



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I: LOS
AGUILUCHOS DE EMAÚS. LA CAMPIÑA – CATACAOS – PIURA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR

YOVANI MARLENI IPANAQUE COVEÑAS

ASESOR

MGTR. NORCA TATIANA ZUAZO OLAYA

PIURA – PERÚ

2018

JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Martos

Presidente

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

Miembro

Lic. Olga Cecilia Juárez Calderón

Miembro

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi DIOS padre todo poderoso por permitirme llegar hasta este momento, acompañarme y brindarme salud para continuar.

A mi madre por el apoyo incondicional.

A la Universidad los Ángeles de Chimbote, a los docentes por brindarme sus conocimientos y apoyo en mi formación profesional.

Al personal administrativo, autoridades y docentes de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús del distrito de Catacaos provincia de Piura quienes me brindaron incondicionalmente todas las facilidades para poder llevar a cabo este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

Con mucho amor dedico este trabajo de investigación a mi padre celestial quien siempre me dio las fuerzas necesarias para culminar este trabajo investigación.

A mis hijos y mi madre Por ser el amor de mi vida y motivo de superación.

RESUMEN

La presente investigación lleva como título Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los aguiluchos de Emaús.

Tiene como objetivo mejorar la motricidad fina por medio de actividades lúdicas que son básicas para el desarrollo integral de los niños. Utilizando los procesos y técnicas de enseñanza para la organización de nuevos aprendizajes y así afianzar la motricidad, la escritura y potenciar las habilidades motrices. La metodología que se utiliza para este proyecto de investigación es de carácter cuasi experimental que permitió recolectar y analizar datos para tener una mirada específica hacia la problemática, como instrumentos se utilizaron: Lista de cotejo, la observación, la participación activa y las fichas de aplicación. Con ello concluimos en esta investigación que el mayor porcentaje de los niños y niñas se encuentran con mucha deficiencia en el desarrollo motriz fino y que las actividades lúdicas cumplen un papel importante para mejorar la motricidad fina en la edad pre escolar.

Palabras claves: actividades lúdicas, mejorar y motricidad fina

ABSTRACT

The present research is titled Playful activities to improve fine motor skills in children of 5 years of the

I.E.I: The Eagles harriers.

Its objective is to improve fine motor skills through recreational activities that are basic for the integral development of children. Using the teaching processes and techniques for the organization of new learning and thus strengthen motor skills, writing and enhance motor skills. The methodology used for this research project is quantitative with a pre-experimental approach, which allowed collecting and analyzing data to have a specific look at the problem, as instruments were used: checklist, observation, active participation and the application files. With this we conclude in this research that the greater percentage of children are with a lot of deficiency in the fine motor development and that the playful activities fulfill an important role to improve the fine motor skills in the preschool age.

Keywords: play activities, improve and fine motor skills.

INDICE DE CONTENIDOS

JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR -----	ii
AGRADECIMIENTO -----	iii
DEDICATORIA -----	iv
RESUMEN -----	v
ABSTRACT -----	vi
INDICE DE CONTENIDOS -----	vii
INDICE DE TABLAS -----	viii
INDICE DE GRAFICOS -----	ix
I.- INTRODUCCIÓN -----	1
II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA -----	4 - 15
III.- HIPÓTESIS -----	16 - 17
IV.- METODOLOGÍA -----	18
4.1.-Diseño de la investigación -----	18
4.2 Población y muestra de estudio. -----	19
4.3.-Definición y operacionalización de variables e indicadores. -----	20
4.4.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos -----	21
4.5.- Plan de análisis -----	21 - 22
4.6.- Matriz de consistencia -----	23
4.7.-Principios éticos -----	24
V.- RESULTADOS -----	25 - 32
5.2.- Análisis de resultados -----	33
VI. CONCLUSIONES -----	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS -----	35 - 36
ANEXOS. -----	37

INDICE DE TABLAS

tabla 1 cuadro general de evaluación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina ----	25
tabla 2: juegos sensoriales -----	27
tabla 3: juegos motrices -----	28
tabla 4: emplea la técnica de la pinza en diferentes actividades manuales -----	29
tabla 5: mantiene una coordinación óculo- manual -----	30
tabla 6: percepción y representación gráfica -----	31
tabla 7: coordinación gestual -----	32

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1: Resultados Generales. -----	25
Gráfico 2 Juegos sensoriales -----	27
Gráfico 3 Juegos motrices -----	28
Gráfico 4: Emplea la técnica de la pinza en diferentes actividades manuales. --	29
Gráfico 5: Mantiene una coordinación óculo- manual -----	30
Gráfico 6: Percepción y representación gráfica -----	31
Gráfico 7: Coordinación gestural -----	32

I.- INTRODUCCIÓN

En nuestro país, muchos de nosotros no tenemos en cuenta la importancia del desarrollo de la psicomotricidad, sobre todo la motricidad fina, que es parte fundamental en el desarrollo integral del niño, por lo en ella se trabaja de manera especial en la etapa pre escolar, sin embargo, lo que se realiza es un trabajo inapropiado, siendo los más perjudicados los estudiantes. En nuestra región, observamos la necesidad de desarrollar un trabajo óptimo teniendo en cuenta las habilidades y deficiencias del alumnado. El Ministerio de Educación después de evaluar el nivel inicial ha identificado las deficiencias de dicho nivel, situación que lleva al profesorado del nivel inicial a proponer planes de mejora para dar solución a dicha problemática.

La educación Inicial constituye el comienzo del desarrollo de muchas capacidades, que le van a servir al niño como insumo para el logro de otras capacidades más complejas. En la I.E.I. Los Aguiluchos de Emaús, hemos visto muy de cerca las deficiencias en la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años, pues lo evidencian al momento de no poder realizar las actividades que se le asigna de acuerdo a su edad como es recortar, armar rompecabezas (en cartulina y papel es aquí donde los niños al no poder recortar por las líneas indicadas no pueden armar y darle forma al rompecabezas) ubicarse en el espacio, realizar trazos definidos, punzar, embolillar, coger adecuadamente el lápiz, crayón y plumón, entre otras actividades. Dicha dificultad que tienen los niños es de mucha preocupación ya que el sistema motor fino es un área que debe desarrollarse adecuadamente y en forma proporcional.

De allí que el propósito de la investigación es que los estudiantes del nivel inicial Los Aguiluchos de Emaús fortalezcan y mejoren sus habilidades de motricidad fina mediante la práctica estratégica de actividades lúdicas. Así mismo se busca que las docentes del nivel inicial trabajen con dichas estrategias. Es así como surge la necesidad de plantear las siguientes interrogantes:

¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas permite mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de educación inicial de la de la I.E.I. Los Aguiluchos de Emaús- La Campiña – Catacaos en el año 2018? Para lograr este propósito se ha planteado como objetivo general: Determinar cómo la aplicación de las actividades lúdicas mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús la Campiña – Catacaos, 2018; así mismo se ha propuesto los siguientes objetivos específicos:

- ✓ Diagnosticar el desarrollo de la motricidad fina que tienen los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – 2018
- ✓ Ejecutar actividades lúdicas que permitan mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – 2018
- ✓ Evaluar la efectividad de las actividades lúdicas que permiten mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – 2018

El estudio asumido un tipo de investigación cuantitativa con un diseño pre experimental, puesto que se aplica el instrumento de recojo de información en dos momentos: un pre test para diagnosticar la situación real en que se encuentran los niños de 5 años respecto a la motricidad fina, posteriormente los niños mediante un conjunto de talleres pondrán en práctica actividades lúdicas, para finalmente tomar un post test respecto a la motricidad fina.

Además, dicha investigación asume el siguiente universo de estudio 25 niños 5 años, 3 docentes del nivel inicial. Cabe aclarar que se trabajará con más énfasis con los estudiantes.

La investigación asume desde su aspecto teórico un compromiso de aprendizaje sustentatorio respecto a la utilización de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina, por tal motivo considera lo que nos proponen Jean Piaget y Ausubel cuando nos hablan del desarrollo psicomotor de los niños de la etapa sensorio motriz y el aprendizaje significativo.

En lo práctico, contribuir a que los niños mejoren su psicomotricidad fina ya que va en beneficio de su desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo lo que le es de gran utilidad para su vida diaria mejorando su relación y comunicación con los demás.

En lo metodológico dar a conocer qué estrategias lúdicas empleadas por la docente en el aula estimulan el desarrollo de la motricidad fina. Y así poder potenciar el desarrollo de la motricidad fina las cuales son básicas para orientar los procesos y técnicas de enseñanza, hacia la organización de nuevos aprendizajes donde se pueda evolucionar satisfactoriamente el desarrollo de la motricidad fina, en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña - Catacaos.

II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1.-ANTECEDENTES

Antecedentes Internacionales:

Rodríguez, P y flores, S (2013) realizaron la investigación titulada “Estrategias para Contribuir con el Desarrollo de la Motricidad Fina en Niños de 4 y 5 años”, con el objetivo de seleccionar estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 y 5 años. La metodología empleada fue del tipo descriptivo – selectivo. Este trabajo concluyó que: La motricidad fina, debe ser estimulada a través de ejercicios, se han seleccionado e identificado estrategias viso manuales que favorecen el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 y 5 años. Conocer estrategias es de gran importancia y sobre todo seguir una secuencia en las actividades que nos permitan un trabajo organizado que influya en la aplicación de las actividades. Utilizar estrategias viso – manuales nos permite aprovechar las potencialidades de cada niño que desarrolla de manera oportuna las bases para la lectoescritura.

Tzic, J (2012) realizó la investigación titulada “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias” con el objetivo de determinar la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Totonicapán. La metodología empleada fue tipo descriptivo. Este trabajo concluyó que se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.

Velásquez, B (2015) realizó la investigación denominada “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial”, con el objetivo de desarrollar la motricidad fina mediante juegos de movimientos con vías de incidir en la preparación y evolución del desarrollo integral de los niños y niñas de estas edades. La metodología empleada fue cuantitativa y cualitativa. Este trabajo

concluyó que la falta de material didáctico y la poca creatividad del profesorado, son causales de la poca utilización de una metodología activa y lúdica, lo que ha determinado que éste, que constituye la base del desarrollo de la motricidad fina, no es aplicado adecuadamente por las docentes parvularias.

Nacionales:

Martín, G y Torres, M (2015) realizaron la investigación titulada.” La Importancia de la Motricidad Fina en la edad pre escolar de los niños de 3 y5 años del C.E.I. Teotiste Arocha de Gallegos” con el objetivo de comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños de 3 y5 años del C.E.I. Teotiste Arocha de Gallegos. La metodología empleada fue bajo el paradigma post- positivista, bajo el enfoque cualitativo. Este trabajo concluyó que había poca motivación, poca participación y poco interés por parte de los infantes en la realización de la mayoría de la actividad, además cabe destacar que hubo poco conocimiento de las docentes en cuanto a la importancia del desarrollo de la psicomotricidad fina.

Gastiabarú, G (2012) realizó la investigación titulada “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao, con el objetivo de Constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo”. La metodología empleada fue de tipo experimental y el diseño pre experimental, de pre test y pos test. Este trabajo concluyó que. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor, muestra efectividad al incrementar el lenguaje, en niños de 3 años.

Paredes, A y Valverde, M (2012) realizaron la investigación titulada “Influencia del programa de Actividades Lúdicas para mejorar la coordinación motora fina en los niños de 5 años de edad de la I.E N° 1638 Pasitos de Jesús de la ciudad de Trujillo” con el objetivo de determinar que la aplicación del programa de actividades lúdicas permite mejorar la coordinación motora fina de los niños de 5 años de la I.E ya mencionada. La metodología empleada es aplicada con diseño cuasi experimental con pre y pos test, en grupo experimental. Este trabajo concluyó que podemos afirmar que la aplicación del programa

de actividades lúdicas ha logrado mejorar significativamente el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de 5 años de edad de la I.E N° 1638 Pasitos de Jesús de la ciudad de Trujillo.

Locales:

Rosales, C y Sulca, M (2015) realizaron la investigación titulada “Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo”, con el objetivo de determinar la influencia de la psicomotricidad educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo. La metodología empleada fue del tipo cualitativa con el diseño explicativo causal. Este trabajo concluyó que la influencia significativa entre la motricidad fina y el aprestamiento a la lectoescritura ya que un 83.7% de los niños(as) realizan trazos con seguridad y esto depende del adecuado desarrollo de la motricidad fina.

Guzmán, G (2014) realizó la investigación titulada “Aplicación de Actividades Lúdicas de Aprestamiento para el Desarrollo de la Psicomotricidad Fina en los Niños del Nivel Inicial de 4 años en la I.E. Manitos Doradas, Piura” con el objetivo de determinar el efecto de un programa de aprestamiento en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas correspondiente al aula de cuatro años. La metodología empleada corresponde a una investigación explicativa con Diseño pre-test y post-test con un solo grupo. Este trabajo concluyó que, en consecuencia, las actividades y herramientas didácticas lúdicas aplicadas durante la ejecución del programa pre-experimental han incidido favorablemente sobre el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños. Se ha determinado que la integración del juego crea condiciones para que los niños desarrollen su desarrollo psicomotor.

Rodríguez, S (2013) realizó la investigación titulada “Actividades Lúdicas para Desarrollar la Coordinación Motora Fina en los Niños de 4 años de La Misión Educativa Católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013” con el objetivo de Mejorar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de dicha I.E ya mencionada. La metodología empleada fue el diseño de investigación-acción, porque estudia y explora

una situación social con la finalidad de mejorarla. Este trabajo concluyó que: Las estrategias diseñadas en el plan de acción basadas en las actividades lúdicas dieron resultados positivos en lo que se refiere a mejorar la coordinación motora fina, ya que diseñaron actividades divertidas y acordes a las necesidades de los niños.

2.2.- BASES TEORICAS

2.2.1.- Lúdica

La palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente.

Se puede sustentar que el juego es una herramienta de gran soporte para lograr los aprendizajes de los niños, como se puede constatar a los largo de la historia.

El Ministerio de Educación del Perú (2010) nos dice que el juego es una actividad fundamental en el quehacer de los niños, sobre todo en los primeros años de la existencia, pues despiertan en el cerebro el accionar de millones de neuronales que van a permitir aprender y desarrollarse con normalidad. Así se sustenta en más de un estudio que el niño al momento de jugar, se producen en él un sin número de conexiones neuronales que ayudan al aprendizaje y al desarrollo de dicho estudiante.

Motta (2004) nos dice que “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con los demás.

Torres (2004) remarca que lo lúdico no se limita a la edad, ya sea en su sentido recreativo como pedagógico. Nos dice que lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel

educativo. Esto significa que la docente del nivel inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

El MINEDU (2011) nos dice que los niños y las niñas aprenden mientras juegan y a través de sus actividades lúdicas se enfrentan a sí mismos, a otras personas y al mundo de los objetos de su entorno. Los juegos constituyen un eficaz recurso, para reforzar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, estos favorecen el desarrollo emocional.

Se debe agregar también que el juego es una actividad netamente divertida, liberadora de emociones, estímulos y de interacción social, es decir que nos permite relacionarnos con los otros. Por ello es más de una oportunidad surge el juego libre y espontáneo, es decir que no necesita de un animador, para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza, porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen.

Sin lugar a dudas que el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea en el niño. El juego de un niño muestra el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. Por lo tanto la conducta lúdica va cambiando y evolucionando, conforme el niño avanza en edad y en madurez; el juego se va haciendo más complejo y diversificado.

2.2.1.1 La actividad lúdica.

Cuando hablamos de actividades lúdicas nos estamos refiriendo a la manifestación de comunicarse, sentir, expresarse por parte del hombre y que generan en las personas un conjunto de emociones direccionadas al entretenimiento, a la diversión que conlleva al goza de reír, sorprenderse y hasta llorar. También se puede decir que gracias a las actividades lúdicas se fortalece el desarrollo psicosocial, la personalidad y los valores.

Omeñaca y Vicente (2010) conceptualizan la actividad lúdica como: la expresión de la gran cantidad de energía de las personas por medio de distintas acciones ejecutadas por niños, jóvenes, adultos y adultos

mayores, quienes al participar de las acciones lúdicas, vivencian en sus corporeidades el sentirse bien. Esto nos lleva a reafirmar lo que todo el mundo sabe, respecto que se aprende con mucha rapidez lo que nos genera felicidad y disfrute. Por ello las actividades lúdicas permiten a los niños vivir estas experiencias, por lo tanto urge la necesidad de poner en práctica dichas actividades.

Pero también es muy cierto que las actividades lúdicas no deben ser entendidas sólo relacionadas al juego, sino como experiencias culturales. Esto significa que las actividades lúdicas deben ser entendidas como las actitudes que se manifiestan a lo largo de toda la vida, pues están relacionadas al mismo desarrollo del hombre en lo que respecta sus dimensiones social, cultural, biológica y psicológica.

Cuando hablamos de actividades lúdicas de manera automática estamos refiriéndonos a los procesos lúdicos, es decir al conjunto de actitudes y predisposiciones que experimenta el hombre en su desarrollo corporal. En otras palabras se relaciona con los procesos mentales, biológicos y espirituales que actúan permanentemente en el accionar de las personas.

En los últimos años, gracias a los adelantos de la medicina podemos ver en 4 D como el feto patea, salta, estira, entre otras acciones, en este sentido el feto va ejecutando actividades lúdicas como expresión de su desarrollo físico, mental y cognitivo.

Hoy también la ciencia nos dice que el niño desde el vientre de la madre puede ir memorizando, almacenando y procesando realidades que se dan en su mundo exterior como son la voz de la mamá; especialmente cuando la madre le canta, le llama por su nombre, esta da pie a que el niño va asimilando todas estas y otras realidades que la madre puede realizar como estímulo para su hijo.

Al analizar estas actividades lúdicas podemos decir que se hace presente tanto la creatividad como la puesta en práctica de las emociones humanas. Por lo tanto se puede afirmar que gracias a las actividades manifestamos nuestras emociones y sentimientos en relación al entorno social que nos rodea y lógicamente nos atrevemos expresarnos con libertad.

La actividad lúdica propicia en los niños la confianza, autonomía y la formación de la personalidad. Cabe decir también que el juego es una actividad que se usa para divertir a los niños y como recurso pedagógico, pues permite conocer la realidad y afianzar el proceso socializador de los niños.

García (2002) nos dice que la actividad lúdica se traduce tanto en estrategia como en objetivo, pues posibilita ser el soporte para generar un aprendizaje, sin embargo el juego no significa solo aprender jugando, sino que el juego en sí mismo tiene que ser un objetivo con valor educativo.

2.2.1.2 Características de las actividades lúdicas

Gorris (2008) menciona las siguientes características de las actividades lúdicas:

- ↗ Genera el interés hacia las áreas.
- ↗ Propicia la urgencia de tomar decisiones.
- ↗ Propicia el trabajo colaborativo entre los estudiantes.
- ↗ Exige la aplicabilidad de los conocimientos en distintos escenarios.
- ↗ Fortalece conocimientos y habilidades.
- ↗ Propicia actividades pedagógicas más dinámicas.
- ↗ Genera el proceso de adaptación de los niños respecto a la socialización.
- ↗ Libera las potencialidades creativas de los niños.

Por otro lado las actividades lúdicas dan lugar a la interacción social entre niños y con los docentes, así mismo establecer acuerdos de convivencia con la finalidad de generar el desarrollo cognitivo, motriz, y social. Así mismo se da una relación empática entre los docentes y los niños.

2.2.1.3 Importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil

En un primer momento hay que decir, que las actividades lúdicas ejecutadas en las instituciones educativas o en los hogares se transforman en una actividad diaria, su ejecución está dada por el constante ejercicio de tales actividades, que tienen su origen en mismo vientre de la madre y que posteriormente sigue en el entorno familiar y en la educación inicial. En este escenario queda claro que la educación inicial debe asumir como parte de su programación el poner en práctica las actividades lúdicas, pues gracias a ellas el niño puede construir su aprendizaje a través de los procesos de asimilación y acomodación desde un análisis de Piaget.

Dicho esto se puede concluir que un juguete en sí mismo es un objeto sin sentido, aunque incluso en su elaboración asuma un fin académico, pues es la actividad lúdica la que da el real valor al juguete cuando el niño interactúa con él. Así se puede afirmar que la finalidad del juguete es básicamente recrear y distraer al niño, sin embargo al realizar actividades lúdicas con el juguete pone en él el valor agregado y le diferencia del común de los juguetes.

Wallon (2000) afirma que la actividad lúdica infantil es una realidad que tiene solo su fin en sí mismo, porque genera alegrías y diversión aunque no sea lo que busque en primera instancia, esto lleva a que los

niños dispongan de tiempo y espacio necesarios para la realización de dichas actividades, lógicamente teniendo en cuenta edad y necesidad.

Ante lo mencionado es labor de la profesora de inicial de propiciar creativamente un conjunto de actividades lúdicas, donde los niños realmente se sientan con la plena libertad de expresar sus pensamientos y emociones por medio de dichas actividades, pues responden a las demandas cognitivas de los estudiantes tanto por su realidad de niño como del entorno que le rodea.

2.2.1.4 Diferencia entre lúdica y juego

Para entender la diferencia hay que tener en claro lo que es lúdica y juego respectivamente, en este sentido lúdico hace referencia a conductas, que manifiestan exteriormente los niños. Sin embargo cuando se habla de juego se refiere al proceso interior que vive el niño.

Según Silva (2004), nos dice que lo lúdico se relaciona con dos dimensiones:

- Condiciones físicas tangibles que relaciona el juego con espacios y materiales que tienen los niños para jugar.
- Condiciones intangibles que nos dice que el juego guarda relación con las imágenes mentales que poseen los progenitores, profesores que se expresan en valores y comportamientos.

Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño. En esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación.

2.2.1.5 El juego como actividad lúdica

El juego como actividad lúdica es de gran importancia para el niño ya que todo su tiempo lo pasa jugando con objetos que se encuentren a su alcance en otras ocasiones hasta se los imagina de esta forma se entretiene y se divierte con lo que hace.

2.2.1.6 Tipos de juegos

a) Los juegos sensoriales

Se llama juego sensorial a las actividades ejecutadas por los niños que les posibilitan incrementar su creatividad, incrementar sus habilidades e interactuar con su contexto. Esto da lugar a que conozcan mejor su cuerpo y fortalezcan la manera de darse a conocer.

En el plano de la educación juegan un papel muy importante pues posibilitan desarrollar eficientemente los sentidos de los estudiantes, así como la integración que se da entre los pares.

Si se quiere mencionar algunos de los beneficios que se obtienen con estos juegos se puede mencionar: es que los estudiantes participantes de talleres sensoriales manifiestan una mejor comprensión cognitiva, pues el manipular objetos y figuras les permiten comprender mejor los conceptos abstractos, así como también se hace más divertido el aprendizaje sobre todo en el área de Matemática.

Los juegos sensoriales son amenos, pues los niños disfrutan en hacer las actividades y por otro lado comparten sus experiencias con sus compañeros, lo que fortalece el lenguaje oral.

Lo que se debe tener en cuenta es este tipo de juegos son los materiales a utilizar como son plastilina, punzones, tijeras, cartulinas, objetos pequeños, entre otros. De esta manera se fortalece la motricidad fina en lo que se refiere a los dedos.

Los juegos sensoriales también nos ayudan a fomentar las habilidades interpersonales o sociales del niño, pues al trabajar con los objetos de manera colaborativa lleva consigo que los niños interactúen entre ellos, así también con la docente de aula.

Estos juegos nos permiten también sondear e ir conociendo las emociones de los estudiantes, pues el niño al jugar pone de manifiesto sus emociones y sentimientos con respecto a otros y así mismo. Así aparece el miedo, la ira, la tristeza, entre otras emociones. Así mismo muchos de los juegos sensoriales permiten al niño relajarse y canalizar sus emociones.

Finalmente no hay que olvidar que estos juegos desarrollan la imaginación y creatividad de los niños.

b) Clasificación de los juegos sensoriales.

Estos juegos estimulan al niño, así mismo fortalece las sensaciones respecto a los sentidos. Pero también hay que tener en cuenta lo que dice la neurología, así tenemos:

- ↗ Sensaciones somáticas: nos dan información de uno mismo, aquí se trabaja el tacto, el distinguir lo frío y caliente.

- ↗ Sensaciones especiales, que nos ayudan a recoger información del contexto donde uno interactúa. Por ejemplo el oído, vista.

c) ¿Qué son los juegos motrices?

Son los que evidencian el uso de la motricidad y la actividad motriz. Así mismo se puede afirmar que este juego es una organización que considera diferentes tipos de situaciones motrices de manera de actividades lúdicas. En otras palabras el juego motriz es una actividad lúdica importante que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor.

Así mismo estos juegos llevan una carga social y cultural en cuanto interactúan los niños y se ponen en contacto con sus compañeros.

2.2.2 Motricidad

Es la habilidad que manifiesta el sujeto para producir movimientos por sí mismos, donde se hace necesario la coordinación y sincronización entre la configuración que se manifiesta en el movimiento donde se considera el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema músculo esquelético.

Cuando hablamos de los músculos esqueléticos tenemos que mencionar que está bajo el control del sistema nervioso que hace posible el movimiento. Por otro lado el sistema nervioso central es el núcleo que controla todo el organismo y constituye el espacio donde interconecta la información y las órdenes motoras, esto da lugar a que se realicen los movimientos voluntarios.

Por otro lado tenemos el sistema nervioso periférico (raíces nerviosas y nervios periféricos) que conduce la información hasta el músculo a través de la unión neuromuscular, es decir, que cada músculo esquelético se encuentra interconectado a la médula espinal por medio de un nervio periférico. Ahora bien, cada vez que se transmite un impulso nervioso al músculo se genera un desencadenamiento muscular. Al contraerse, el músculo produce fuerza y movimiento, esta es la dinámica que da lugar a lo que llamamos motricidad.

2.2.2.1 Motricidad fina

La coordinación motriz fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos- como resultado del desarrollo de los mismos- para realizar movimientos muy específicos: arrugar la frente, cerrar los ojos, guiñar, apretar los labios, mover los dedos de los pies, cerrar el puño, teclear, recortar y todos aquellos que requieren la participación de nuestras manos y dedos.

Mesonero (1994) nos dice que se refiere a las actividades que ejecuta el niño donde hace uso de la precisión y el alto grado de coordinación, en otras palabras exige un accionar armónica de las partes para lograr un determinado fin, es decir es la cooperación de músculos direccionados por el cerebro.

Berger (2007) sustenta que esta motricidad exige de las manos y los dedos un determinado dominio, que se diferencia de la motricidad gruesa y la razón de esta diferencia es que los niños aún no cuentan con un dominio muscular y paciencia, pero sobre todo que su sistema nerviosos central no está en el nivel adecuado.

Romero (1995) considera: “Es un aspecto de la psicomotricidad que se va desarrollando progresivamente hasta permitir el dominio de destrezas tales como dibujar, pintar, recortar, escribir, y de manera general, utilizar nuestras manos en tareas que involucran función corticales superiores. Dicho de otro modo, la coordinación motora fina es la habilidad a través de la cual vamos logrando paulatino control de los movimientos de los segmentos finos de la mano”.

2.2.2.2 Dimensiones de la motricidad fina

a) Presión de los instrumentos

Según Mesonero (1994) esta destreza se relaciona especialmente en la construcción de reflejos que posibilitan asir un objeto con dominio y ejercer presión sobre dicho objeto. Ahora bien exigen tres acciones que nos ayudan a la presión de objetos, y son: el picado, cortado y cosido. Sin embargo a pesar que sabemos de la importancia de estas acciones no las trabajamos asiduamente con los niños.

b) Adiestramiento de la yema de los dedos

Según Mesonero (1994) nos habla de la importancia de trabajar el desarrollo de las yemas de los dedos; pues nos posibilitan desarrollar nuestra sensibilidad, sin embargo dada su realidad deben afianzarse en su fuerza y tonicidad. En el propósito de adiestramiento se debe trabajar mucho el modelar y rasgar y luego fortalecer los dedos mediante el tecleo u otros ejercicios.

c) Coordinación Viso-Manual

Es la coordinación que tiene el ojo y la mano, es decir las tareas que puedo realizar observando llevándolas a un estímulo manual ejemplo cortar con una tijera sobre una línea, bordear con un lapiza de color un dibujo. Actividades que pueden ayudar a este desarrollo son: Pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos, formas y las actividades manuales.

Los ejercicios manuales deben enfocarse hacia el desarrollo del afinamiento muscular, a la disociación e independencia de manos y dedos. Para Picq y Vayer la educación de la mano en función del grafismo se halla íntimamente ligada a la educación psicomotriz en general, pero especialmente con ejercicios de:

- Relajación segmentaria
- Independencia de brazos
- Rotación del brazo Rotación de la muñeca
- Independencia de dedos
- Educación de la prensión

2.2.2.3 Potencialidades de actividades en el desarrollo de la motricidad

Garaigordobil (2006) nos dice que “La actividad lúdica fortalece el desarrollo del cuerpo y los sentidos: desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva”.

La actividad lúdica o los juegos de movimiento de su cuerpo con objetos y con los compañeros que realiza el niño a lo largo de la infancia fomentan el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructura perceptiva. En estas actividades lúdicas se descubren nuevas sensaciones, coordina los movimientos de su cuerpo, desarrolla la capacidad perceptiva, estructura la representación mental, explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas; se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca, va conquistando su cuerpo y el mundo exterior, y obtiene intenso placer.

Las actividades lúdicas tienen potencialidades que de manera directa intervienen en el desarrollo del niño. Son múltiples las potencialidades que la actividad lúdica tiene para el desarrollo de la psicomotricidad y motricidad en general, entendiéndose que la primera constituye la relación cerebro sensorial de las reacciones motoras que inicialmente promueven con especialidad la motricidad fina a desarrollarse que en definitiva es la gestora de las habilidades y destrezas que el niño necesita para lograr los aprendizajes y conocimientos.

A través de la actividad lúdica el niño realiza nuevos descubrimientos; así, coordina el movimiento de su cuerpo, estructura la representación mental y lo más importante, toma conciencia de sus diferentes transformaciones en cuanto a su somatología, capacidades, habilidades y destrezas que desarrolla. Es notorio señalar que la potencialización de la actividad lúdica no solo se dirige al desarrollo del cuerpo y los sentidos sino y fundamentalmente a la motricidad y la estructura perceptiva.

III.- Hipótesis

3.1.-Hipótesis General.

La aplicación de las actividades lúdicas mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús de la Campiña – Catacaos, 2018.

3.2.-Hipótesis Específicas

- ↗ Los niños de 5 años de la I.E I. Los Aguiluchos de Emaús de la Campiña – Catacaos muestran un escaso desarrollo de la motricidad fina antes de la aplicación de las actividades lúdicas.
- ↗ Las actividades lúdicas mejoran significativamente el desarrollo de motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – 2018
- ↗ El uso de actividades lúdicas desarrollan significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – 2018.

IV.- Metodología

4.1.-Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo cuantitativa. La metodología cuantitativa según El autor Miguel (1998) “Es aquella que se dirige a recoger información objetivamente medible”.

Nivel de investigación

La presente investigación es de tipo descriptivo, con un enfoque socio cognitivo. Hernández (2006) “Su interés se centra en qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o que se relacionan dos o más variables”.

En esta investigación se trabajará con los niños y niñas de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campaña – Catacaos 2018.

Diseño de la investigación

Esta investigación por la relación que existe en sus variables es de diseño cuasi experimental. En tal sentido, se tratará de establecer la relación entre la variable independiente: actividades lúdicas y la variable dependiente: desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campaña – Catacaos - 2018.

Este diseño se diagrama de la siguiente manera:

G: 01 – X – 02, Donde:

O 1: Pre test

X: Tratamiento (aplicación de actividades lúdicas)

O 2: Post test

G: Grupo de niños a observar

4.2 Población y muestra

La población está constituida por la totalidad de estudiantes de educación inicial de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos, matriculados en el presente año.

Años	3 años	4 años	5 años	Total
Secciones	1	1	1	3
Niños	18	28	25	71

Fuente: Acta de matrícula de la I.E.

La población de muestra de estudio está constituida por 25 niños de un promedio de 5 años.

La asistencia de los niños es permanente en la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos.

Se utilizará muestreo no probabilístico, específicamente muestreo intencional. Así mismo para esta investigación se ha considerado como criterio de inclusión todos los niños pertenecen al nivel inicial de 5 años. Así como se muestra en el siguiente cuadro:

GRADO	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
5 Años	Única	15	10	25

4.3.-Definición y operacionalización de variables e indicadores.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campaña Catacaos 2018?</p>	<p>V. I: Actividades lúdicas</p> <p>V. D: Motricidad Fina</p>	<p>Las actividades lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva en todas sus formas. Es una actividad que desarrolla los sentidos quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.</p> <p>Son movimientos voluntarios, exactos que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Hablamos de las prensiones o agarres que facilitan las actividades de precisión. Todo debidamente organizado y sincronizado.</p>	<p>Recreativa</p> <p>Social</p> <p>Precisión de los instrumentos</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p>Juegos sensoriales</p> <p>Juegos motrices</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Fomento de la comunicación</p> <p>Emplea la técnica de la pinza en actividades manuales.</p> <p>Percepción y representación gráfica.</p>	<p>Observa los objetos e imágenes que se les muestra y los dibuja. Discrimina el tamaño de los objetos a través de imágenes. Reconoce el sonido onomatopéyico jugando en pareja. Crea diseños en diferentes materiales dando formas y tamaños. Diferencia las texturas con los ojos vendados.</p> <p>Escribe en la arena mojada con ayuda de su dedo índice Realiza trabajos usando arena con entusiasmo Juega ensartando aros. Lanza pelotas dentro de una piscina de pelotas. Usa dedos y manos para extender la plastilina</p> <p>Expresa emociones y sentimientos durante los juegos. Demuestra expresiones faciales durante los juegos</p> <p>Dialogo con sus compañeros de juego Propone las reglas de juego.</p> <p>Realiza diferentes trazos gráficos dándole significado. Usa el ensarte y el pasado con precisión usando diferentes materiales Punza el contorno de una imagen propuesta. Recorta siguiendo las líneas e indicaciones.</p> <p>Colorea sin salir del borde usando diferentes útiles. Escribe cogiendo correctamente el lápiz.</p>

4.4.- Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el trabajo de investigación se usaron las técnicas e instrumentos de:

a) Lista de cotejos: Se diseñó y aplicará una prueba de inicio o (pre test) para medir el desarrollo en que se encuentra la motricidad fina. Ahora bien, este instrumento se aplicará en dos momentos (pre y post test) para recoger información antes (diagnóstico) y luego de aplicar las actividades lúdicas, es una prueba que tienen como fin medir el logro de mejora de la motricidad fina en los niños que son parte de nuestra población de estudio.

b) Observación directa: nos permite apreciar externamente lo que está sucediendo internamente con el niño o la niña.

4.5.- Plan de análisis

El plan de análisis conlleva a la siguiente metodología:

a) Limpieza de datos:

Se realizó con la finalidad de depurar los ítems que carezcan de información y de este modo no considerarlos en la información.

b) Codificación

Para codificar se hace el conteo de los datos y se procederá a colocarle número a cada instrumento que nos facilitó el mejor tratamiento de los resultados de los instrumentos aplicados.

c) Tabulación:

Es el tratamiento estadístico, se llevó a cabo a través de la matriz de tabulación que facilitará el trabajo de las respuestas al presentarlas en el resumen de la matriz que originó las tablas estadísticas. Para codificar se hace el conteo de los datos y se procederá a colocarle número a cada instrumento que nos facilitó el mejor tratamiento de los resultados de los instrumentos aplicados.

d) Elaboración de gráficos:

Para representar gráficamente los cuadros estadísticos se seleccionaron acorde con la naturaleza de las variables indicadas que permitirán visualizar con mayor claridad y objetividad los resultados.

e) Análisis de datos:

El análisis se pudo concebir como un principio básico de una unidad de información que implica comparar, distinguir y resaltar la información obtenida.

f) Interpretación de datos:

Consiste en las breves explicaciones de los resultados cuantitativos argumentando y valorando sus significados.

4.7.- Principios éticos

Esta investigación aplico los siguientes principios:

* **El principio de Autonomía:** Determina que cada padre de familia decida libre y voluntariamente hacer participar o no participar a su niño (a) como sujeto de estudio después de haber sido bien informada de qué se trata la investigación. Su participación en ella, así como los riesgos y beneficios que implica para ella, para terceros y las opciones alternativas.

* **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas.

* **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

* **Derecho a la privacidad:** el investigador debe asegurarse de no invadir más de lo necesario la vida privada o intimidad de la persona durante el estudio.

V.- Resultados

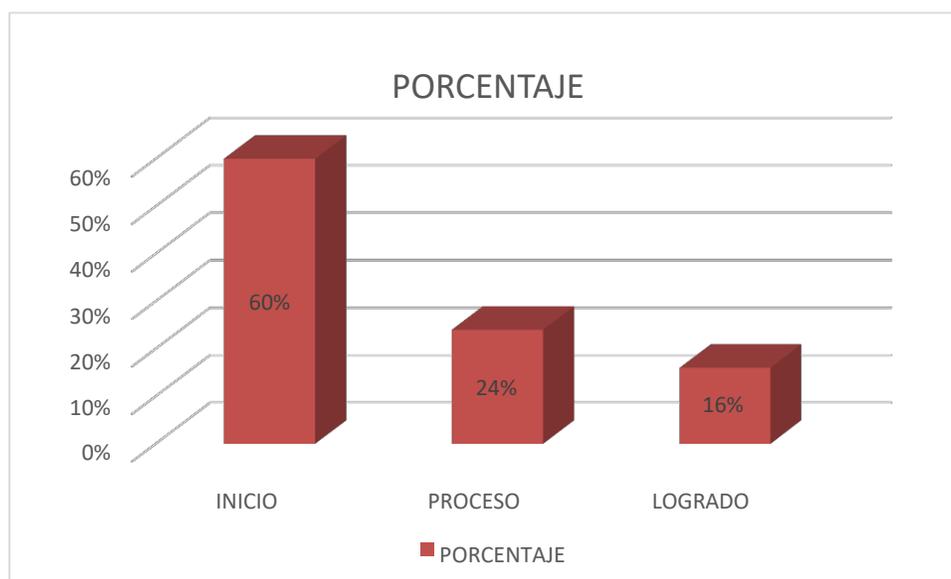
5.1- Resultados

Tabla N° 1 desarrollo de la motricidad fina

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	15	60%
PROCESO	6	24%
LOGRADO	4	16%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 1: Resultados Generales.



Fuente: tabla 1

Interpretación:

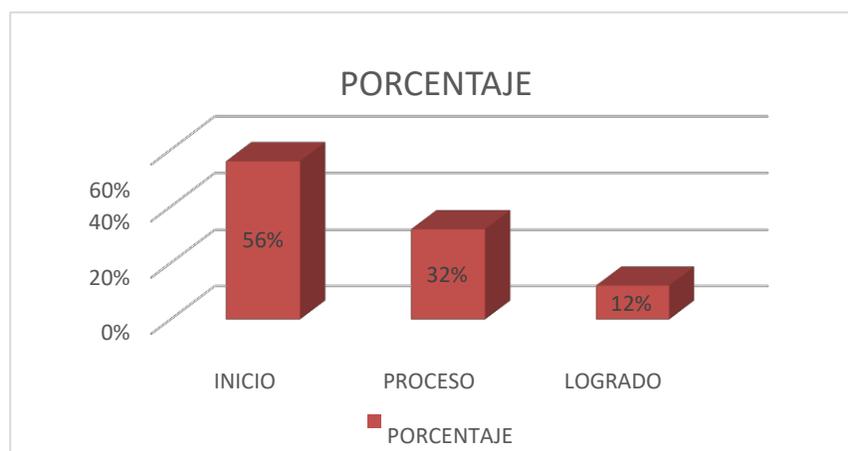
Según el gráfico 1 de los resultados generales respecto al desarrollo de la motricidad fina se observa que un 60% de niños y niñas se ubican en el nivel de inicio y un 24% en proceso.

Tabla N° 2: Juegos sensoriales

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	14	56%
PROCESO	8	32%
LOGRADO	3	12%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 2 Juegos sensoriales



Fuente: tabla 2

INTERPRETACIÓN

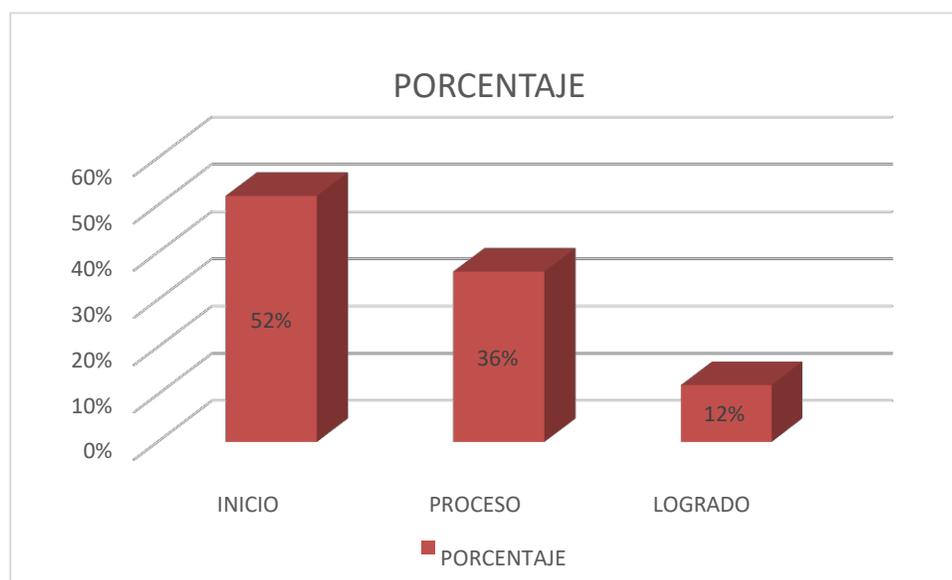
Según el gráfico 2 un 56% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio y un 32% en proceso respecto a cómo interactuar en juegos sensoriales propuestos por la docente.

Tabla N° 3: Juegos motrices

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	13	52%
PROCESO	9	36%
LOGRADO	3	12%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 3 Juegos motrices



Fuente: tabla 3

Interpretación:

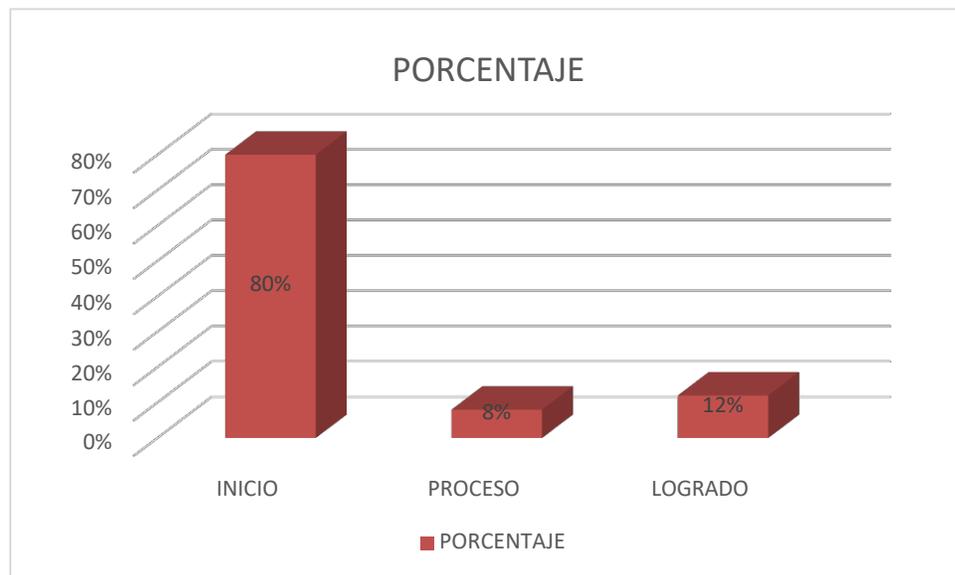
En el gráfico 3 observamos que un 52% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio respecto a la interacción en los juegos motrices y un 36% en proceso.

Tabla4: Emplea la técnica de la pinza en diferentes actividades manuales.

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	20	80%
PROCESO	2	8%
LOGRADO	3	12%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 4: Emplea la técnica de la pinza en diferentes actividades manuales.



Fuente: tabla 4

Interpretación:

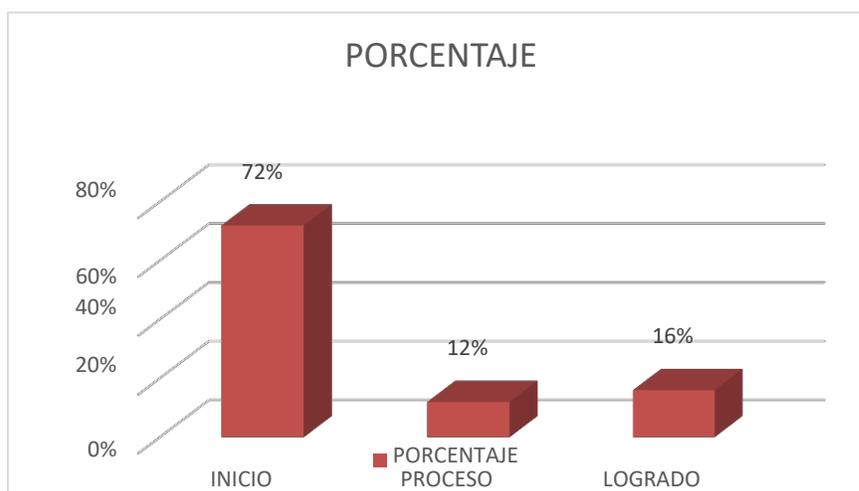
Según el gráfico 4 observamos que un 80% de los estudiantes manifiesta un nivel de inicio en el uso de la técnica de la pinza en actividades manuales.

Tabla N° 5: Mantiene una coordinación óculo- manual

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	18	72%
PROCESO	3	12%
LOGRADO	4	16%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 5: Mantiene una coordinación óculo- manual



Fuente: tabla 5

Interpretación:

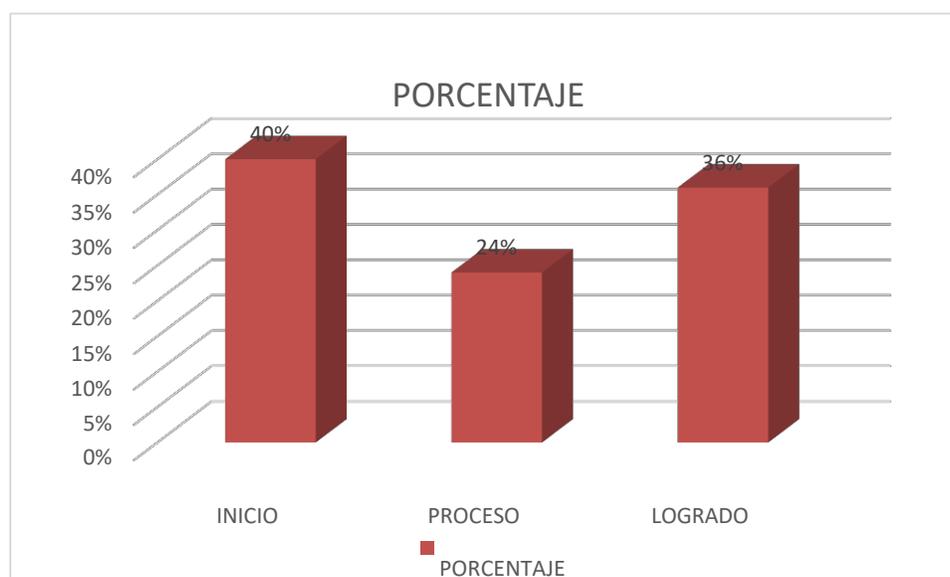
En el gráfico 5 vemos que un 72% de los niños está en el nivel de inicio respecto a la coordinación óculo – manual.

Tabla N ° 6: Percepción y representación gráfica

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	10	40%
PROCESO	6	24%
LOGRADO	9	36%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 6: Percepción y representación gráfica



Fuente: tabla 6

Interpretación:

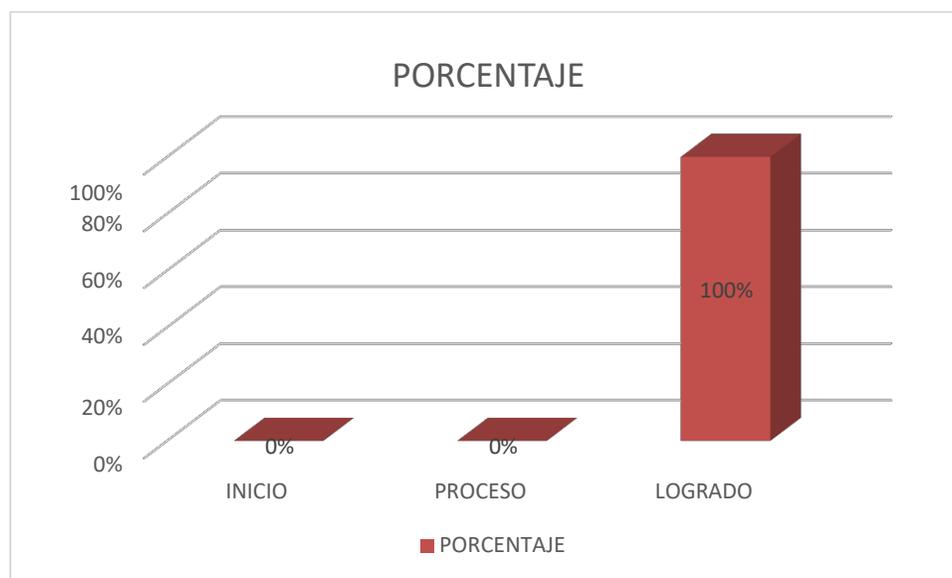
En el gráfico 6 encontramos que un 40% de los estudiantes se ubican en nivel de inicio en lo que se refiere la percepción y representación gráfica y solo un 36% está en el nivel logrado.

Tabla 7: Coordinación gestual

CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	0	0%
PROCESO	0	0%
LOGRADO	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes de 5 años

Gráfico 7: Coordinación gestual



Fuente: tabla 7

Interpretación:

Según el gráfico 7 el 100 % de los estudiantes presenta un nivel de logro en la coordinación gestual.

5.2.- Análisis de resultados

Con respecto al objetivo diagnosticar el nivel de la motricidad fina presente en los niños de 5 años de la I.E.I Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos, tenemos que después de la aplicación del pre test se observa que un 60% de los niños se ubica en el nivel de inicio respecto al desarrollo de la motricidad fina, es decir que muestran dificultades, pues según la tabla N°4 se observa que un 80% de los estudiantes manifiesta un nivel de inicio en el uso de la técnica de la pinza en actividades manuales. Por otro lado, la Tabla N° 5 evidencia que un 72% de los niños está en el nivel de inicio respecto a la coordinación óculo – manual. En lo que respecta a la percepción y representación gráfica según la tabla N° 6 un 40% de los estudiantes se ubican en nivel de inicio. Dado estos resultados la motricidad fina de los niños de 5 años I.E.I Los Aguiluchos de Emaús esta en inicio.

Con respecto al objetivo ejecutar las actividades lúdicas que permiten mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Los Aguiluchos de Emaús. Podemos decir que los estudiantes manifiestan un desconocimiento en el poner en práctica actividades lúdicas según se puede evidenciar en la tabla N° 2 referida a los juegos sensoriales propuestos por la docente, pues se observa que un 56% de los niños y niñas se encuentran en inicio y un 32% en proceso, es decir que los estudiantes muestran dificultades por ejemplo en observar y dibujar un objeto, crea cubos de plastilina de diferentes tamaños, diferencia las texturas con los ojos vendados y escribir su nombre en la arena mojada con ayuda de su dedo índice. Así mismo se ha podido identificar según la tabla N° 3 que un 52% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio respecto a la interacción en los juegos motrices, es decir que muestran dificultad para realizar hoyos en la arena con entusiasmo, juega a la carrera con obstáculos en armonía, lanza pelotas dentro de una piscina, realiza diferentes trazos, recorta

siguiendo indicaciones y usa sus manos para extender la plastilina. Estos resultados dan lugar a poner en ejecución las actividades lúdicas donde se fortalezca la motricidad fina.

VI. Conclusiones

- ↗ La puesta en marcha de un conjunto de las actividades lúdicas ha permitido mejorar la motricidad final de los estudiantes de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús la Campiña – Catacaos como se puede observar en los resultados del pre test respectivamente.
- ↗ Antes de aplicar las actividades lúdicas el nivel de la motricidad final de los estudiantes 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús la Campiña se encontraba en inicio como se puede observar en las tablas referidas a las dimensiones.
- ↗ El desarrollo de la motricidad fina que muestran los estudiantes después de la aplicación de las actividades lúdicas es de proceso, como se puede constatar en los estadísticos de las dimensiones correspondiente a la variable motricidad fina, lo que significa que las actividades lúdicas trabajadas en las sesiones de aprendizaje obtuvieron resultados significativos.
- ↗ Al constatar los resultados obtenidos tanto en el diagnóstico (pre test) como en el pos test se puede observar logros muy significativos en lo que se refiere a mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús la Campiña.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang. (2005) *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Ardanaz, T. (2009). “La psicomotricidad en educación infantil”. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas.*: Disponible en http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf.
- Baques. M *trenchs.2000.600juegos para la educación infantil* España Editorial CEAC
- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención: Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Universidad de Barcelona, Barcelona.
- Estrada, A. (2001). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia.
- Franco, F. (2005) El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial. Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. Recuperado el 04 de Julio del 2011. http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarquivo=250.
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). Test de desarrollo psicomotor 2-5, años (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Huizinga, J. (1968) *Homo Ludens*. Editorial Alianza, Madrid.
- Gastiaburú, A. (2012). Programa, juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola (Perú) Disponible en <http://repositorio.usil.edu.pe/wp->

content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa- Juego-coopero-y-
aprendo-para-el-desarrollo

Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado en:
https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.Pdf

Landi, S (2017) tesis *Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar la motricidad fina*
Ecuador.

Le Boulch, J. (1995). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años:
consecuencias educativas.

Lora & Risco, J. Psicomotricidad. Hacia una educación integral. Perú.

Martín Ramos, M. L. (1994). Atención temprana: Ayuda a los padres. Polibea, No. 33, pp.
6-7.

Martínez Criado, G (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona. Octaedro

Ministerio de Educación. (2010) La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de
servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.

Ponce, R (1992) En su obra los vínculos Socio afectivos.

Sarle, P. (2006) El Juego En La Educación Infantil. México: Novedades Educativas S.A.

Zaragoza. Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue. Recuperado en:
<http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL-JUEGO.pdf>.

Zapata, Oscar, y Quino, Francisco, (1979) Psicopedagogía de la motricidad, Trillas, México,

ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 21/09/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: Nos preparamos para visitar la granja de Anahí

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> · Se expresa oralmente. · Produce textos escritos. 	<ul style="list-style-type: none"> · Expresa con claridad sus ideas. · Se apropia del sistema de escritura 	<ul style="list-style-type: none"> · Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. · Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> · Observación directa. · Hojas de aplicación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. 	Sectores Dialogo.	45

	<ul style="list-style-type: none"> · La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia, responsabilidades. 		
Inicio	<p>Compartimos con los niños algún suceso que nos haya ocurrido relacionado con el tema de los animales.</p> <p>En esta mañana que venía a la escuela me encuentro con la Sra. Elva la enfermera de la posta de Pedregal Grande y me ha dado quejas que los niños de la escuela, tiran en el portón de su casa los empaques de yogurt, galletas, etc. Y me ha pedido que por favor no se acerquen a su casa porque tiene unos perros que son muy bravos y muerden ¿por qué creen que los perros los pueden morder?</p> <p>¿alguien de ustedes tiene un animal en casa?</p> <p>¿cuál es el nombre de tu perro?</p> <p>¿por qué se llama así?</p> <p>Les proponemos visitar un lugar de la comunidad donde encontremos animales (granja, establos, corrales) para poder relacionarlos con las personas que los cuidan o crían.</p> <p>Definimos con ellos el lugar a visitar y el recorrido a seguir.</p> <p>Damos a conocer el propósito de la sesión, entonces el día de hoy vamos a escribir una nota para el permiso de visitar a los animales.</p> <p>Pero antes desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	Dialogo	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> · Actividad motriz: Percepción y representación gráfica. Realiza trazos. Utiliza la técnica de la pinza. Desarrollan la coordinación óculo manual · Actividad lúdica: Cantamos saco mi manito. Toco mis dedos con mi dedo pulgar, jugamos a escribir en el aire. <p>Coordinación gestual</p>	Canción Manos Papelotes Plumones Agendas Lápiz Borrador	30´

	<p>A los niños se les muestra el cuadro de planificación de la escritura y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿qué vamos a escribir?</p> <p>¿para qué vamos a escribir?</p> <p>¿qué vamos a necesitar?</p> <p>Al terminar de escribir las respuestas los niños dictaran a la profesora el permiso para que sus padres autoricen su visita a los animales.</p> <p>Luego de revisarlo lo escribirán en su agenda, para que sus padres autoricen y puedan firmar.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>		
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy?</p> <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Dialogo	5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 25/09/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: Visitamos la granja de Anahí

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Ciencia y ambiente.	Explica el mundo físico basado, en conocimientos científicos.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir	Observación directa. Hoja de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

<p>Juego libre en los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. ✓ Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. ✓ Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. ✓ La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. ✓ Dialogan a que jugaron y como se sintieron. ✓ Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Sectores</p> <p>Dialogo</p>	<p>45´</p>
<p>Inicio</p>	<p>Nos organizamos para la salida recordamos las normas para cuidarnos, prestamos atención a las recomendaciones de la profesora estaremos atentos observando a todos los animales de la granja.</p> <p>Pero antes desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad motriz: Percepción y representación gráfica Mantiene una coordinación óculo- manual Coordinación gestual ✓ Actividad lúdica: cantamos los animales de la granja e imitamos los sonidos de los animales de la granja. <p>Ponemos atención en las características y comportamiento de los animales. Nos organizamos para registrar a los animales que más les llaman la atención y lo dibujan para colorear en el aula. La persona encargada del lugar responderá a las preguntas de los niños se recuerda las normas para seguir el recorrido.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<p>canción</p> <p>Lápiz</p> <p>Hojas</p> <p>Borrador</p>	<p>30´</p>

Cierre	Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.	Dialogo	5´
--------	--	---------	----

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 26/09/2018
- 1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas
- 1.6. Nombre de la Sesión: Representamos un animal.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa oralmente. Comprende textos escritos Produce textos escritos.	Expresa con claridad sus ideas. Infiere el significado de los textos escritos. Se apropia del sistema de la escritura.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés Formula hipótesis sobre el contenido del texto Escribe a su manera siguiendo la linealidad y la direccionalidad.	Observación directa de hojas de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

<p>Juego libre en los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. · La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Carteles Sectores Dialogo</p>	<p>45</p>
<p>Inicio</p>	<p>Iniciamos el dialogo preguntando sobre que animalito les impacto más el día de ayer.</p> <p>¿cómo se llama? ¿Cómo es? ¿tiene patas, pelos, plumas?</p> <p>Después de sus respuestas desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividad motriz: representación gráfica.</p> <p style="text-align: center;">Amasa y moldea.</p> <p style="text-align: center;">Coordinación óculo manual.</p> <p>Actividad lúdica: imitación de los animales</p> <p>Jugamos amasar y moldear como panaderos con plastilina.</p> <p style="text-align: center;">Coordinación gestual</p> <p>La profesora escribe sobre los animalitos y sus características que los niños van mencionando.</p> <p>Les entrega una hoja con el dibujo de cada animalito mencionado para colorear, luego lo pegan en cartulina para hacer una máscara y hacer una representación de dicho animalito con plastilina</p>	<p>Canción Patio Colores Plumones</p> <p>Papelotes Cartulinas Plastilina Hojas</p>	<p>30´</p>

	Aseo – lonchera – recreo.		
Cierre	Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.	Dialogo	5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 27/09/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: Leemos un cuento los animales de la granja.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Comunicación	Compresión de textos escritos	Infiere el significado de los textos escritos	Formula hipótesis sobre el contenido del cuento a partir de algunos indicios	Observación directa Hojas de aplicación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Juego libre en los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. · La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Sectores Dialogo</p>	<p>45´</p>
<p>Inicio</p>	<p>Iniciamos haciendo una adivinanza sobre el perro cuando responden se pega la figura del perro. Luego los niños harán una rima con un animalito. El niño que termina se le colocara la imagen del animalito. Con esas imágenes se les pregunta que podemos crear con están imagen. Se les da a saber que leeremos un cuento.</p>	<p>Imágenes Dialogo Cinta masketing</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividad motriz: embolillado, rasgado, utiliza la técnica de la pinza. Coordinación óculo manual. Actividad lúdica: jugamos a imitar a los perros. Diferenciando tamaños y grosor. Los niños toman asiento y observan la imagen del perro y prestan atención para escuchar el cuento.</p>	<p>Papel crepe Goma Hojas Imágenes Dialogo</p>	<p>30´</p>

	<p>El perro Fido, se les mostrara imágenes en forma secuencial se les pregunta. Qué sucederá con el perro</p> <p>Como se siente, que sucederá después</p> <p>Se ira anotando las predicciones e hipótesis para su posterior respuesta.</p> <p>En la hoja de aplicación embolillan dentro del dibujo del perro Fido</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>		
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy?</p> <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Dialogo	5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 28/09/2018
- 1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas
- 1.6. Nombre de la Sesión: Todos los animales no son iguales.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
------	-------------	-------------	-------------	---------------------------

Matemática	Actúa y piensa matemáticamente En situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos Mediante las expresiones más que menos que Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	Observación directa Hojas de aplicación
------------	--	---	--	--

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. ✓ Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. ✓ Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. ✓ La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. ✓ Dialogan a que jugaron y como se sintieron. ✓ Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	Dialogo	45
Inicio	Se hace un recuento de la visita realizada Dialogamos con los niños sobre los animales que visitamos en la granja hacemos las preguntas que animales les llamo más la atención y por qué se toma nota en la pizarra sobre las respuestas.	Pizarra Plumones Dialogo	10'
Desarrollo	Actividad motriz: representación gráfica, ensarte.	Patio	30'

	<p>Mantiene coordinación óculo manual(recortar)</p> <p>Emplea la técnica de la pinza</p> <p>Actividad lúdica: imitamos a los animales y sonidos nos agrupamos según sus características.</p> <p>Hacemos collares para los animales con sobetines.</p> <p>Coordinación gestual.</p> <p>Proponemos observar imágenes de los animales de la granja visitada.</p> <p>Se les pregunta todos los animales son iguales, cuantas patas tienen, sus características.</p> <p>Se les entrega la hoja de aplicación para pintar, recortar y agrupar los animales de las imágenes según sus características las que tienen 2 patas las que pueden volar, etc.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<p>Canción</p> <p>Hojas</p> <p>Sobetines</p> <p>Lana</p> <p>Colores</p> <p>Tijeras</p> <p>Imágenes</p>	
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy?</p> <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Dialogo	5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 01/10/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: ¿Qué comen los animales?

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	Observación directa Hojas de aplicación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos materiales y	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none">Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia.Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia.Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución.La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen.	Carteles Sectores Dialogo	45´

	<ul style="list-style-type: none"> · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>		
Inicio	<p>Hablamos con los niños sobre que han desayunado el día de hoy, luego recordamos la visita a la granja y nos preguntamos qué comerán los animales.</p> <p>Los niños mencionan los alimentos de los animales que conocen tomando nota en la pizarra les anunciamos que hoy hablaremos de lo que comen los animales.</p> <p>Pero antes desarrollamos nuestra motricidad fina</p>	Dialogo	10
Desarrollo	<p>Actividad motriz: representación gráfica</p> <p>Emplea la técnica de la pinza, coordinación óculo manual</p> <p>Actividad lúdica: Coordinación gestual</p> <p>Jugamos a la comidita.</p> <p>Se les muestra imágenes de los animales que hemos visto en granja y preguntamos si todos comerán lo mismo.</p> <p>Se les entrega una hoja de aplicación para colorear y relacionen los animales con sus alimentos que consumen.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<p>Sector del hogar</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	30´
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5´

	¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 02/10/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: Conocemos los animales de nuestra comunidad

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprende textos escritos	Infiere el significado de los textos escritos	Formula hipótesis en el contenido del texto a partir de algunos indicios	Observación directa. Hoja de aplicación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. 	carteles diálogos	45´

	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. · La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>		
Inicio	Recordamos los animales que crían nuestros familiares y los que tenemos en nuestros corrales, sus alimentos que necesitan para desarrollarse tomamos nota en la pizarra sobre lo que los niños menciona luego les informamos que hoy conoceremos los animales que tenemos en nuestra comunidad y que nosotros los conocemos. Ahora vamos a desarrollar nuestra motricidad fina.	Pizarra Plumones	10'
Desarrollo	<p>Actividad motriz: Emplea la técnica de la pinza, Mantiene una coordinación óculo- manual Percepción y representación gráfica. Actividad lúdica: Coordinación gestual. Jugamos con las tapas de plástico formando gusanitos haciendo secuencia de colores.</p> <p>Según el orden que los niños mencionan a los animales de nuestra comunidad los vamos mostrando secuencialmente para después entregarles una hoja para colorear, recorta y diferenciar los animales que tenemos en nuestra comunidad con otros de otros lugares.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<p>Tapas de plástico Imágenes</p> <p>Hojas</p> <p>Colores Tijeras</p>	30'
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	Dialogo	5'

	¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.		
--	---	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 03/10/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: Leemos como nacen las aves.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprende textos escritos	Infiere el Significado de los textos escritos	Formula hipótesis en el contenido del texto a partir de algunos indicios	Observación directa hojas de aplicación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. 	Carteles Diálogos	45´

	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. · La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>		
Inicio	Los niños reunidos escuchan como nacen las aves se les preguntan si conocen las aves de corral, se toma nota de las aves mencionadas y sus características, cuentan sus experiencias vividas con familiares que crían dichas aves de corral se les informa sobre el tema a tratar. Sin antes desarrollar nuestra motricidad fina.	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Dialogo</p>	
Desarrollo	<p>Actividad motriz: Percepción y representación gráfica, mantiene una coordinación óculo manual</p> <p>Actividad lúdica: Coordinación gestual</p> <p>Elaboramos huevos con conitos de papel higiénico.</p> <p>Juegos imaginarios para poder elaborar los huevos de las aves.</p> <p>Se les presenta las imágenes con el texto informativo sobre el nacimiento de las aves</p> <p>Se les se pregunta si han visto como nacen las aves de corral mencionan las aves que conocen y que tienen en corral o en casa de familiares se va tomando nota de sus participaciones y respuestas que dan cada niño, se les entrega hojas de aplicación para colorear, recortar, enumerar y pegar en cartulinas en forma secuencial el nacimiento de las aves.</p>	<p>Conos de papel higiénico.</p> <p>Tijeras</p> <p>Temperas</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>goma</p>	30

	Aseo – lonchera – recreo.		
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy?</p> <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Dialogo	5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 04/10/2018

1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas

1.6. Nombre de la Sesión: Leemos los animales mamíferos.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprende textos escritos	Infiere el Significado de los textos escritos	Formula hipótesis en el contenido del texto a partir de algunos indicios	Observación directa hojas de aplicación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. · La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Carteles</p> <p>Diálogos</p>	45´
Inicio	<p>Recordamos las recomendaciones de la enfermera Elva de no acercarse a su casa a tirar basura por que tiene perros bravos que muerden.</p> <p>Y hablando de los perros pregunto cómo se alimentan los perritos cuando nacen, quien los alimenta y como lo hace, así presentamos el tema a tratar para el día de hoy los animales mamíferos.</p> <p>Pero antes haremos el aprestamiento psicomotriz.</p>		
Desarrollo	<p>Actividad motriz: embolilla, punza, colorear, mantiene la coordinación óculo manual</p> <p>Actividad lúdica: jugamos a ensartar aros de plástico hacemos pulseras con los conitos de papel higiénico con color azul y rojo para diferenciar a los animales mamíferos y las aves de corral</p> <p>Leo un texto informativo sobre los animales mamíferos pregunto qué animales mamíferos conocemos mencionen sus características.</p> <p>Se les muestra imágenes de diferentes mamíferos, se toma nota en la pizarra de lo que mencionan cada niño luego se les entrega una hoja de aplicación para</p>	<p>Conos de papel higiénico</p> <p>tempera</p> <p>Papel crepe</p> <p>Goma</p> <p>Punzón</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Hojas lápiz colores</p>	30

	colorear y diferenciar animales mamíferos y aves de corral. Embolillan en los animales mamíferos y punzaran alrededor de las aves de corral. Aseo – lonchera – recreo.		
Cierre	Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.		5´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Los Aguiluchos de Emaús.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 07 de setiembre al 05 de octubre. Fecha: 05/10/2018
- 1.5. Practicante: Yovani Marleni Ipanaque Coveñas
- 1.6. Nombre de la Sesión: Agrupamos y comparamos.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada	Observación directa Hojas de aplicación

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> · Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. · Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. · Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. · La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. · Dialogan a que jugaron y como se sintieron. · Se realiza las rutinas <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Carteles</p> <p>Dialogo</p>	45´
Inicio	<p>Recordando la granja de Anahí nos vamos a dar cuenta que la señora no tenía todos los animales juntos, sino que estaban separados por pequeños corrales ustedes saben el por qué, alguien sabe por se debe separar los animales, que ocasionaría si todo están junto, cuáles serán los criterios que tomo la señora para agruparlos.</p> <p>Desarrollamos nuestro sistema motriz fino.</p>		
Desarrollo	<p>Actividad motriz: técnica de la pinza, coordinación óculo manual, representación gráfica.</p> <p>Actividad lúdica: coordinación gestual.</p> <p>Jugamos a colocar arena en los corrales de los animalitos.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>Tijeras</p> <p>Goma</p>	30´

	Entregamos imágenes de los animales de la granja, aves y mamíferos se les indica que van a agrupar los animales por tamaños, especie, colorean, recortaran, pegaran en cartulinas. Seleccionando según sus propios criterios. Aseo – lonchera – recreo.		
Cierre	Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.	Dialogo	5´

Evidencias









