



"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA" EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REYNA DE LA PAZ - TRUJILLO 2016

"APPLICATION OF A LEISURE GAMES PROGRAM TO IMPROVE LEARNING IN THE MATHEMATICS AREA" IN THE 5 YEARS OF THE REYNA DE LA PAZ EDUCATIONAL INSTITUTION - TRUJILLO 2016

RESUMEN

En la presente investigación realizado en la Institución Educativa Particular Reyna de la Paz, se identificó una problemática referente a la dificultad que tienen niños de 5 años con la matemática donde para dar solución a esta se busca proponer una estrategia metodológica basada en los juegos lúdicos. Donde las docentes deben hacer uso de juegos lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el área de matemática, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático.

La aplicación de juegos lúdicos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos de inicial, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados.

acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Student T = $-8,54 < 1,69$, es decir, la aplicación de los juegos lúdicos, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de Matemática del nivel inicial, de la Institución Educativa “Reyna de la Paz”, porvenir, en el año 2016.

ABSTRACT

In the present research carried out in the Private Educational Institution Reyna de la Paz, a problematic was identified regarding the difficulty that children of 5 years with mathematics have in which to solve this one, it is proposed to propose a methodological strategy based on the playful games. Where teachers should make use of playful games in the development of learning sessions in the area of mathematics, as their proper use generates expectations, awakens their creativity, attention, memory and mathematical thinking.

The application of playful games, increases the level of knowledge and learning of mathematics, in initial students, thus indicating the achievement of the objectives previously raised.

Accepted the research hypothesis, it should be noted that the results of the Student test $T = -8.54 < 1.69$, ie, the application of play games, significantly improves the achievement of learning in the area of Mathematics level Initial, of the Educational Institution "Reyna de la Paz", future, in 2016.

INTRODUCCION

Este proyecto de investigación contribuye al desarrollo de cada uno de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Reyna de la Paz” el cual tiene como propósito implementar estrategias didácticas a través de juegos lúdicos que ayuden desarrollar habilidades matemáticas, en los niños 5 años.

Las matemáticas muchas veces son un dolor de cabeza, tanto para el alumno como para el docente, ya que es un proceso de enseñanza aprendizaje, se puede encontrar dificultades en una o ambas partes, es decir, que no pueda haber entendimiento por parte del alumno (Lisaremi, 2004) o que el profesor no desarrolle la forma adecuada para poder enseñar

La realidad educativa nos ha demostrado que muchos de nuestros niños tienen dificultades sobre todo en las siguientes dimensiones: conceptos básicos, percepción visual, correspondencia término a término, números ordinales, reproducción de figuras y secuencias, reconocimiento de figuras geométricas (Vasquez, 2005)

La enseñanza del pre- matemática a través del juego le permite al niño desarrollar habilidades y potencialidades que debe alcanzar en su etapa evolutiva, nuestro deber como educadoras es motivar a los niños para que sean los propios constructores de su conocimiento

La importancia del juego y las matemáticas radica en transmitir al niño aprendizajes duraderos, puesto que el juego es la actividad primordial en la enseñanza- aprendizaje, esta vinculación le permite al niño pensar, crear, actuar... y no tenga ningún temor a equivocarse, que sea el propio juego quien juzgue al niño en sus aciertos y desaciertos, logrando fortalecer su aprendizaje ya que de estos aprendizajes el niño aprenderá. (Gonzales, 2006).

Por lo anteriormente expuesto, se formula el siguiente enunciado ¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa REYNA DE LA PAZ- Trujillo 2015

Para lo cual se formuló como objetivo General Determinar la influencia de la aplicación de un programa juegos lúdicos en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo 2015

Y como objetivos específicos:

- Identificar la importancia de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo 2015
- Diseñar y aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo 2015
- comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo 2015.
- evaluar el rendimiento de los niños de 5 años de la I.E “Reyna de la Paz” mediante un Pre test.

La investigación se justifica que el juego lúdico en la educación inicial es fundamentalmente y libre, porque cuando los pequeños juegan lo hacen. Este elemento espaciales de la por ello convierte un gran instrumento socializador.

. (Blanco, Actividades ludicas y su importancia en los niños, 2014)

En todo caso, la exigencia de las actividades lúdicas de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Dicha exigencia viene determinada, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no se puede dejar a un lado la motivación en consecuencia del propio placer por la misma y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir y de experimentar que aparece muy ligada a esta actividad infantil siendo un aspecto vital la motivación porque es la explicación del porqué de las acciones

Esta investigación es relevante ya que pretende dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas como estímulo en el proceso de desarrollo integral del niño y la niña, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo a través de

experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiriera más agradablemente su aprendizaje.

La investigación prevé beneficios o posibles aportaciones de alcance nacional en tres ámbitos fundamentales:

a) En lo teórico

El proyecto en cuanto al juego lúdico como el modelo simbólico mediante el cual es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico de los/las estudiantes y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales

b) En lo metodológico

El proyecto Tiene como fin potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje del niño y la niña, además, la afectividad, articulada con las experiencias d aprendizaje de carácter lúdico, promueven en los niños y las niñas, el aprendizaje, en la medida que favorecen, la posibilidad de aprender con los demás.

c) En lo práctico

Se llevaría a cabo el aprendizaje del niño a través de juegos lúdicos que se implementaran, y se lo llevan a la práctica, a través del juego

MATERIALES Y METODOS

METODOLOGÍA.

6.1 El tipo de investigación

El presente proyecto de investigación es de tipo cuantitativo, ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas

6.2. Nivel de la investigación de las tesis.

El nivel de investigación es explicativo porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos.

6.3. Diseño de la investigación.

GE O1 _____ X _____ O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O = Niños de 5 años de edad de la I.E.P Reyna del la paz del distrito del porvenir, provincia de Trujillo en el año 2015.

O1 = Pre-test al grupo

X="aplicación de un programa juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática" en los niños de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo

O2 = Post-test al grupo

6.4 Población y muestra.

6.4.1 Población

Está constituida por 76 estudiantes de Inicial y Primaria, y que pertenecen a la Institución Educativa, que está ubicada en la Mz E lote 3 A, nuevo porvenir

Cuenta con 3 aulas del nivel Inicial, las cuales se dividen en tres secciones por edades.

Tres, cuatro y cinco años, dichas aulas cuentan con espacios adecuados a la cantidad de niños por edades y 4 aulas del nivel Primario, las cuales una aula es para 1° grado, otra aula para 2° , otra para 3 y 4 °; y la última es para 5° y 6° grado.

La población- muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a todos los niños de 5 años edad

RESULTADOS

La investigación tuvo como objetivo general determinar si influye la aplicación de los juegos lúdicos en el logro de aprendizajes en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

En el estudio también se determinó el valor estadístico de la variable Programa Juegos lúdicos desde un enfoque integrador que comprende tres dimensiones como son

La organización de juegos lúdicos, enfoque metodológico de aprendizaje significativo y la utilización del recurso como soporte de aprendizaje en material concreto. Los resultados se presentan teniendo en cuenta los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación.

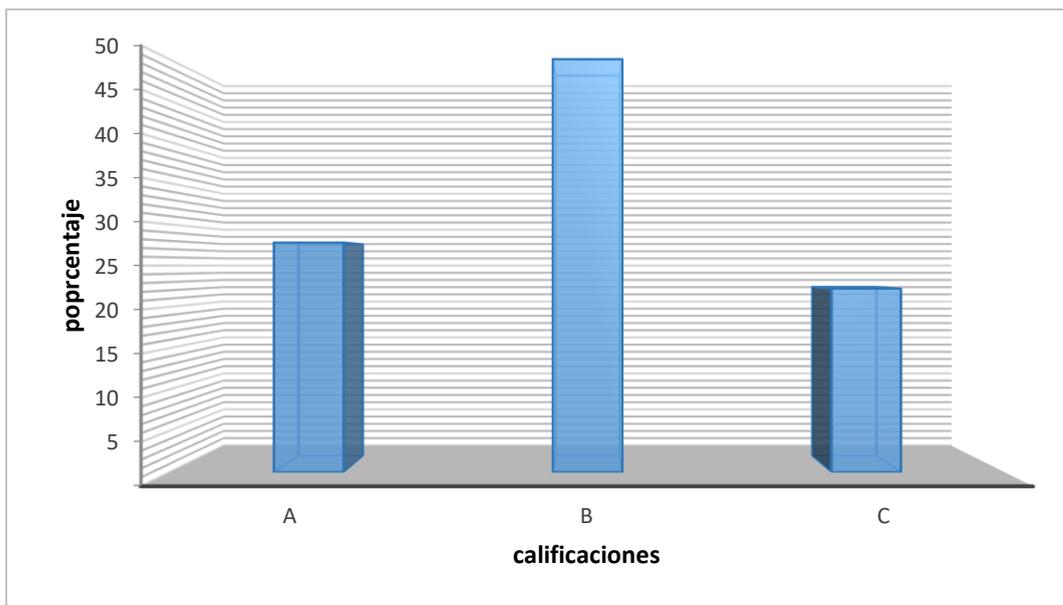
7.1.1 Evaluar el logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre-test.

Tabla N° 01: Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra

APRENDIZAJE	F	%
A	5	28
B	9	50
C	8	22
TOTAL	18	100%

Fuente: matriz de datos

Grafico N° 01 :: Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de matemática de los niños y niñas de la muestra.



Fuente tabla N 1

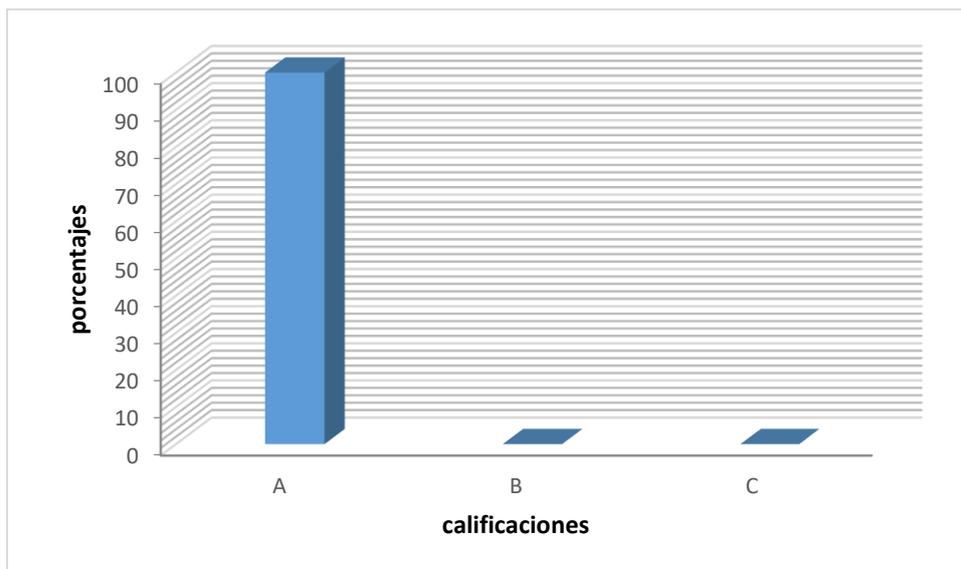
En la tabla 1 y en el gráfico 1, se observa que el 22 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; Un 50% en el nivel B, mientras que el 28% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto.

Evaluar el logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un pos- test.

APRENDIZAJE	F	%
A	18	100
B	0	0
C	0	0
TOTAL	18	100%

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico N° 07 :: Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de la muestra



En la tabla 17 y en el gráfico 17, se observa que el 100% de los estudiantes alcanzaron A, es decir se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje; es decir un logro previsto, mientras que un 0% tanto B como C, es decir no hay estudiantes que estén en inicio ni en proceso del aprendizaje requerido.

7.1.4. En relación a la hipótesis de la investigación: La Aplicación del programa de juegos lúdicos se requiere que los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la paz, alcancen un mejor nivel académico, para mejora de su aprendizaje. se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba t de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estatica crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

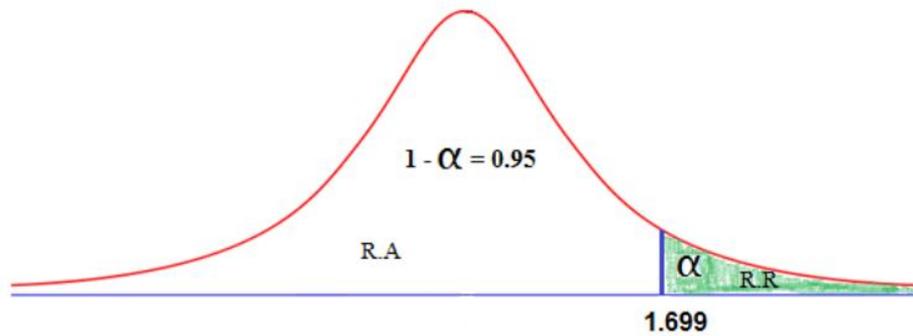
Hipótesis Nula:

Hay diferencia entre el pre test y el post test

Hipótesis Alternativa:

No Hay diferencia entre el pre test y el post test

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$



CONCLUSION

Análisis de resultados.

La discusión de la presente investigación estará organizada en tres partes, primero están los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- test respectivamente, para finalizar se tendrá a la hipótesis de investigación la cual se analizará buscando antecedentes o referentes teóricos que afiancen o rechacen los resultados obtenidos.

En relación al primer objetivo específico: Identificar la importancia de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo 2015 a través de un pre test.

En relación al segundo objetivo específico: Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 22 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 50 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 28 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños y niñas demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que entre otras causas, los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes. Por otro lado los resultados obtenidos evidencian que el 28% de los estudiantes tienen A, es decir, un logro previsto, de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel de logro se presenta cuando el estudiante evidencia un logro de los

aprendizajes previstos en el tiempo programado. Que los niños y niñas no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, manifiesta que no han desarrollado las capacidades propuestas en el currículo y que los docentes no desarrollan actividades significativas que faciliten el logro de las mismas, tomando como referente a Dewey, quién señalaba que el conocimiento es algo fundamental para conseguir un aprendizaje significativo aunque fue crítico respecto a considerarlo un fin en sí mismo. Su visión era que los estudiantes se implicaban en el razonamiento cuando tenían su primera experiencia práctica de enfrentarse con el problema de encontrar sus propias soluciones. Sugirió que el profesor tiene que compartir la actividad con el alumno.

Se tiene en consideración que los niveles de logro alcanzados por los estudiantes en el área de matemática son un referente actual que se deben tener en consideración a la hora de planificar y aplicar el programa de estrategias, diseñado de manera que permita lograr una mejora significativa en el logro de aprendizajes de los niños y niñas.

En relación al tercer objetivo específico: comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos lúdicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Reyna de la Paz- Trujillo 2015 a través de un **post-test**.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 0,00% de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 0 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 100 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto.

En relación a la hipótesis Entonces se puede determinar que la aplicación de un programa juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de "matemática" en los niños de 5 años de la institución Educativa Reyna de la Paz - Trujillo 2016, los resultados obtenidos en el cuestionario final corroboran lo planteado por Uría M, quien señala que las estrategias didácticas son recursos o procedimientos que el agente de enseñanza utiliza de forma reflexiva y flexible para promover el logro de los aprendizajes significativos en los alumno

CONCLUSIONES

Un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de la muestra.; se llegó a las siguientes conclusiones

1. El logro del aprendizaje en el área de matemática de los niños de la muestra, evaluados a través de un pre test, fue que el 22 % de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 50% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y 28 % obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto
2. Luego de estimar el logro de capacidades en el área de Matemática a través de un post test, fue que el 0,0% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 0 % obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y un 100% obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto.
3. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Student T = $-8,54 < 1,69$, es decir, la aplicación de los juegos lúdicos, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de Matemática del nivel inicial, de la Institución Educativa “Reyna de la Paz”, porvenir, en el año 2016.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

UIA,Infantil. (7 de Febrero de 2008). Obtenido de

<http://plasticauiacco.blogspot.pe/2008/02/la-importancia-de-la-expresin-plstica.html>

- Artesanías y Manualidades. (2012). Obtenido de <http://www.artesaniasymanualidades.com/tecnicas/que-es-el-collage.php>
- Aguirre, J. (2006). *La psicomotricidad Fina, paso previo al proceso de escritura*. Morelia.
- Aguirre, J. (2006). *La psicomotricidad paso previo al proceso de escritura*. Lima.
- Alfaro, E. (enero de 2014). *Los juegos lúdicos ayudan al desarrollo mental*. Obtenido de <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/301011-los-juegos-ludicos-ayudan-al-desarrollo-mental/>
- Alpino. (14 de Junio de 2011). *Técnicas con Témperas*. Obtenido de <http://www.alpino.eu/alpino/escuela-en-colores/tecnicas-con-temperas/>
- Álvarez, L. (2010). *La Expresión Plástica en Educación Infantil*. Madrid.
- Antoni, T. (2015). *el juego y desarrollo infantil*. Obtenido de http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf
- Ardanas, T. (2009). *La psicomotricidad en Educación Infantil*. España.
- Ardanas, T. (2009). *La Psicomotricidad en educación Infantil*. España.
- Arellana, V. (2013). *importancia del juego en la infancia*. Obtenido de <http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>
- Arias, N. (6 de junio de 2013). *Juegos ludicos*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/carmenartesanal/juegos-ludicos>
- Artesanías, M. (2007). *Plastilina*. Obtenido de <http://www.artesaniasymanualidades.com/manualidades-para-ninos/plastilina.php>
- Atachagua, B. (21 de Junio de 2013). *Dactilopintura*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/BettyAtachagua/dactilopintura-23278774>

- Aurora. (23 de septiembre de 2011). *JUEGO LUDICO*. Obtenido de <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.pe/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
- Aurora. (setiembre de 2013). *el juego ludico en la educacion inicial*. Obtenido de <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.pe/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>
- Bejarano, F. (2009). *La expresion plástica como medio de creatividad*. España.
- Bimbibre, C. (2012). *Definición de Marcador*. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/marcador.php>
- Bishop. (2008). *Juego*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Blanco, D. (2014). *Actividades ludicas y su importancia en los niños*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- Blanco, D. (2014). *Actividades ludicas y su importancia en los niños*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- Bouguereau, W. A. (2013). *El aprendizaje*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>
- Britos, F. (junio de 2011). *El juego en enseñanza de la matematica*. Obtenido de http://www.gpdmatemática.org.ar/publicaciones/El_juego_bariloche.pdf
- Cano, D. (2009). *Rehabilitación pediátrica y estimulación*. Argentina.
- Caraval, D. (4 de mayo de 2013). *la educacion inicial*. Obtenido de <http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.pe/2013/05/motricidad-fina-y-gruesa.html>
- Caycho, M. (26 de octubre de 2009). *El desarrollo de la creatividad a través de actividades gráfico plásticas*. Obtenido de

<http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Desarrollo-De-La-Creatividad-a/35639.html>

Centeno, C. (2004). *El Modelado*. Obtenido de <https://pt.scribd.com/doc/49474448/El-Modelado>

Chimarro, L. (8 de Agosto de 2012). *Tipos de Técnicas*. Obtenido de <http://lomejorentecnicasgrafoplasticas.blogspot.pe/2014/08/introduccion-queson-las-tecnicas-grafo.html>

Chimbolema, M. (8 de Mayo de 2012). *Motricidad Infantil*. Obtenido de <http://marthachimbolema.blogspot.pe/2012/04/concepto.html>

Cívico, V. (2008). *Los desafíos que enfrenta el docente de Nivel Inicial respecto de la Educación Artística: Plástica*. Lima.

Copyright. (2008-2015). *Juegos ludicos y motivacion*. Obtenido de <http://definicion.de/motivacion/>

Delgado, E. M. (3 de diciembre de 2006). *La expresión plástica, actividad lúdica en los niños pequeños*. Obtenido de <http://portal.educ.ar/debates/eid/plastica/publicaciones/la-expresion-plastica-actividad-ludica-en-los-ninos-pequenos.php>

Días, F. (2002). *Constructivismo y aprendizaje significativo*. México.

Díaz, J. (2010). *Expresión Plástica y Visual*. Obtenido de <http://eduplasticajuandiaz.blogspot.com/2009/12/lapices-de-colores.html>

Duran, J. (2012). *Técnicas de Expresión Gráfica Plásticas*. España.

Duran, K. M. (20 de octubre de 2012). *Psicomotricidad fina para desarrollar la coordinación viso-manual*. Obtenido de <http://visomanual.blogspot.pe/>

Educa. (2013). *areas de aprendizaje*. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0450/457.ASP>

Educarex. (2012). *Punzón*. Obtenido de http://escuela2punto0.educarex.es/Ciencias/Tecnologia/taller_tec/accesible/marc-ar/punzon.htm

- Fernández, G. (26 de Agosto de 2013). *Desarrollo de las Habilidades de Motricidad Fina*. Obtenido de <http://blog.desarrollandomentos.com/2013/08/26/desarrollo-de-las-habilidades-de-motricidad-fina/>
- Gabrielli, M. P. (2012). *Juegos Educativos*. Obtenido de http://didactica-y-matematica.idoneos.com/aprender_matematica_jugando/
- García, I., & López, C. (2011). *Los Recursos de Aprendizaje*.
- García, R. (2010). *Actividades Educativas*. Lima.
- Gárriz, J. (2007). *Importancia del juego nivel inicial*. Obtenido de http://www.univo.edu.sv:8081/tesis/019819/019819_Cap1.pdf
- Gastiaburú, G. (2012). *programa de juego coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor*. Lima Perú.
- Geidy, C. A., Gonzales Escorcía Sandra, & Santana Ramirez, Y. (2015). *Las actividades ludicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños preescolar*.
- Gómez, A. (2005). *proceso de aprendizaje*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje#Tipos_de_aprendizaje
- Gomez, M. E. (22 de setiembre de 2012). *MUNDO DE ARTISTAS*. Obtenido de <http://jugandoconlasartes.blogspot.pe/2012/09/la-importancia-de-las-artes-artes.html>
- Gonzales. (2006). *Actividades Ludicas para la Iniciacion en el mundo de la matematica*. Obtenido de http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10961/1/55961_1.pdf
- González, J. (5 de Julio de 2014). *Técnicas Grafo plásticas*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/jahairagonzales/tecnicas-grafo-plasticas>
- Gonzales, S. (2010). *las actividades plasticas y los procesos de construccion del espacio grafico en niños de preescolar*. mexico.

- González, F. B. (4 de Junio de 2009). *LA EXPRESIÓN PLÁSTICA COMO FUENTE DE CREATIVIDAD*. Obtenido de EUMED.NET :
<http://www.eumed.net/rev/ced/04/fbg.htm>
- Granja, M. (2013). *Artes Plásticas para el Desarrollo de la Motricidad Fina*. Quito Ecuador.
- Hernandez, T. D. (octubre de 2013). *Juegos psicomotores para estimular el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cuatro a cinco años de vida del Círculo Infantil*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd185/juegos-psicomotores-para-estimular-el-desarrollo.htm>
- Hinostroza, A. (3 de Diciembre de 2014). *Conjugando*. Obtenido de <http://www.conjugando.net/tag/coordinacion-viso-manual/>
- Infantil, P. (2009). *Psicomotricidad Fina*. Lima.
- Jenny, L. R. (2011). *Aplicacion de Juegos Didacticos basados en el enfoque significativo para mejorar el area de matematica*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130131105453.pdf>
- Jimenes. (15 de octubre de 2015).
- Karina, A. d. (2010). *Elaboracion de una guia metodologica para el desarrollo de la inteligencia logico matematica*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/233/1/T-UTC-0259.pdf>
- Lady, M. (2012). *importancia del aprendizaje*. Obtenido de <https://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080814081119AAq3TO6>
- Larousse, E. (2007). *The Free Dictionary*. Obtenido de <http://es.thefreedictionary.com/goma>
- Lebrún, C. V. (2007). *el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2007/cavl/Caracteristicas%20del%20aprendizaje.htm>
- Lina, R. M. (2009). *El juego como potencializador del desarrollo del pensamiento matematico*. Obtenido de

http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1256/1/Juego_potenciador_desarrollo_Rojas_2009.pdf

Lisaremi, M. M. (2004). *Estrategia de enseñanza como apoyo a los Docentes*. Obtenido de <http://200.23.113.59/pdf/25583.pdf>

LOE, B. (27 de junio de 2008). *TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS*. Obtenido de <http://www.e-torredebabel.com/leyes/Bachillerato-Loe-Madrid/tecnicas-expresion-grafico-plastica-bachillerato-LOE-Madrid.htm>

MacCourtney, C. (03 de marzo de 2015). *el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.contigosalud.com/la-importancia-del-aprendizaje-en-edad-temprana>

Mancipe, Y. (15 de Abril de 2012). *Trabajemos juntos tu Motricidad*. Obtenido de http://kater-0.blogspot.pe/2012/04/4_8950.html

María, L. G. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Obtenido de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>

Mariana, C. R., Chacc Espinoza, I., & Galvez Gonzales, P. (2006). *El juego como estrategia Pedagógica*. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

Martines. (2015). *el programa*. Obtenido de <http://www.significados.com/programa/>

Martinez, Y. (2015). *Programas Educativos*. Obtenido de <http://pt.scribd.com/doc/16665459/Programas-Educativos#scribd>

Matienzo, P. (2012). *Programa de Técnicas Gráfico Plásticas Basados en el Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto en la Mejora Del Desarrollo de la Motricidad Fina*. Chimbote Perú.

medea. (2012). *la ludica y el juego en la primera infancia*. Obtenido de <http://juegoyludicas.blogspot.pe/2012/12/importancia-de-la-ludica-en-la.html>

Meduca, T. (2009). *La tempera*. Obtenido de <http://www.educapanama.edu.pa/pagina/la-t%C3%A9mpera>

- Meduca, T. (2009). *La Témpera*. Obtenido de <http://www.educapanama.edu.pa/pagina/la-t%C3%A9mpera>
- Meduca, T. (2009). *La Témpera*. Obtenido de <http://www.educapanama.edu.pa/pagina/la-t%C3%A9mpera>
- Meduca, T. (2009). *La Témpera*. Obtenido de <http://www.educapanama.edu.pa/pagina/la-t%C3%A9mpera>
- Merino, J. P. (2013). programa educativo. <http://definicion.de/programa-educativo/>.
- Merino., J. P. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/motivacion/>
- Moscoso, N. (30 de Mayo de 2012). *Motricidad Fina*. Obtenido de <https://pt.scribd.com/doc/111325787/Motricidad-Fina>
- Moscoso, N. (30 de Mayo de 2012). *Motricidad fina-Motricidad gruesa*. Obtenido de <https://pt.scribd.com/doc/111325787/Motricidad-Fina>
- Mullisaca, K. (20 de Octubre de 2012). *Psicomotricidad fina para desarrollar la Coordinación Viso-manual*. Obtenido de http://visomanual.blogspot.pe/2012/10/estimulacion-de-la-motricidad-fina-para_20.html
- Murillo, K. (7 de Diciembre de 2011). *Aprendizaje y Desarrollo Infantil*. Obtenido de <http://creartemedellin.blogspot.pe/2011/12/punzado.html>
- Naeki. (2008). *Motricidad Fina*. Chile.
- Navarrete, M. (2007). *Lectoescritura Aprendizaje Integral*.
- Nieblas, A. (2009). *Técnica de Lápiz de Color*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/20239490/Lapiz-de-Color-Investigacion>
- Nora, O., & Curoto, M. (2014). *Estrategias de Aprendizaje en matematica*. Obtenido de http://www.me.gov.ar/curriform/publica/estrategias_mat_cata2.pdf
- Ortega, C., & Posso, L. (2010). “*La Motricidad Fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de Educacion Básica*”. Ibarra.

- Paez, T. (2011). *Técnicas Grafo Plásticas para Desarrollar la Creatividad en los niños de Primer Grado de Educación Básica del Centro Educativo "ÁGAPE"*. Quito-Ecuador.
- Palacios, J., & Vergara, L. (2002). *Programa de actividades Gráfico plásticas para desarrollar Coordinación Motora Fina de los niños de 4 años de la cuna jardín Pestalozzi*. Trujillo.
- Perez, L. (abril de 2015). *los juegos sociales*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_social
- Pozo, A. R. (2009). *Influencia del Taller Aprendo Haciendo con material reciclable y el uso de Técnicas gráfico plásticas para mejorar la coordinación motriz fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E Isabel Honorio de Lazarte*. Trujillo.
- Retahilas. (2015). *Juegos cognitivos*. Obtenido de <http://jugamos.jimdo.com/juegos-cognitivos/>
- Reyes, J. (febrero de 2013). *Estrategias metodológicas para el nivel inicial*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial.shtml>
- Romero, L. (2014). *Chimbote*.
- Salgado, K., D., N., & S., R. (2005). *Programas de Actividades de Aprendizaje Basado en el Método Montessori para Desarrollar la Coordinación Motora Fina de los niños de 3 años del C.E.E Rafael Narvaez Cavanillas*. Trujillo.
- Sancho, M. (Noviembre de 2012). *La Importancia de la Motricidad en Educación Infantil*. Obtenido de <http://lamotricidadinfantil.blogspot.pe/>
- Silva, F. (6 de Octubre de 2012). *Técnicas Grafoplasticas*. Obtenido de <http://mafernandas.blogspot.pe/2012/10/tecnica-de-recortado.html>
- Slideshare. (4 de Junio de 2013). *La Crayola*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/50484060/crayola>
- Soraya. (18 de Octubre de 2010). *Psicomotricidad Infantil*. Obtenido de <http://soraya-psicomotricidadinfantil-soraya.blogspot.pe/2010/10/coordinacion-fonetica.html>

- Técnicas de expresión gráfico plástica.* (s.f.). Obtenido de
<http://www.educacion.navarra.es/documents/57308/57787/EXPRESGRAFICA.pdf/d720e031-0561-4626-a538-88a25037e163>
- Tejada, P. (2011). *Programa de Psicomotricidad para Reforzar la Motricidad Motora Fina.* Trujillo.
- Torres, A. (28 de Junio de 2014). *Técnica del Esgrafiado.* Obtenido de
<http://es.slideshare.net/arianat/tecnica-del-esgrafiado>
- Trapero, A. (Diciembre de 2013). *Técnica del esgrafiado o rascado de óleo.* Obtenido de <https://bellasartesarjc.wordpress.com/2014/03/30/tecnica-del-esgrafiado-o-rascado-del-oleo-por-alba-trapero-garcia/>
- Turner, P. (agosto de 2013). *Juegos Afectivos para niños.* Obtenido de
<https://es.scribd.com/doc/160778055/Juegos-afectivos-para-ninos>
- Ucha, F. (2012). *Definición de Lápiz.* Obtenido de
<http://www.definicionabc.com/general/lapiz.php>
- Valdivia, A. (2010). *Programa de origami para promover el desarrollo de la coordinación motora fina de los niños de 5 años del C.E.G.N.E San Silvestre Trujillo.* Trujillo.
- Vasquez, M. (2005). *Redes virtuales de aprendizaje y construcción de conocimiento escolar.* Obtenido de
<http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/294574>