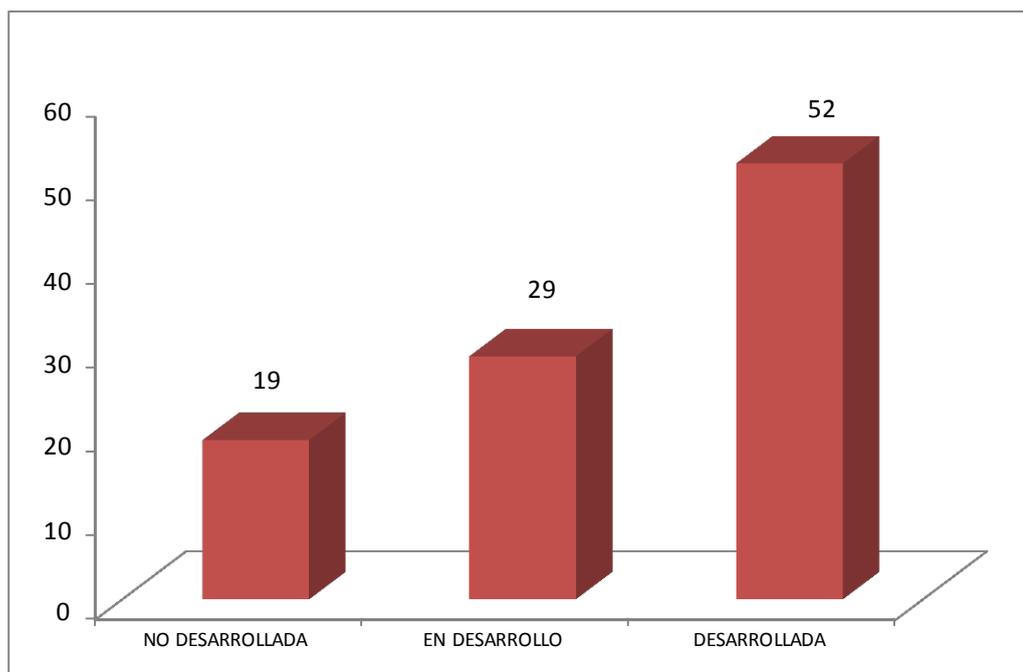


Figura 24: Representación gráfica porcentual de la habilidad punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión. FUENTE: Tabla 2

En la figura 24 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad de Punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión, los resultados fueron los siguientes: un 52 % de estudiantes Desarrollo esta habilidad, mientras que 29 % está en el nivel En Desarrollo y 19 % No Desarrollo. Los juegos didácticos han incidido positivamente como muestra el gráfico. Porcentaje que ilustra los logros alcanzados en torno al trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

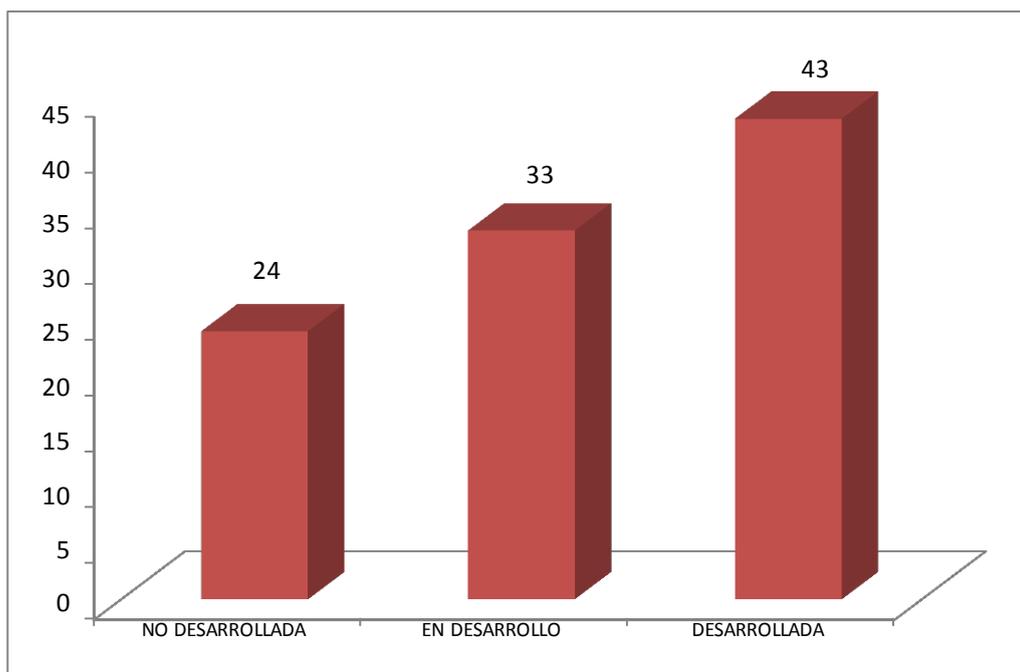


Figura 25: Representación gráfica porcentual de la habilidad demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 25 se muestra que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que respecta a la habilidad de demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar, los resultados fueron los siguientes: un 43 % de estudiantes logró ubicarse en el nivel Desarrollada, mientras que 33 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo esta habilidad. Los niños y niñas expresaban alegría en el ejercicio de los juegos didácticos cooperativos que inciden en el desarrollo de la habilidad de enhebrar. Esta habilidad muestra porcentaje que ilustra la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

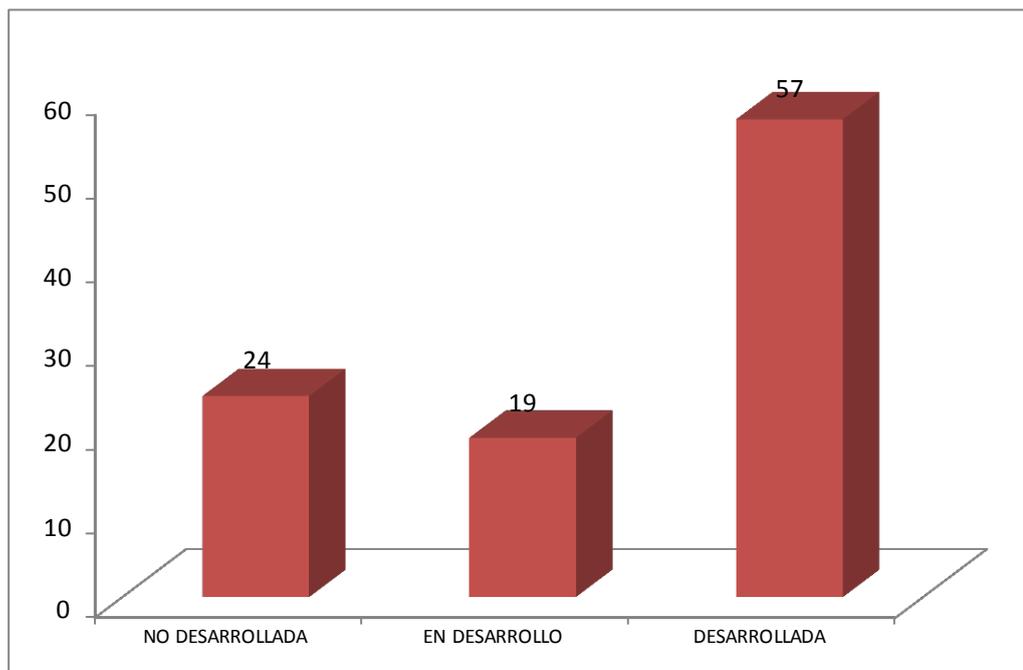


Figura 26: Representación gráfica porcentual de la habilidad cose siguiendo los orificios del pasacinta.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 25 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; muestra que la habilidad siguiendo de cose siguiendo los orificios del pasacinta los estudiantes han cumplido con eficiencia el desarrollo de los juegos y actividades seleccionadas para el desarrollo de la Motricidad Fina ya que se muestra un 57 % en un nivel Desarrollada, un 19 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo. Hay un porcentaje que necesita o requiere seguir con el desarrollo de esta habilidad basada en Juegos Didácticos guiados por el enfoque cooperativo.

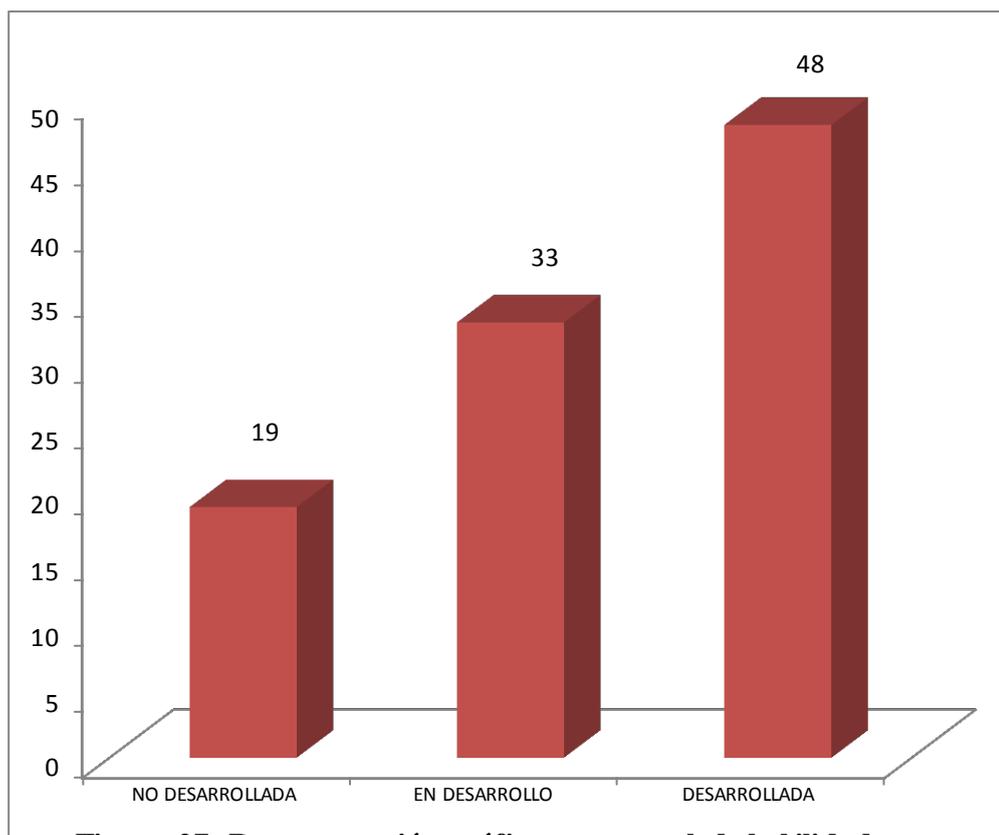


Figura 27: Representación gráfica porcentual de habilidad usa adecuadamente el lápiz.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 27. Se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad usa adecuadamente el lápiz; muestra un 48 % de estudiantes en el nivel Desarrollada, mientras que 33 % está en el nivel En Desarrollo y 19 % No Desarrollo. En promedio si se juntan los grupos el avance es significativo, los Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo, expresan su motivación y responden a los intereses de niños y niñas.

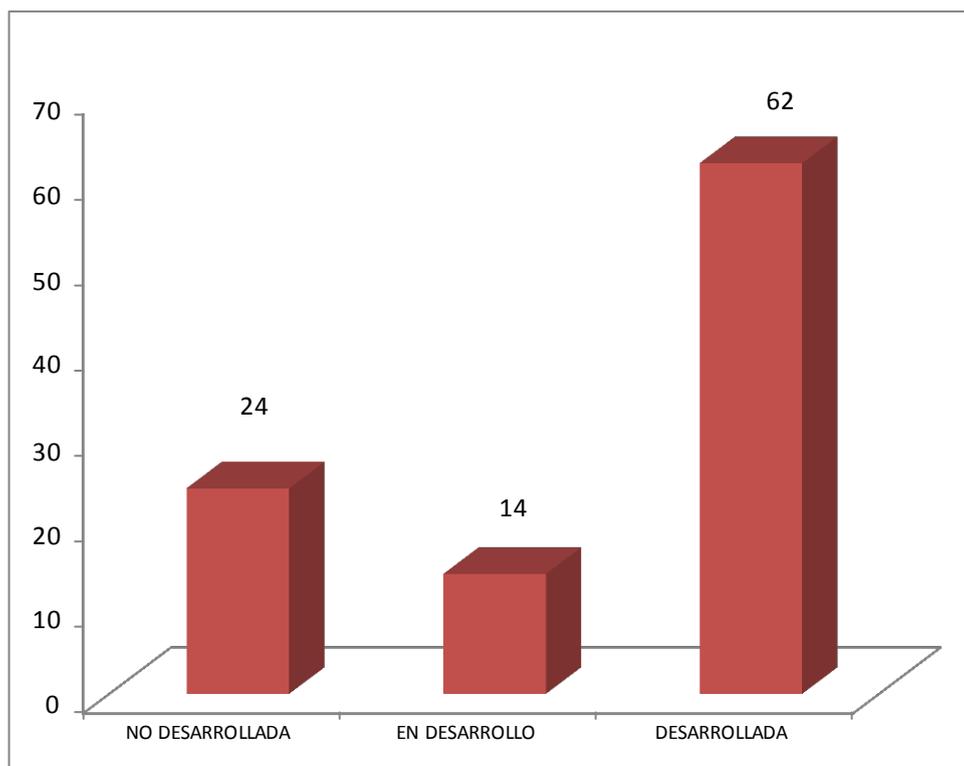
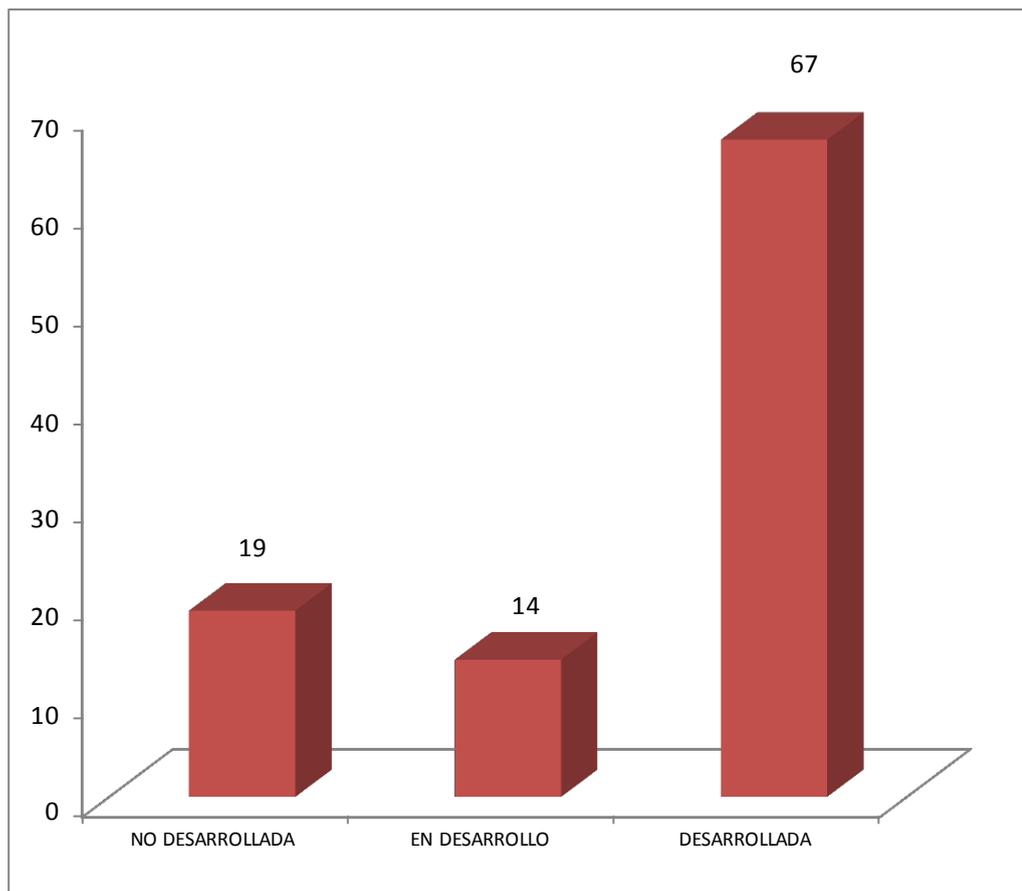


Figura 28: Representación gráfica porcentual de la habilidad dibuja demostrando creatividad.
FUENTE: Tabla 2

En la figura 28 se muestra que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en cuanto a la habilidad dibuja demostrando creatividad; muestra un 62 % de los estudiantes que se encuentran en el nivel Desarrollada por cuanto el 14 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo. Es la habilidad que obtuvo mayor logro, porcentaje que muestra la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo. Los niños y niñas de esta I.E.I expresaron sus capacidades para dibujar, logrando la satisfacción de sus padres y maestra.



**Figura 29: Representación gráfica porcentual de la habilidad dibuja líneas rectas, curvas y cerradas.
FUENTE: Tabla 2**

En la figura 29 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se considera a la habilidad dibuja líneas rectas, curvas y cerradas; se logra un 67 % de los estudiantes ubicarse en el nivel Desarrollad, el 14 % se ubica en el nivel En Desarrollo y 19 % No Desarrollo. Junto a la habilidad anterior de dibujar, ésta habilidad muestra un porcentaje elevado de logro que nos hace ver la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo, tan necesario a la edad de 04 años.

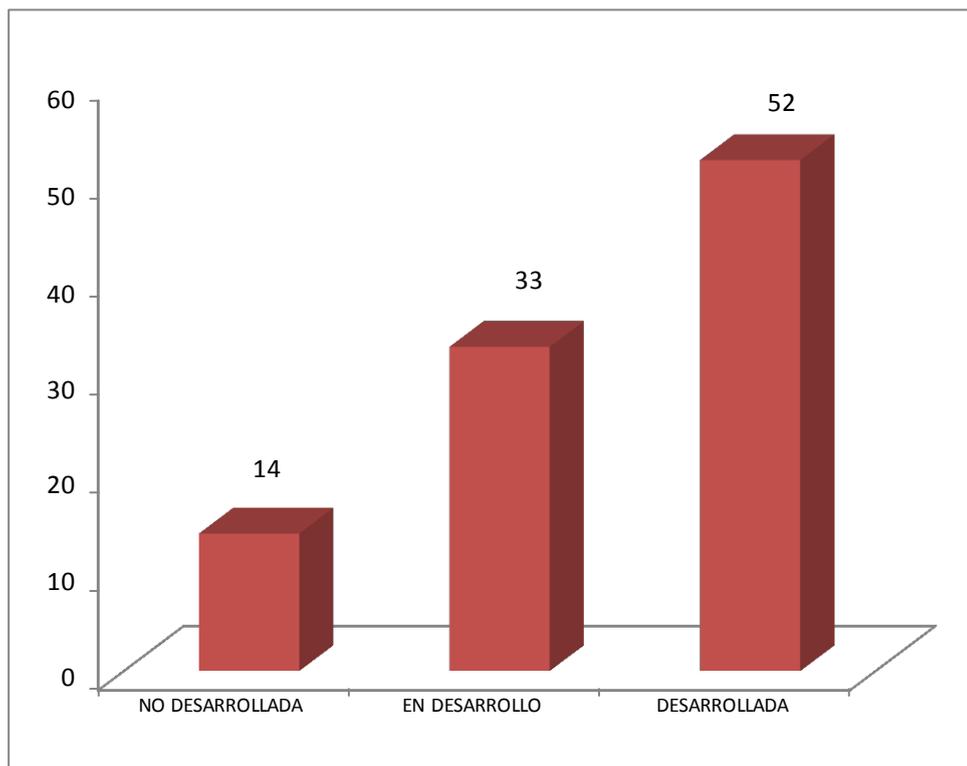


Figura 30: Representación gráfica porcentual de la habilidad Delinea figuras siguiendo los puntos.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 30 se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere: Delinea figuras siguiendo los puntos: muestra un 52 % de los estudiantes que logra ubicarse en el nivel Desarrollada, mientras que el 33 % está en el nivel En Desarrollo y 14 % No Desarrollo esta habilidad. Un promedio de 18 niños y niñas (Considerando los niveles En Desarrollo y Desarrollada) expresaron un avance positivo del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo, que representa un indicador correcto o aceptable del programa diseñado.

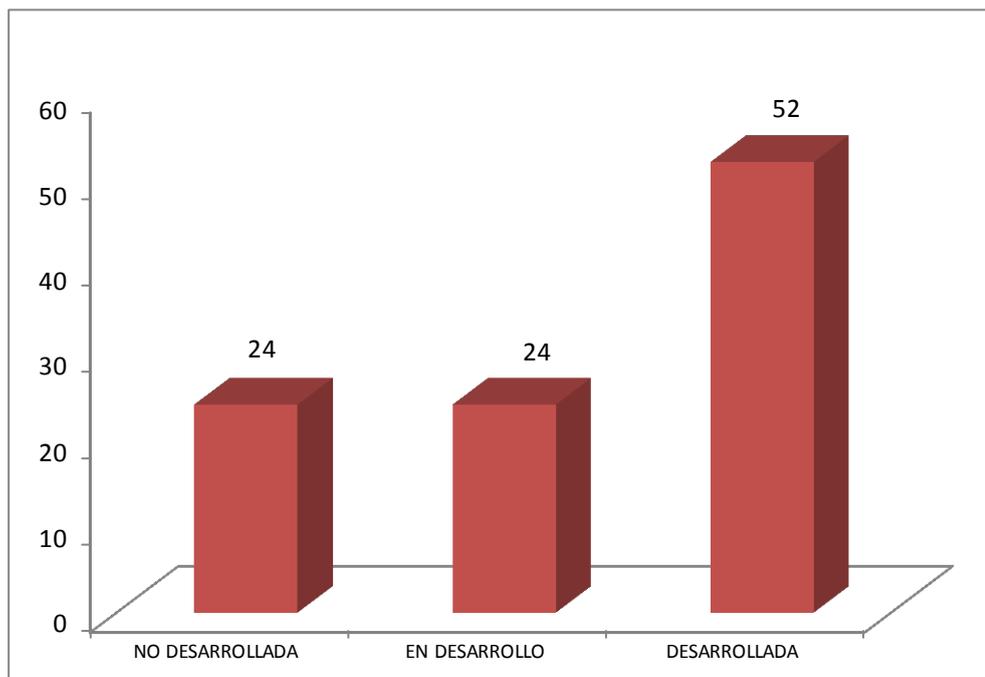


Figura 31: Representación gráfica porcentual de la habilidad demuestra autonomía en las habilidades sociales (juego de roles).

FUENTE: Tabla 2

En la figura 31 se muestra que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que respecta a la habilidad Demuestra autonomía en las habilidades sociales; se expresa en el logro de esta habilidad que muestra un 52 % de los estudiantes en el nivel Desarrollada, mientras que 24 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo . Los estudiantes y en general el ser humano es social, Porcentaje que ilustra la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

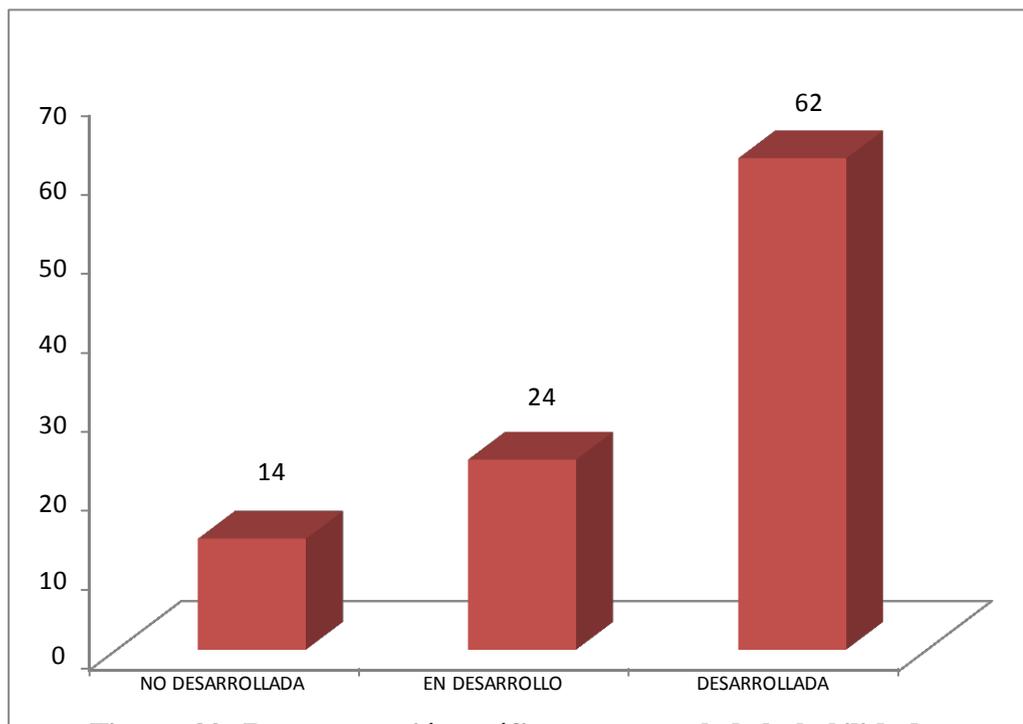


Figura 32: Representación gráfica porcentual de la habilidad Demuestra agilidad al saltar y correr.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 32 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se refiere a la habilidad Demuestra agilidad al saltar y correr; Es la segunda habilidad que más nivel de logro ha expresado. Esta habilidad muestra un 62 % de Desarrollo, mientras que 24 % está en el nivel En Desarrollo y 14 % No Desarrollo. Porcentaje que ilustra la eficacia del trabajo con el Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

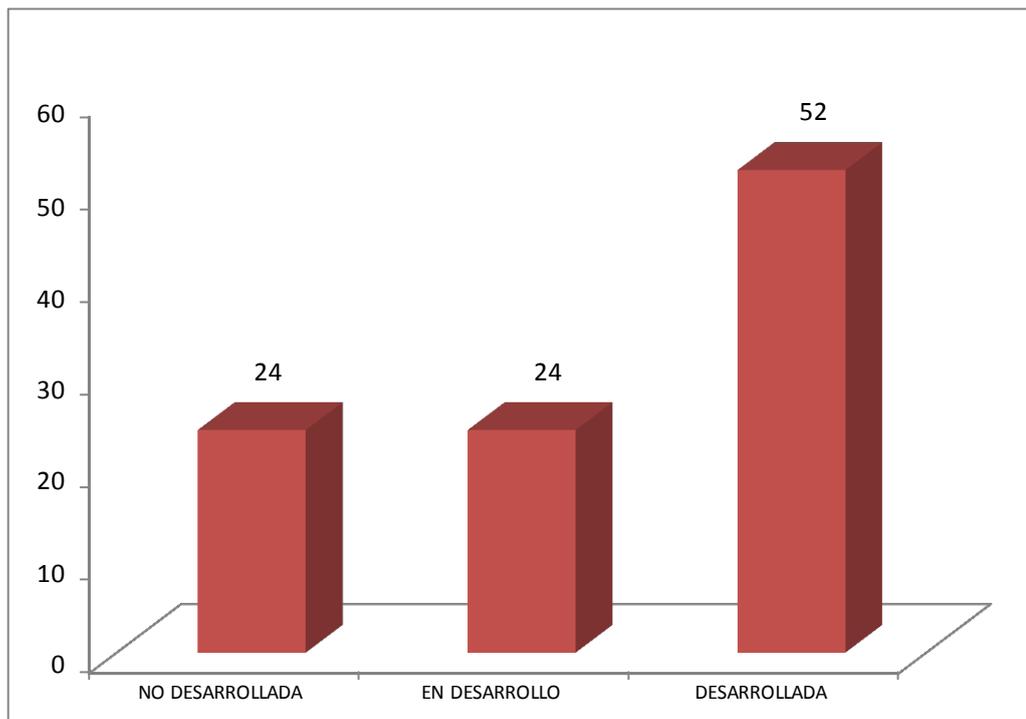


Figura 33: Representación gráfica porcentual de habilidad Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie.

FUENTE: Tabla 2

En la figura 33 se evidencia que el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana; en lo que se considera a la habilidad Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie; Los resultados son satisfactorios, en forma específica esta habilidad muestra un 52 % de Desarrollo, mientras que 24 % está en el nivel En Desarrollo y 24 % No Desarrollo. Son claros indicadores del avance logrado en torno al Programa de Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo. Los niños y niñas de esta institución educativa, participaron con entusiasmo en la ejecución de los juegos programados en las sesiones de aprendizaje.

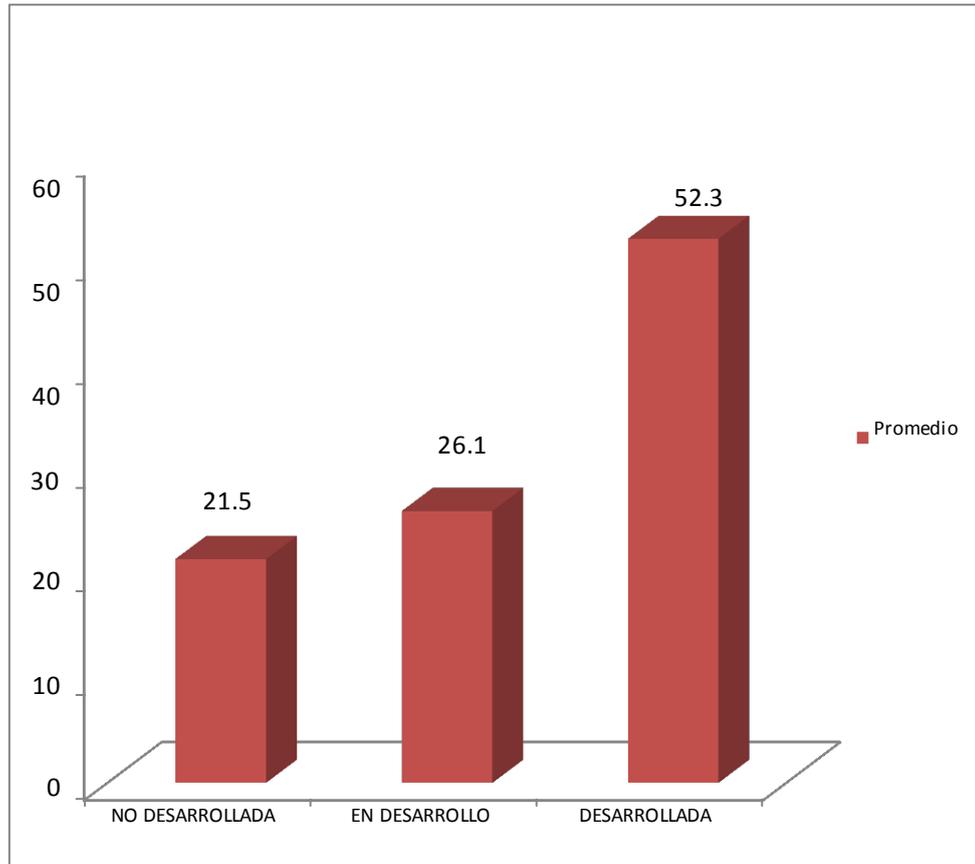
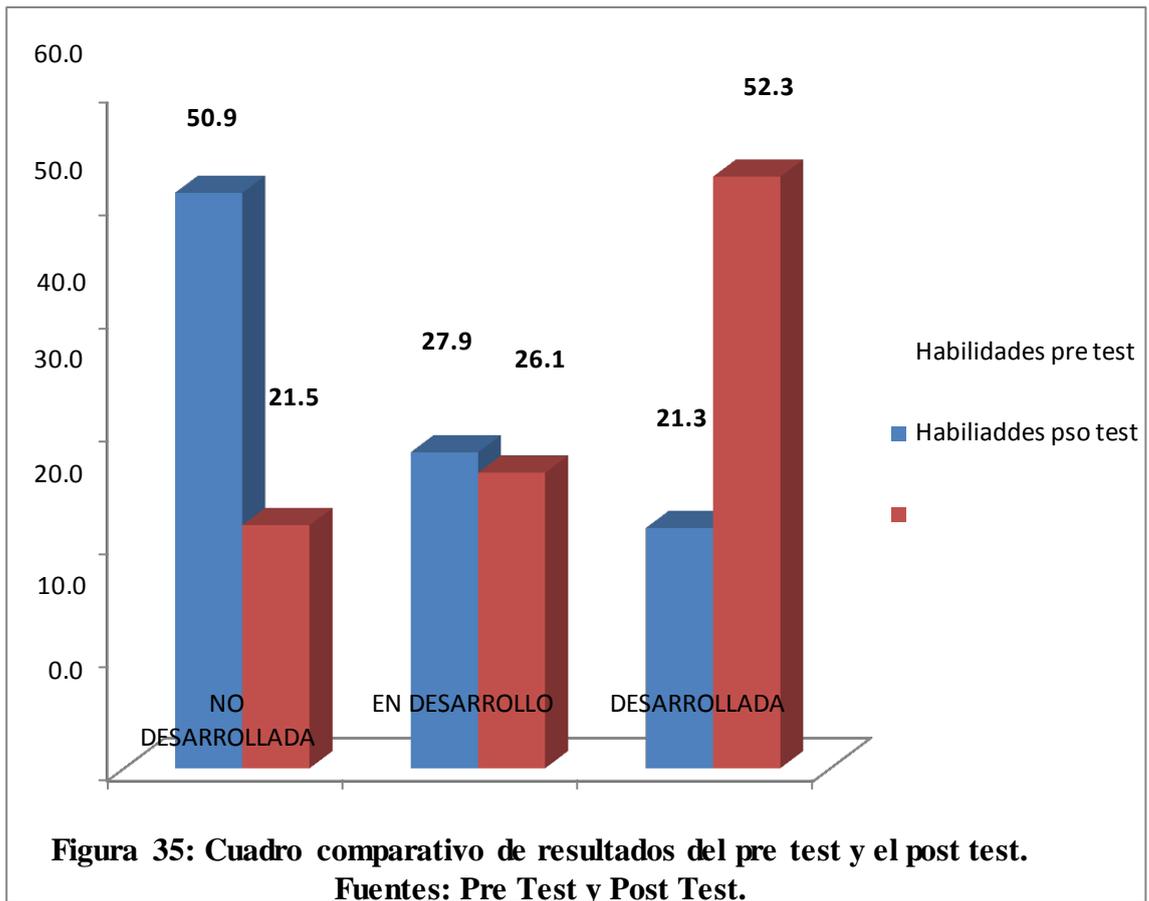


Figura 34: Promedio de resultados del Post Test en la I.E. N° 135 de Monterón. Marcavelica Sullana. 2015

El análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos específicos y la hipótesis planteada:

La aplicación de un programa de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana.

Con estos resultados se comprueba la significatividad de la hipótesis, donde La aplicación del Programa de Motricidad Fina bajo el enfoque cooperativo aplicado a los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana, demuestra ser una estrategia adecuada. Eficacia que se observa en el cuadro comparativo siguiente:



4.2 Análisis de Resultados

Después de procesar los resultados presentados anteriormente en las tablas y gráficos, utilizando la estrategia de Juegos Didácticos cooperativos, mejora la motricidad fina. El análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos específicos y la hipótesis planteada.

4.2.1. Diagnosticar las características de la motricidad fina en niños y niñas de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana a través del pre test.

Los resultados obtenidos de acuerdo con este objetivo específico, producto de la aplicación de un pre test a los niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 135 Monterón. Marcavelica – Sullana; se observa en el cuadro Comparativo (Figura N° 37) En cuanto a la evaluación del desarrollo de la motricidad fina el 50.9% (11) de los niños y niñas se encuentra en el nivel de No Desarrollo, es decir en nivel de inicio; y el 21.3 % (04) de los niños y niñas ha alcanzado el logro previsto, el nivel A.

Cuando el estudiante se encuentra en este nivel de aprendizaje y evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesita mayor tiempo de atención, la intervención de nuevas estrategias de aprendizaje. Este aspecto es el que fue motivo de un tratamiento a través de la estrategia de los Juegos Didácticos basados en el enfoque cooperativo.

De los resultados del pre test, se aprecia que los estudiantes tienen un bajo nivel en el desarrollo de la Motricidad fina. Este alto porcentaje demuestra que el

desarrollo de la motricidad fina no se está desarrollando de manera correcta, o las estrategias que se aplican no son las adecuadas.

Cabe destacar que los docentes que acceden a la capacitación del enfoque Cooperativo desarrollado por Vigotsky, están en mejores condiciones de resolver problemas que se generan en cuanto al aprendizaje, específicamente con el desarrollo de la escritura.

Estos resultados son corroborados por Emilio Arranz Beltrán, quien establece que hay que motivarlos, no discriminarlos en sus aprendizajes, es decir generar actitudes de empatía, y no hay mejor manera de hacerlo que a través de juegos, que son los intereses propios de los niños y niñas de 04 años.

En este sentido el diagnóstico nos permitió conocer las causas que no permitían tener mejores resultados en cuanto a las habilidades propias de la escritura y su posterior evolución gráfica. Un porcentaje de 50.3 % (11 niños) estaban en el nivel de No Desarrollo, mientras que el 21.3 % se ubicaban en el nivel de Desarrollo. Lo que permitió a la investigación establecer el programa de Juegos Didácticos cooperativos, con la finalidad de superar tales limitaciones.

4.2.2 Aplicar juegos didácticos en las sesiones de clase diarias a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana.

Los resultados obtenidos en este objetivo, son producto de la aplicación de la estrategia seleccionada (Programa de Juegos Didácticos basados en el Enfoque Cooperativo) El promedio obtenido durante las 12 sesiones se muestra en la tabla 2 y gráfico 37 donde se observa que el 21.5% (4) de los niños y niñas se encuentra

en el nivel de No Desarrollo, mientras que el 52.3 % (11) de los niños y niñas han alcanzado el nivel de Desarrollo.

Los niños, de ambos sexos, fueron mejorando sus aprendizajes en cada sesión aplicada, el mayor porcentaje se ubicó en el nivel de logro esperado, lo cual demuestra el correcto diseño y selección de los Juegos didácticos que se trabajaron con los niños y niñas durante las doce sesiones de aprendizaje.

Estos resultados corroboran la investigación realizada por Camacho Medina, Laura Janet (2012) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. El objetivo principal que se planteó fue investigar cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años en un colegio privado de Lima. Esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos cooperativos, que se aplicó a un grupo de niñas y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales influyen en el establecimiento o reforzamiento del conjunto de relaciones sociales en el grupo.

Una de sus conclusiones considera que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

En el caso de la investigación a las niñas y niños de 04 años del I.E.I. N° 135 de Monterón, Marcavelica – Sullana el programa considera la actividad lúdica, potencian tanto el desarrollo físico como el mental, propiciando el conocimiento de sus propias capacidades, y le enseñan a desenvolverse tanto en el espacio como en el propio grupo.

4.2.3. Estimar el nivel de desarrollo de la motricidad fina con el uso de técnicas del enfoque cooperativo.

Los resultados obtenidos demuestran que el Enfoque cooperativo es una estrategia didáctica que da buenos resultados, que se ajusta a la realidad de esta Institución Educativa. Monterón es una zona rural.

¿Qué es lo que más se resalta del logro obtenido? Que las técnicas del Enfoque Cooperativo, debidamente seleccionadas en función de una realidad específica, contribuyen al desarrollo de las habilidades establecidas en la Estructura Curricular correspondiente.

Por otro lado, estos resultados corroboran la investigación realizada por Martínez, Tamara Giselle (2012) quien es autora del trabajo de investigación *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*.

Esta docente fundamenta los logros obtenidos con los juegos cooperativos, en el desarrollo de las habilidades sociales. En el caso de la investigación realizada entre los niños y niñas de educación inicial de Monterón, se aprecia que con frecuencia los objetivos de la Estructura Curricular van por un lado y la Motricidad fina por otro, es decir, no hay una articulación. Y en este caso lo que determina es la realidad, de ahí la importancia del diagnóstico realizado, lo que dio una pista segura a la investigación realizada. El programa de Juegos Didácticos promueve la articulación entre la realidad y los objetivos que se quieren alcanzar.

En este caso, si bien el programa considera la parte motora, el desarrollo de las 16 habilidades que considera el plan educativo. La ejecución de los juegos seleccionados, inciden al mismo tiempo en su formación cognitiva, pues el cerebro es el que gobierna los movimientos de niños y niñas.

En este acápite, la investigación coincide con lo que establece, Avila Laveriano, Estefani Noemí (2014) quien investiga la mejora de la Motricidad Fina a través de Talleres de motricidad en niños y niñas de 5 años. Allí se dice que:

El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. La palabra motriz se refiere al movimiento, mientras que lo de psicomotricidad determina la actividad psíquica en dos fases: el socio afectivo y cognitivo.

Entonces estimar el nivel de desarrollo de la Motricidad Fina con el uso de Técnicas del enfoque cooperativo, en el caso concreto de los niños y niñas de la I:E:I: N° 135 de Monterón, marcavelica - Sullana se observa con claridad en el cuadro comparativo elaborado con los resultados obtenidos en el pre test y post test. (Véase Figura 37)

4.2.4 Evaluar la eficacia de las estrategias seleccionadas en el desarrollo de la motricidad fina de los alumnos investigados.

El Programa consiste en 12 sesiones de aprendizaje (Véase Anexo 2) Estas sesiones están constituidas por juegos Didácticos bajo el Enfoque Cooperativo, a saber: Corre corre trencito, Pasar un objeto y decir el nombre, Dice su nombre y sube a la silla, Jugamos a imitar sonidos, Me froto las orejas, Yo tengo una casita,

Los pajaritos, Sillas musicales cooperativas, Teresa, la marquesa, Encontramos nuestra mitad, Las galletas sobre la cabeza, Jugamos a la piña.

Las mismas que se pueden agrupar según la naturaleza de las actividades requeridas para niños y niñas de 04 años de la siguiente manera:

Juego Didáctico Cooperativo	Habilidades sobre las que incide															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Corre, corre trencito		X												X	X	X
Pasar un objeto y decir el nombre														X	X	
Dice su nombre y sube a la silla														X	X	X
Jugamos a imitar sonidos	X													X	X	
Me frote las orejas	X			X										X	X	
Yo tengo una casita		X									X		X	X		
Pajaritos a volar			X			X	X							X		
Sillas musicales cooperativas					X					X					X	
Teresa la marquesa									X			X			X	
Encontramos nuestra mitad				X				X							X	
Las galletas sobre la cabeza	X									X						X
Juguemos a la piña						X	X				X	X			X	

Habilidades:

- 1) Modela con plastilina figuras demostrando creatividad
- 2) Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza
- 3) Recorta con tijeras en piquetes
- 4) Pega utilizando adecuadamente la goma
- 5) Embolilla papel utilizando el índice y el pulgar

- 6) Rellena y colorea sin salirse de las líneas
- 7) Punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión
- 8) Demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar
- 9) Cose siguiendo los orificios del pasa cintas
- 10) Usa adecuadamente el lápiz
- 11) Dibuja demostrando creatividad
- 12) Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas
- 13) Delinea figuras siguiendo los puntos
- 14) Demuestra autonomía en las habilidades sociales (juego de roles)
- 15) Demuestra agilidad al saltar y correr
- 16) Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie

De tal manera que esta programación de juegos y habilidades dio los resultados que se observan en la Figura 37. Hay una relación que beneficia a los niños y niñas de la I.E.I. N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana. Como se observa no sólo es trabajar con los Juegos Didácticos cooperativos, sino de relacionarlos con las habilidades que se contemplan para este II Ciclo de la Educación Inicial.

Cabe resaltar que los diferentes Juegos Didácticos privilegian la práctica de predisposiciones que ya poseen los infantes, tal es el caso de la vocalización, la pronunciación, la imaginación, la atención para captar las consignas que proponen

los juegos y ejecutarlos de la mejor manera. La cooperación, el compañerismo, la solidaridad, la participación de todos, que contempla el Enfoque Cooperativo.

Y en el caso de la motricidad fina se hace incidencia en los dedos, manos, brazos, piernas, todo el cuerpo participa, junto a las emociones que les prodigan los juegos didácticos. Hablando de Motricidad, se pone en juego la motricidad gestual, auditiva, facial, fonética, la coordinación viso-manual.

Estos juegos van acompañados de prácticas de dibujo, pintura, recortar, presionar, embolillar, etc.; es decir, son actividades de aprendizaje que inciden en el desarrollo integral de los niños y niñas. En todo momento se pone énfasis en el aspecto formativo de buenas actitudes y comportamientos.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Los presupuestos teóricos relacionados con el desarrollo de la motricidad fina en las edades de 4 años posibilitaron la elaboración de la plataforma teórica de la investigación.

A través de los diferentes métodos y técnicas de investigación utilizadas se logró caracterizar el estado actual del grupo investigado.

Se pudo constatar que la propuesta de las actividades lúdicas o juegos didácticos dirigida a los niños y niñas de 4 años poseen gran validez para el desarrollo de la motricidad fina.

Las destrezas que aún no han sido alcanzadas, (trozar o cortar, recortar con tijeras, pegar sin estropear el papel en superficies reducidas, rellenar y colorear en forma ordenada y estética, dibujar un monigote, dibujar con figuras geométricas y realizar dibujos simples) sustentan, por consiguiente, la aplicación de un programa de intervención para su adquisición y desarrollo.

5.2. RECOMENDACIONES

1. Realizar este trabajo en las comunidades vecinas teniendo en cuenta las características de las mismas.
2. Elaborar talleres metodológicos para implementar las actividades de juegos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de edad.

Referencias Bibliográficas

- Bernaldo de Quirós Aragón, M. (2012). *Psicomotricidad: Guía de evaluación e intervención*. Editorial Alfaguara.
- Caballero, Romero, Alejandro (1990). *“Metodología de Investigación Científica”* Editorial Técnico Científica. 180 pp.
- Camina López, Paula. (2012) *Psicomotricidad y motricidad en la Educación Infantil*. Universidad de Valladolid. España.
- Cavallo, V .E (1997). *Teoría Evaluación y Entrenamiento de las habilidades Sociales*. Promo Libro Valencia España, 180 pp.
- Colomina, Carlos. (1990) *“El trabajo Cooperativo en la Educación Superior”*. Editorial Alianza. México. DF
- Córdova Cánova, María Socorro (2012) *Propuesta Pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel Inicial 5 años de la I.E. 15027*. Sullana, Universidad de Piura,
- Durivage, J. (1987) *Educación y Psicomotricidad*. Editorial Trillad, México.
- Fonseca, V. (1977). *Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. Infancia y aprendizaje de la Habana*. Editorial ORBE,
- Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide. 357 págs.
- Guitart Aced, R. (2005): *“Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos”* (3ª Ed.). Ed. Grao. Barcelona.
- Hohmann, M. y Cols. (1986). *Niños pequeños en acción*. (2da. Edición) Editorial Trillas, México D. F., Madrid: Ediciones Pirámide.

- Martínez, Tamara Giselle (2012) *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires.
- Meinel, K. (1977). *Didáctica del movimiento. Desarrollo motor de 0 a 6 años*. Ciudad de la Habana, Editorial Orbe,
- Mejía López, E. (2006): “El juego cooperativo. Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares”. Universidad de Antioquia. Medellín. Colombia.
- Ministerio de Educación, Dirección General de educación Básica Regular. (2011) *La psicomotricidad en el III ciclo de educación Básica Regular –Nivel Inicial*.
- Ojeda Cruz, Giselli Paola y Reyes Carrasco Isabel, (2013) *Estrategias de aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencias Sociales*. Castilla. Piura.
- Ramiro-Sánchez Tamara, y Ramiro, M^a Teresa. *Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior*. Asociación Española de Psicología Conductual. Granada (España), 2013.
- Velásquez Callado, Carlos y otros. (2013) *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física*. TESIS DOCTORAL. Valladolid. España.
- Dewey, John (1975). *Democracia y educación*. Ediciones Morata. ISBN.

ANEXOS

Anexo 1

Pre test de Motricidad fina I.E.I. N° 135 Monterón, Maravelica

- Sullana

NOMBRE:

EDAD:

N°	HABILIDAD	NO DESARROLLADA	EN DESARROLLO	DESARROLLADA
01	<i>Modela con plastilina figuras demostrando creatividad</i>			
02	<i>Rasga y troza con los dedos utilizando la presión pinza</i>			
03	<i>Recorta con tijeras en piquetes</i>			
04	<i>Pega utilizando adecuadamente la goma</i>			
05	<i>Embolilla papel utilizando el índice y el pulgar</i>			
06	<i>Rellena y colorea sin salirse de las líneas</i>			
07	<i>Punza por el contorno de las figuras grandes demostrando precisión</i>			
08	<i>Demuestra precisión óculo manual al enhebrar y ensartar</i>			
09	<i>Cose siguiendo los orificios del pasacintas</i>			
10	<i>Usa adecuadamente el lápiz</i>			
11	<i>Dibuja demostrando creatividad</i>			
12	<i>Dibuja líneas rectas, curvas y cerradas</i>			
13	<i>Delinea figuras siguiendo los puntos</i>			
14	<i>Demuestra autonomía en las habilidades sociales (juego de roles)</i>			
15	<i>Demuestra agilidad al saltar y correr</i>			
16	<i>Demuestra equilibrio al pararse en un solo pie</i>			

ANEXO 2 DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Título:

APLICACIÓN DE PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COOPERATIVO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 135 MONTERÓN, MARCAVELICA – SULLANA.

Fundamentación Teórica

El presente proyecto de Investigación pretende demostrar que la aplicación de un Programa de juegos didácticos, basados en el enfoque cooperativo, mejora el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica – Sullana.

La investigación se justifica en la medida que el niño desde su nacimiento es movimiento y acción. El desarrollo correcto y adecuado de sus habilidades y destrezas motrices, son un factor de gran valor e importancia en su desarrollo integral como individuo activo y dinámico.

Actualmente, se observa que la realidad investigada, en la institución del nivel de educación inicial se da prioridad a lo cognitivo, dejando de lado el desarrollo de las destrezas que pueda mostrar el niño con su habilidad motriz fina, utilizando mayormente las actividades como; coloreado con crayones, pinturas, embolillado y recortes, más no interactuando con nuevas actividades que permitan el desempeño de la misma.

En nuestra realidad concreta de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica, se ha podido evidenciar dificultad en los niños y niñas para dibujar, colorear, moldear, etc. ya que las docentes de las aulas del nivel inicial, no emplean técnicas relacionadas con el enfoque cooperativo y ello no permite que los niños y las niñas realicen trazos continuos en posición adecuada, colorean fuera de la línea, transcriben incorrectamente, esto es porque no se trabaja la coordinación motora fina como principio fundamental del desarrollo evolutivo del niño y/o niña en esta edad.

Es importante señalar que para tener un buen desarrollo de la motricidad fina, se hace necesario poner en práctica una serie de actividades que necesitan de precisión y un elevado nivel de coordinación. Se observó la necesidad de aplicar pruebas de funciones básicas que deben ser tomadas al inicio y al final del programa de Juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo.

En la actualidad, el juego es considerado como una actividad alternativa con intencionalidad pedagógica para desarrollar actividades y experiencias de aprendizaje que abre la puerta al conocimiento; como un facilitador de las prácticas de enseñanza - aprendizaje ya que los niños a través del juego impulsa la imaginación, y el conjunto de habilidades sociales.

Por eso, en la actualidad se plantea la necesidad de utilizar el juego como estrategia, permitiéndole así que a través del juego los niños de edad escolar desarrollan nuevas fórmulas para explorar la realidad, buscando soluciones a los problemas y se provee de estrategias diferentes para operar sobre la misma.

Desarrolla a su vez diferentes estilos de pensamientos y transforma el intercambio social dentro y fuera de la escuela por ello considerar el juego dentro de este proyecto como actividad central en las acciones educativas cotidianas.

A través de este programa se introduce actividades lúdicas como alternativa para desarrollar el interés y la intuición del niño tomando en cuenta la psicología y la edad de los niños.

II. Enunciado del problema

¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo contribuyen a desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de la IEI N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana?

III. Secuencia Didáctica

PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COOPERATIVO

El programa de juegos didácticos se desarrolla a través de doce sesiones de aprendizaje. Esta secuencia didáctica comprende los siguientes momentos o etapas:

a. Asamblea o Inicio: Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.

b. Desarrollo o expresividad motriz: Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados, de preferencia, por un ritmo que el educador marca con algún instrumento de percusión. Se recomienda que primero sean ritmos lentos y que luego se vaya incrementando la rapidez de los mismos. Luego se explora de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento.

Se propician actividades de relación con los pares, utilizando el movimiento corporal.

c. Relajación: La educadora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando, con ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida. Expresión gráfico-plástica: Los niños expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.

En el momento de la representación los alumnos, mediante los ejercicios, los desplazamientos, representan experiencias vividas durante la sesión. En ocasiones en las actividades. Ejercicios pueden ser libres y no se limita a lo vivido en la

sesión, para así poder facilitar la representación de aspectos que los niños y niñas necesitan exteriorizar.

d. Cierre: La educadora, al recoger los trabajos de los niños, les preguntará sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los colocará en un lugar visible, para que lo aprecien todos los niños del aula.

IV. PLAN DE APRENDIZAJE

Las sesiones de aprendizaje son las siguientes:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Corre, corre trencito”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.	Abre y cierra las manos en forma alternativa, manteniendo la muñeca inmóvil, mueve los dedos libremente	Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos	Lista de cotejo.

Secuencia Didáctica:

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Se les motiva con un trencito (juguete) y se les pregunta ¿Sabes lo que es un tren? ¿Cómo se llaman las partes? ¿Quiénes usan el tren? ¿Has viajado alguna vez en tren?	Trencito (juguete)	10 minutos
Actividad Principal	Estamos sentados en un círculo muy amplio. El profesor comienza a desplazarse por la sala imitando una locomotora y recitando rítmicamente: Corre, trencito, por la carrilera. Prende y se apaga junto a la estación. Alí, aló, que suba la pasajera. Alí, aló, N. ya subió. ¿Cómo te llamas? - Me llamo...	Canción “Corre, corre trencito”	25 minutos

	- Pues sube al tren. Ponte en el último vagón) Se añade a la locomotora la niña cuyo nombre hemos escuchado y repetimos la actividad hasta que todas las niñas y niños se hayan montado en el tren.		
Relajación	Sentados sobre colchonetas, reproducen el juego por grupos, e indican las escenas que más les gustaron.		05 minutos
Diálogo	La docente les pregunta que hicieron al principio, que partes del cuerpo participaron, luego si les gustó la actividad.		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección/Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole
5. Nombre de la Sesión: “Corre, corre trencito”

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores		Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo		Abre y cierra las manos en forma alternativa, manteniendo la muñeca inmóvil, mueve los dedos libremente		Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos	
Apellidos y nombres		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 1

Calificaciones		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
Apellidos y Nombres				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Pasar un objeto y decir el nombre.

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Maneja el espacio en relación con su cuerpo, identificando nociones espaciales: a un lado, al otro lado, izquierda, derecha.	Pasa la pelota con las manos hacia la izquierda y derecha. Caminando realiza el siguiente esquema pasa, dice su nombre, pasa dice el nombre de su amigo (a)	Se expresa y ejecuta sus movimientos Con autonomía	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Hacemos que los niños y niñas aprendan la letra de la canción “El mundo es de ustedes y de nosotros”	Canción “El mundo es de ustedes y de nosotros”	10 minutos
Actividad Principal	1. Colocamos los niños y niñas en círculo . Una pasa un objeto a la que está a su lado izquierdo diciendo su propio	Objeto (pelota, bloque u otro)	25 minutos

	<p>nombre y así sucesivamente: <i>Yo me llamo Ana María.</i></p> <p>2. Después repetimos el ejercicio pasando el objeto hacia el lado derecho diciendo el nombre de la niña o niño que nos pasó el objeto: <i>Toma, Marina.</i> Y así sucesivamente hasta que todos participen.</p> <p>3. Si sobra tiempo o necesitamos aprender bien los nombres, nos cambiamos todas de puesto y repetimos de nuevo los pasos 1 y 2.</p>		
Relajación	Se hace un breve recordatorio de las actividades realizadas, buscando la participación de todos los niños y niñas.		05 minutos
Diálogo	Preguntamos qué niños fueron más rápidos en las respuestas, ubicamos causas y corregimos problemas de pronunciación y orden.		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole
5. Nombre de la Sesión: **“Pasar un objeto y decir el nombre”**

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Pasa la pelota con las manos hacia la izquierda y derecha.		Caminando realiza el siguiente esquema pasa, dice su nombre, pasa dice el nombre de su compañero (a)		Se expresa y ejecuta sus movimientos Con autonomía	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 2

Calificaciones	PERSONAL SOCIAL
----------------	-----------------

Apellidos y Nombres		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Dice su nombre y sube a la silla”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y adecuado control de sus movimientos.	<p>Localiza e</p> <p>Identifica en sí mismo partes de su cuerpo: brazos, codos, antebrazos, muñecas y manos.</p> <p>Mueve el brazo de muchas formas.</p> <p>Se toca los codos y acaricia el antebrazo.</p> <p>Da palmadas .</p>	Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales.	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Acomodan sus sillitas, las levantan y colocan encima de la mesita. Comentan sobre los beneficios de sentarse correctamente.	Mesas y sillitas	10 minutos
Actividad Principal	Todas estamos sentadas en círculo, cada una en su silla. La docente explica los peligros de subirse a una silla sin la ayuda de las amigas. Se sube a la silla con ayuda de las	Silla grande, nombres de niños y niñas.	30 minutos

	<p>niñas que están al lado y dice: <i>Hola, amiguitos, me llamo David.</i> O simplemente dice su nombre y se baja con la ayuda de quienes están a su lado.</p> <p>Repiten el mismo ejercicio el resto de niñas y niños siguiendo el orden del grupo.</p> <p>Comentamos la importancia de ayudarse mutuamente.</p>		
Relajación	De pie, cogidos de la mano comentan sobre la importancia de la ayuda mutua.		05 minutos
Diálogo	La docente pregunta sobre el niño o niña que realizó mejor el trabajo de subirse a la silla. Dibujan las escenas que más les impactaron.		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años

3. Área: Personal Social

4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

5. Nombre de la Sesión: “Dice su nombre y sube a la silla”

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Localiza e Identifica en sí mismo partes de su cuerpo: brazos, codos, antebrazos, muñecas y manos.		Mueva el brazo de muchas formas. Se toca los codos y acaricia el antebrazo. Da palmadas .		Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 3

Calificaciones	PERSONAL SOCIAL
----------------	-----------------

Apellidos y Nombres		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a imitar sonidos”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Localiza e identifica en sí mismo y en los demás la cara partes principales: ojos, nariz, boca, mejillas, frente y barbilla.	Sigue la secuencia propuesta por la docente.	Demuestra placer y disposición para realizar actividades corporales.	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Jugamos a imitar los sonidos que hacen los animales conocidos por ellos: ¿Cómo hace la vaca? <i>Uhm...</i> (Colocando dos cuernos en la frente) Y digo: <i>Uhm...</i> (Colocando dos cuernos en la frente) <i>Emilio está aquí.</i> El siguiente dice: <i>Uhm...</i> (Colocando dos cuernos en la frente) <i>Miguel Ángel está</i>	Par de cuernos	10 minutos

	<i>aquí.</i>		
Actividad Principal	<p>Seguimos así hasta que todo el grupo ha dicho su nombre haciendo la vaca con la voz y los cuernos.</p> <p>Después se habla de los gallos que se levantan temprano en la mañana. Se levantan con energía, se estiran, mueven los alones, se ponen la cresta (<i>simulada con una mano estirada sobre la cabeza</i>) y cantan: ki kiri ki / Ernesto está aquí.</p> <p>Invitamos a las demás a que lo hagan una por una diciendo su nombre.</p> <p>Y ¿qué tal si lo intentamos con otros animales?</p> <p><i>Cua, cua. Alfredo está aquí.</i></p>	Canción “Ki kiri ki”	25 minutos
Relajación	Recordamos las actividades principales y que más han gustado a niños y niñas. Inculcamos el cuidado de los animales, por ser parte de la naturaleza y por los beneficios que recibimos de ellos.		05 minutos
Diálogo	Se les hacen las preguntas ¿Qué animal es más amigo de las personas? ¿Cuáles son sus animales favoritos? ¿Sus mascotas tienen nombres? Nombran a sus mascotas y relatan alguna anécdota.		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole
5. Nombre de la Sesión: **“Jugamos a imitar sonidos”**

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Localiza e identifica en sí mismo y en los demás la cara: partes principales: ojos, nariz, boca, mejillas, frente y barbilla.		Sigue la secuencia propuesta por la docente.		Demuestra placer y disposición para realizar actividades corporales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 4

Calificaciones		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
Apellidos y Nombres				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me froto las orejas”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de Motricidad Fina	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos.	Relaja la frente, los ojos, las mandíbulas y los labios sintiendo la dureza o tensión en su rostro. Se pasa los dedos por todo su rostro siguiendo las indicaciones de la docente.	Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Les decimos que la letra de la canción que van a aprender contiene consignas que hay que cumplir y les damos uno o dos ejemplos.	Las consignas	10 minutos
Actividad Principal	Nos ponemos de pie en círculo en un lugar amplio. Les enseño la siguiente recitación que la repetimos varias veces hasta que la	Canción “Me froto las	25 minutos

	<p>aprenden.</p> <p>Me froto las orejas como las comadreja.</p> <p>Me froto la nariz como la perdiz.</p> <p>Me froto la cabeza, en los pies me hago cosquillas.</p> <p>Y me froto las rodillas como las ardillas</p> <p>A la vez que cantamos, vamos realizando los gestos que indica la canción. Después nos ponemos por parejas y lo repetimos todo cambiando me por te y realizando los gestos sobre la compañera de al lado con mucho cuidadito</p>	orejas”	
Relajación	Recordamos con que actividad empezó la sesión. Cuáles son las escenas que más gustaron. Con cuáles se divirtieron más.		05 minutos
Diálogo	<p>¿Te gusta que te toquen las orejas? ¿Te han hecho daño alguna vez cuando te han tocado las orejas? ¿Sabes tocar suavemente?</p> <p>Y cuando a alguien le molesta que le toquen, dejaremos de tocarle porque molesta.</p>		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole
5. Nombre de la Sesión: “Me froto las orejas”

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Relaja la frente, los ojos, las mandíbulas y los labios sintiendo la dureza o tensión en su rostro.		Se pasa los dedos por todo su rostro siguiendo las indicaciones de la docente.		Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 5

Calificaciones		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
Apellidos y Nombres				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Yo tengo una casita”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo.	Realiza Circunferencias en el aire con ambos brazos al mismo tiempo en diferentes direcciones. Levanta el brazo derecho hasta el hombro izquierdo	Aprecia y cuida su cuerpo.	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Les contamos el cuento: “En casa de la madre de Pilar hay una casita de muñecas, con muebles, cortinas, cuarto de baño, cocina y todo. Es todo muy pequeñito, pero muy bonito, para que las muñecas estén cómodas y felices. El juego de hoy tiene que ver con las casas. Se lo voy a explicar:	Cuento	10 minutos

Actividad Principal	<p>Apartamos las mesas, nos sentamos en círculo y recitamos rítmicamente:</p> <p><i>Yo tengo una casita que es así y así (1)</i></p> <p><i>Y cuando sale el humo sale así y así (2).</i></p> <p><i>Y cuando voy a entrar llamo así y así (3).</i></p> <p><i>Y me limpio los zapatos así, así y así (4).</i></p> <p>Cuando decimos las palabras subrayadas realizamos los siguientes gestos:</p> <p>(1) Con las dos manos, dedos índices estirados, dibujamos en el aire una casita. Primero las paredes y luego el tejado.</p> <p>(2) Con el dedo índice de una mano dibujamos humo saliendo de una chimenea en forma espiral hacia arriba.</p> <p>(3) Con el puño cerrado de una mano hacemos como si golpeamos en la puerta para llamar.</p> <p>(4) Hacemos con los pies como si nos limpiamos en el felpudo de la puerta antes de entrar en casa.</p> <p>Primero hacemos la rima y los gestos en tono normal. Les animamos a que reciten con nosotras.</p> <p>Después les preguntamos si han visto alguna persona gigante. Yo vi una vez un señor muy alto que caminaba sobre zancos y me cantó la canción de su casa.. Lo hacemos todas con voz fuerte y gestos muy amplios.</p> <p>Les digo que una vez vi a Garbancito. Un niño tan pequeño como un garbanzo que tenía una casa muy pequeñita y me lo cantó</p>	Canción “Yo tengo una casita”	25 minutos
---------------------	---	-------------------------------	------------

	recitando la canción en voz baja y con gestos pequeños.		
Relajación	Si queremos conseguir silencio, les decimos que hay un personaje mudo que también tiene casa. Lo repetimos todo mentalmente sin que se oigan las palabras y haciendo los gestos. En ese momento de tranquilidad podemos hablar de cosas importantes, de saber escuchar consejos.		05 minutos
Diálogo	<p>¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué sensaciones habéis tenido?</p> <p>¿Habéis tenido alguna dificultad?</p> <p>¿Quién se siente cómoda o cómodo en su casa? ¿Alguien se siente incómoda o incómodo?</p> <p>¿Qué es lo que los incomoda?</p> <p>¿Podemos mejorar nuestra casa? ¿Sobran o faltan cosas en nuestras casas? ¿Qué solución podemos encontrar? ¿Quién hace las tareas de la casa? ¿Qué hemos aprendido con esta rima? ¿Qué podemos hacer para poner en práctica lo que hemos aprendido? Tomamos conciencia de lo importante que es tener una casa para vivir y cuidarla para que esté bonita.</p>		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole
5. Nombre de la Sesión: “Yo tengo una casita”

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Realiza Circunferencias en el aire con ambos brazos al mismo tiempo en diferentes direcciones.	Levanta el brazo derecho hasta el hombro izquierdo		Aprecia y cuida su cuerpo.		
			SI	NO	SI	NO	SI
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 6

Calificaciones Apellidos y Nombres		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Pajaritos a volar”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Realiza diferentes movimientos y se desplaza siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo	<p>Extiende sus brazos cuando la docente pide que imaginemos que volamos, nadamos, etc.</p> <p>Participa en Orden dentro del aula sin empujar a sus compañeros.</p>	Se muestra autónomo en sus acciones y en sus movimientos.	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica:

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo

Calentamiento	Escuchan sentados sobre un petate, la canción "Pajaritos a volar"	Tv. CD y DVD	05 minutos
Actividad Principal	<p>Les pregunto qué hacen los pajaritos.</p> <p>Les enseñamos a cantar: <i>Los pajaritos que van por el aire, vuelan, vuelan, vuelan, vuelan, vuelan.</i> Todas hacemos como que volamos caminando por la sala, moviendo los brazos como alas y nos sentamos en una silla.</p> <p>Preguntamos: <i>¿Los pececitos van por el aire? ¿También vuelan los pececitos?</i> Les enseñamos a cantar: <i>Los pececitos que van por el agua nadan, nadan, nadan, nadan, nadan.</i> Nos desplazamos por la sala cantando haciendo como que nadamos (<i>cruzando los brazos y estirándolos a la altura del pecho.</i>)</p> <p><i>Los caballitos que van por el monte, trotan, trotan, trotan, trotan, trotan.</i> Vamos por la sala haciendo como que trotamos.</p>		25 minutos
Relajación	Nos sentamos para descansar y charlamos sobre la necesidad de cuidar a los animales y cuidar nuestro cuerpo, sobre la gran importancia de brazos y piernas.		05 minutos
Diálogo	<p><i>¿Y cómo hacen los pececitos?</i></p> <p><i>¿Qué hacen los pajaritos?</i></p> <p><i>¿Y quienes son los que trotan?</i></p> <p><i>¿Pueden volar las personas?</i></p>		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole
5. Nombre de la Sesión: “Pajaritos a volar”

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores	Apellidos y nombres	Extiende sus brazos cuando la docente pide que imaginemos que volamos, nadamos, etc.		Participa en Forma ordenada dentro del aula sin empujar a compañeros.		Se muestra autónomo en sus acciones y en sus movimientos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 7

Calificaciones Apellidos y Nombres		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Sillas musicales cooperativas.

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y adecuado control de sus movimientos.	Localiza e Identifica en sí mismo partes de su cuerpo: brazos, codos, antebrazos, muñecas y manos. Mueve el brazo de muchas formas. Se toca los codos y acaricia el antebrazo. Da palmadas	Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Colocamos las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes.	Sillas	05 minutos

<p>Actividad Principal</p>	<p>Todas cantan una canción conocida por el grupo bailando alrededor. Cuando acaba la canción, cada una se sienta en una silla. Lo repetimos varias veces mientras disfrutemos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen.</p> <p>Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla. Les pedimos que todas se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla, pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otra niña.</p> <p>Se ayudan a sentarse unas sobre otras. Cada vez hay menos sillas. Pararemos la actividad cuando veamos que hay dificultad en que todas se sienten.</p>	<p>Canción y sillas.</p>	<p>25 minutos</p>
<p>Relajación</p>	<p>Se sientan en el suelo y la docente les pide que cierren los ojos e imaginen las acciones más diversas con las sillas.</p>		<p>05 minutos</p>
<p>Diálogo</p>	<p>Alguien se ha hecho daño? ¿A quién le gusta ser el primero en sentarse? ¿Qué pasa cuando te quedas sin silla? ¿Y cuando estás sentada y ves que alguien no tiene silla? ¿Cómo os habéis organizado para estar todos sentados? ¿Les gusta compartir las cosas? ¿Con quién compartís cosas? ¿Cuándo ves que alguien necesita algo qué haces?</p>		<p>05 minutos</p>

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Sillas musicales cooperativas.

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores	Apellidos y nombres	Localiza e Identifica en sí mismo partes de su cuerpo: brazos, codos, antebrazos, muñecas y manos.		Mueve el brazo de muchas formas. Se toca los codos y acaricia el antebrazo. Da palmadas.		Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 8

Calificaciones Apellidos y Nombres		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

21				
----	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Teresa, la marquesa.

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos. Reflexiona sobre la importancia del trabajo en grupo.	Localiza las partes finas de su cara y su cuerpo. Utiliza la letra de la canción para ejercitar sus brazos y piernas. Repite la actividad de remar a sus compañeros.	Se muestra autónomo en sus acciones y movimientos	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Se ponen de pie y forman un círculo cogidos de la mano. La docente presenta la actividad, da las	Papelote y	10

	reglas del juego.	plumón	minutos
Actividad Principal	<p>Se coloca una pareja de niñas sentada en el suelo con las piernas recogidas mirándose de frente. Se agarran las manos (<i>pueden hacerlo con los brazos cruzados</i>) y comienzan a recitar rítmicamente esta serie, mientras echan su espalda atrás y adelante alternativamente como si fueran remando en una barca, como en la canción de Aserrín, aserrán.</p> <p>Teresa, la marquesa/ Tipití, tipitesa.</p> <p>Tenía una corona/ Tipití, tipitona.</p> <p>Con cuatro monaguillos/ Tipití, tipitillos.</p> <p>Y el cura y el sacristán/ Tipití, tipitán.</p> <p>Para no marearse, cada pareja se da un abrazo al terminar la acción. Ahora se colocan todas las niñas por parejas sentadas y lo repetimos con otra historia.</p> <p>Teresa la francesa/ Tipití, tipitesa.</p> <p>Tenía una pelota/ Tipití, tipitota.</p> <p>Con dibujos amarillos/ Tipití, tipitillos.</p> <p>Especial para jugar/Tipití, tipitán.</p> <p>Podemos inventar otras letras relacionadas con nombres de otras niñas del grupo.</p>	<p>Serie Teresa la marquesa.</p> <p>Pelota, muñeca.</p>	25 minutos
Relajación	Reflexionamos sobre los juegos en grupo, que no dejamos a nadie fuera. Jugamos sin pelearnos y podemos abrazarnos para demostrar nuestra amistad, nuestro cariño, nuestro deseo de ayudar, cuidar y respetar a nuestras amigas.		05 minutos
Diálogo	¿Les agradó la canción? ¿Saben otra canción parecida? ¿Qué otro juego practican con sus	Preguntas	05

	amiguitos?		minutos
--	------------	--	---------

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Teresa, la marquesa

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Localiza las partes de su cara y su cuerpo. Utiliza la letra de la canción para ejercitar sus brazos y piernas.		Repite la actividad de remar a sus compañeros		Se muestra autónomo en sus acciones y movimientos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 9

Calificaciones Apellidos y Nombres		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

21				
----	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Encontremos nuestra mitad”

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos	Buscan a la niña o niño que tiene la pieza complementaria. Reflexionan que en la naturaleza las cosas existen por pares, dan variedad de ejemplos: día y noche, alto y bajo, gordo y flaco, blanco y negro.	Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales.	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo

Calentamiento	Hacemos la introducción con un cuento “El sol y la Luna” y sobre su influencia en la vida del planeta tierra.	Canción el Sol y la Luna	10 minutos
Actividad Principal	<p>Esta actividad nos sirve para formar grupos.</p> <p>Traemos puzzles o rompecabezas de dos piezas y los repartimos. Después cada una buscará a la niña o niño que tiene la pieza complementaria.</p> <p>Podemos recortar puzzles de tres piezas, cuatro, cinco.</p> <p>Las piezas pueden estar hechas con dibujos, con palabras, con dominós, con chistes, series lógicas y otros objetos.</p>	Rompecabezas de dos, tres, cuatro cinco piezas.	30 minutos
Relajación	Sentados pasamos revista a las acciones realizadas, reflexionan que en la naturaleza las cosas existen por pares, dan variedad de ejemplos: día y noche, alto y bajo, gordo y flaco, blanco y negro.		05 minutos
Diálogo	¿Qué acción les agradó? ¿Qué niño o niña no encontró su mitad? ¿Qué sucede si se unen dos mitades diferentes?		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Teresa, la marquesa

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Buscan a la niña o niño que tiene la pieza complementaria.		Dan variedad de ejemplos de pares: día y noche, alto y bajo, gordo y flaco, blanco y negro.		Demuestra placer y disposición para la realización de actividades corporales	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 10

Calificaciones Apellidos y Nombres		PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

21				
----	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Las galletas sobre la cabeza

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo.	<p>Extiende sus brazos cuando la docente le pide que pasee por la sala.</p> <p>Participa en Forma ordenada dentro del aula sin empujar a nadie.</p>	<p>Se muestra autónomo en sus acciones y movimientos .</p>	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo

<p>Calentamiento</p>	<p><i>Mi abuela hacía galletas en el pueblo y cada mañana se las ponía sobre la cabeza e iba donde las vecinas a repartir las galletas.</i></p> <p><i>Todas las vecinas tenían cuidado para que no se le cayeran las galletas de la cabeza y si se le caían la ayudaban a colocarlas en sitio de nuevo.</i></p>	<p>Preparo una serie de “galletas” elaboradas con plastilina (<i>bolas aplastadas</i>).</p> <p>Podemos usar bloques de plástico, libritos, llaves, sacos de legumbres, piezas de puzzle, paquete de pañuelos, goma de borrar.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Actividad Principal</p>	<p>Le pongo una <i>galleta</i> sobre la cabeza a una niña y le indico que se pasee por la sala</p> <p>intentando que no se le caiga. Si se le cae se queda quieta como una estatua sin moverse</p> <p>hasta que otra niña recoge la galleta de plastilina del suelo y se la pone sobre la</p> <p>cabeza. Entonces ya puede seguir moviéndose.</p> <p>Ella sigue caminando realizando el ejercicio mientras sigo colocando más</p> <p>“<i>galletas</i>” sobre las cabezas de otras niñas que caminan intentando que no se caigan las galletas. Si se cae alguna, la niña se queda como estatua hasta que alguien se la coloca de nuevo apropiadamente.</p> <p>Cuando todas las niñas tienen una “<i>galleta</i>” sobre la cabeza, las mismas niñas que tienen galleta sobre la cabeza ayudarán a quienes se les cae recogidosela del suelo y colocadosela bien.</p>		<p>30 minutos</p>
<p>Relajación</p>			<p>05</p>

	<p>Es un juego muy útil para trabajar temas de solidaridad con personas mayores. En ese caso les pido que imaginen que lo que llevan sobre la cabeza es dinero o comida o agua o ...</p>		minutos
Diálogo	<p>Analizamos lo sucedido y el significado que tiene. ¿Nos gusta ayudar a las demás?</p> <p>¿Lo hacemos alguna vez? ¿Qué pasa cuando ayudamos a alguien? Podemos perder el tiempo, la galleta, el dinero, . . . ¿Se nos ha caído algo alguna vez? ¿Y qué pasó? ¿Se le ha caído algo a alguna persona conocida?</p>		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

NOMBRE DE LA SESIÓN: Las galletas sobre la cabeza

AREA		PERSONAL SOCIAL					
Indicadores Apellidos y nombres		Extiende sus brazos cuando la docente le pide que pasee por la sala.		Participa en Forma ordenada dentro del aula sin empujar a nadie.		Se muestra autónomo en sus acciones y movimientos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN N°11

Calificaciones	PERSONAL SOCIAL
----------------	-----------------

Apellidos y Nombres		A	B	C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a la piña

III. EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de Evaluación
Personal Social	Desarrollo de la Motricidad Fina	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel visomotriz: óculo manual y óculo podal.	Se forman en espiral en forma sucesiva. Se ordena caminando a la vez que canta.	Se muestra autónomo en sus acciones y movimientos.	Lista de cotejo.

IV. Secuencia Didáctica

Momentos	Estrategias de Aprendizaje	Materiales Didácticos	Tiempo
Calentamiento	Les explicamos lo que es una piña. La dibujamos. Dibujamos una rodaja de piña para que entiendan cómo es el corazón. Dibujamos en el tablero la espiral que vamos a hacer en torno a la última niña de la fila, que no se moverá.	Tiza y pizarra	10 minutos

<p>Actividad Principal</p>	<p>Nos ponemos de pie en una sala amplia sin muebles, o separamos las mesas de la clase, y nos agarramos todas en forma de tren poniendo las manos encima de los hombros de la que va delante, menos la primera que no tiene a nadie delante.</p> <p>Cantamos la siguiente poesía de forma rítmica a la vez que la primera persona camina despacio con pasos cortos hacia adelante dando vueltas en torno a la última niña que estará quieta. La iremos envolviendo como capas diferentes de una piña.</p> <p>El corazón de la piña se va envolviendo, se va envolviendo.</p> <p>Todos los niños y niñas se van uniendo, <i>se van uniendo.</i></p> <p>Cuando hemos formado la piña en torno a la última niña, nos quedamos pegaditas acurrucaditas con la cabeza apoyada hacia el centro imaginando que escuchamos el corazón de la piña.</p> <p>Después cantamos:</p> <p>El corazón de la piña se va desvolviendo, se va desvolviendo.</p> <p>Todos los niños y niñas se van desuniendo, <i>se van desuniendo.</i></p> <p>Y vamos caminando en sentido contrario</p>	<p>Poesía “La piña”</p>	<p>30 minutos</p>
----------------------------	---	-------------------------	-------------------

	hasta que se deshace la espiral. Podemos repetir la actividad de nuevo comenzando por el otro extremo de la fila.		
Relajación	Preguntamos a las niñas y los niños qué compromisos les gustaría tomar y entre todas y todos elegimos uno para la quincena.		05 minutos
Diálogo	¿Quién quiere comentar algo? ¿Qué os ha parecido? ¿Qué sensaciones habéis tenido? ¿Habéis tenido alguna dificultad? ¿Quién se ha sentido bien con el juego? ¿Qué cosas os han gustado más? ¿Alguna niña o niño se ha sentido incómoda o incómodo? ¿Qué le ha hecho sentir así? ¿Alguien se ha hecho daño? ¿A alguien le ha costado mucho seguir a las otras niñas y niños? ¿Quién se ha tropezado, soltado, caído, etc...? ¿A alguna niña o niño le han empujado?		05 minutos

Instrumento de Evaluación (Lista de Cotejo)

Datos Generales

1. Institución Educativa Inicial N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana
2. Sección /Edad: 4 años
3. Área: Personal Social
4. Responsable: Hermelinda Roa Nole

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				