



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR LA
COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE CUATRO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
“LAS PALMAS”- PIURA, 2018**

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

AUTORA:

MOSCOL FIESTAS, YOSELYN KATERINE

ORCID:0000-0002-4920-9740

ASESORA:

UCEDA BAYONA, YANIRA LISSET

ORCID: 0000-0001-9667-420X

PIURA – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Moscol Fiestas, Yoselyn Katerine

ORCID:0000-0002-4920-9740

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Piura, Perú

ASESORA

Uceda Bayona ,Yanira Lisset

ORCID: 0000-0001-9667-420X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades,
Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO

DOMINGUEZ MARTOS, ROSA MARIA

ORCID N° 0000-0002-8255-3009

COLLANTES CUPÉN ,CECILIA

ORCID N° 0000-0002-0167-7481

BARRANZUELA CORNEJO DELIA FABIOLA

ORCID N°0000-0003-4762-6919

JURADO EVALUADOR Y ASESORA

Mgr. Rosa María Domínguez Martos

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Presidenta

Mgr. Cecilia Collantes Cupén

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Miembro

Mgr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

Miembro

Mgr. Uceda Bayona, Yanira Lisset

ORCID: 0000-0001-9667-420x

Asesora

DEDICATORIA

A Dios mi hacedor, mi guía, por darme fortaleza en todos los actos de mi existencia.

A mis Padres: Raúl Eduardo y Roselly Elena por haberme dado la vida, por el afecto que me han dado y me siguen brindando, por su apoyo permanente e incondicional desde que nací hasta hacerme profesional.

A mis amigos, compañeros inseparables en las alegrías y tristezas del día a día, a quienes entrego este triunfo, con amor, respeto y agradecimiento por estar conmigo en todos los momentos de mi vida, por ser apoyo y fortaleza para seguir adelante.

A mi hermana y sobrinos: Gleidy Maria, Stephano Regynaldo, Ghilliam Eduardo, Gleimy Luzmila y Maryuri esperanzas de vida, impulsos de mis luchas y emprendimientos.

A mis tías y abuela: Jackeline Fiestas, Elizabet Fiestas y Jesús Peña que me entregaron apoyo y consejos incondicionales.

Los amo mucho.

Yoselyn.



AGRADECIMIENTO

A mis Padres: Raúl Eduardo y Roselly Elena por haberme dado la vida, por el afecto que me han dado y me siguen brindando, por su apoyo permanente e incondicional desde que nací hasta hacerme profesional.

Mi gratitud.

A la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote” de Piura en su Facultad de Ciencias de Educación y Humanidades por la oportunidad de hacerme profesional.

A todos docentes que a lo largo de mi carrera como estudiante compartieron sus conocimientos y me guiaron hacia el logro de mi objetivo, ser profesionales en docencia.

A todos ellos/as muchas gracias.

RESUMEN

La investigación se denominó: Estrategia lúdica para desarrollar la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la institución educativa particular Las Palmas- Piura, 2018. Tuvo como objetivo establecer la influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz. Metodológicamente es una investigación de tipo explicativa y de diseño preexperimental de un solo grupo y utiliza una ficha de observación para el registro de datos . Con una muestra de 14 niños de 4 años. Tuvo como resultados a nivel general que la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que a nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica el 21.4% de estudiantes se encontraba en una fase inicial s y esta se elevó al 71.4% al culminar las clases de aplicación. Evidenciando una mejora por el uso de esta metodología trabajo. Asimismo, se concluye que existe un valor de p ; el nivel de significancia es igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se ratifica la hipótesis alterna que ratifica una influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018.

.

Palabras clave: Estrategia lúdica, coordinación, motriz

ABSTRACT

It is an investigation that was called: Play strategy to develop motor coordination in four-year-old children from the private educational institution Las Palmas - Piura, 2018. Its objective was to determine the influence of the play strategy on the development of motor coordination in four-year-old children from the IEP Las Palmas, Piura - 2018. Methodologically, it is a descriptive research of non-experimental design. With a sample of 14 4-year-old children. It had as general results that the evaluation before and after the application of the play strategy recognized that at the level of achievement before carrying out the play strategy 21.4% of students were in an initial phase and this rose to 71.4% at culminate the application classes. Evidence of an improvement by the use of this methodology work. Likewise, it is concluded that there is a value of p; the level of significance is equal to $0.000 < 0.05$, so the null hypothesis H_0 is rejected and the alternative hypothesis that confirms an influence of the playful strategy on the development of motor coordination in the four-year-old children of the IEP is ratified Las Palmas, Piura - 2018..

Key words: Playful strategy, motor, coordination

INDICE DE CONTENIDOS

EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR Y ASESORA.....	iii
Presidenta.....	iii
Miembro.....	iii
Miembro.....	iii
Asesora.....	iii
INDICE DE CONTENIDOS	viii
I. INTRODUCCIÓN	12
II. Revisión de literatura	16
2.1 Marco teórico	16
2.1.1 Antecedentes	16
2.1.1.1 Antecedentes Internacionales.....	16
2.1.1.2 Antecedentes Nacionales	18
2.1.1.3 Antecedentes Locales.....	20
2.1.2 Bases Teóricas	22
2.1.2.1 Estrategias lúdicas.....	22
2.1.2.1.1 Lo ludico como estrategia metodologica.....	23
2.1.2.1.2 La estrategia ludica para la coordinación.....	24
2.1.2.1.3 Dimensión de estrategia lúdica	26
2.1.2.1.4 Importancia del empleo de las acciones de coordinación.....	27
2.1.2.1.5 Teoría relacionada a la estrategia lúdica	28
2.1.2.2 Coordinación motriz	35
2.1.2.2.1 Dimensiones de la coordinación motriz.....	37
2.1.2.2.2 Teorías de la coordinación motriz.....	39
III. Hipótesis de la investigación	42
Hipótesis general	42
Hipótesis específicas	42
IV. Metodología	43
4.1 Diseño de investigación.....	43
4.2 Población y Muestra	44
4.2.1 Población.....	44
4.2.2 Muestra.....	44
4.3 Definición y Operacionalización de las Variables.....	46
4.4 .Técnica e Instrumentos	49
4.5 .Plan de Análisis.....	49
4.6 Matriz de Consistencia:.....	51
4.7 Principios Éticos	52
V. Resultados	53
5.1 Resultados	53
5.2 .Análisis de resultados	59

VI. Conclusiones.....	61
Referencias bibliografía.....	64
Anexo.....	67
ANEXO 04: Ficha de observación para valorar la coordinación motriz.....	68

INDICES DE TABLAS

Tabla 1: Población de estudiantes de la I.E.P Las Palmas, Piura_____	26
Tabla 2: Muestra de estudiantes de la I.E.P Las Palmas, Piura_____	26
Tabla 3 Operacionalización de variables_____	28
Tabla 4 Matriz de consistencia_____	33
Tabla 5: Nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica_____	35
Tabla 6: Nivel de coordinación motriz después de desarrollar la estrategia lúdica____	36
Tabla 7: Diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar la estrategia lúdica_____	37
Tabla 08: Prueba de muestras relacionadas_____	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1: Nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica	35
Fig. 2: Nivel de coordinación motriz después de desarrollar la estrategia lúdica	36
Fig. 3: Diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar la estrategia lúdica	37

I. INTRODUCCIÓN

Iniciar esta investigación implica reconocer la importancia de la coordinación motriz como un componente indispensable en la etapa inicial de la formación de un niño/a. Se hace indispensable que haya una armonización en las destrezas que desarrolla a nivel mental como a nivel corporal, lo cual garantiza un desempeño eficiente en su desarrollo cognitivo a medida que avanzan en su evolución escolar y que también reafirman su integración con el grupo educativo que lo rodea desde inicial hasta terminar su escuela. (Baque, 2017)

En estos tiempos, es notorio el incremento masivo de instituciones educativas de tipo privadas en nuestro país y esto conlleva a un incremento en el mercado de ofertas educativas y conlleva a una competencia por la cual se disputa el mejor tipo de enseñanza. Esto último influye en los padres haciendo que tengan más opciones para matricular a sus hijos y es donde los padres se encuentran en la disyuntiva del colegio que ofrece mayor número de cursos a dictar y que garantice que los hijos sean educados para una vida mejor. Pero en realidad este tipo de competencias no es de importancia para el menor quien inicia su ciclo escolar a nivel de educación inicial. En tal sentido, el Minedu (2015) estableció que el estudiante de nivel inicial al culminar el ciclo preescolar tendrá como requisito mínimo el conocer su cuerpo y demostrar el control de coordinación motora.

Es claro que alcanzar esta meta conlleva un trabajo sumamente delicado de la docente, quien asume la formación de los niños; y en ellos desborda la didáctica para lograr una adecuada coordinación motriz. Sin embargo, la

problemática de esta investigación radica en la formación docente y en el contexto familiar que no da la importancia primaria para estimular la motricidad en los niños, de hecho en los últimos años el niño ha cambiado el juego espacial haciendo referencia al juego que destaca sus habilidades corporales o de motricidad por actividades sedentarias como la visualización de vídeos musicales y/o el uso de tablets o celulares que implica un desarrollo del estímulo respuesta a nivel cognitivo y/o visual pero que deja de lado la coordinación motriz fina o gruesa. Los tiempos actuales han cambiado y están en un proceso de cambio permanente, la sociedad ya no es la misma que antes, los alumnos han cambiado, la información y el conocimiento está al alcance de todos. (Pardo, M. D., Cobo, R. , & Martínez, A. , 2016)

Por ello constituye el producto de un trabajo meticuloso, de parte de la docente de aula en interacción con los actores educativos sustancialmente con los niños /as. Para así garantizar un trabajo sistemático en el aula y generar experiencias de aprendizaje y enseñanza pertinentes.

Asimismo, asumiendo la *realidad problemática* se promueve de forma escasa actividades que estimulen el desarrollo motor. Por otro lado, la falta de espacios familiares que promuevan juegos motrices por exceso de trabajo. La experiencia académica no debe aislar los espacios de estimulación a tareas motivacionales de entrada. Se necesita práctica frecuente de habilidades en los dedos o una forma adecuada de coger el lápiz. Es la problemática anterior, la que se observó en la institución educativa las Palmas de la AviFap – Piura, porque aún se muestran las

limitaciones de los niños para realizar trazos ya sea por coger el lápiz o recortar con demasiada dificultad o incluso realizar embolillados, abotonarse, pintar, etc. Lo que lleva a concluir que no hay buen estímulo o aprestamiento necesario para lograr las metas dispuestas; incluso practicar ciertos juegos donde es necesaria la coordinación mano-ojo-pie (García, 2015)

Asimismo, de esta forma se plantearon los siguientes objetivos. Para el objetivo general se plantea determinar la influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018. De otro lado, se planteó como objetivos específicos, identificar el nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018, evaluar el nivel de coordinación motriz después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018 y para finalizar comparar la coordinación motriz antes y después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018

Esto genera una buena razón o *justificación* para alcanzar su desarrollo adecuado ya que el aplicar la estrategia lúdica de un modo cooperativo se puede estimular en los estudiantes el deseo de trabajar su motricidad, incluso con ayuda de sus compañeros, mejorando sus tareas y armonizando sus movimientos para reconocer su esquema corporal y su contexto. Asimismo, a nivel metodológico aporta un instrumento de recolección

valido y que aporta una nueva técnica de evaluación para la coordinación motriz en niños preescolares.

La presente investigación se efectuó en los niños de 4 años de la Institución educativa Las Palmas, con una metodología cuantitativa, explicativa y de diseño pre experimental y con una muestra de 14 estudiantes de la institución educativa. Asimismo, se efectuó la técnica de la observación y el uso de sesiones o clases para mejorar la coordinación motriz y en los resultados se concluyó que alcanzamos un nivel de logro sobre coordinación motriz debido al uso de la estrategia lúdica.

Por último, como resultados a nivel general la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que a nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica el 21.4% de estudiantes se encontraba en una fase inicial y esta se elevó al 71.4% al culminar las clases de aplicación, evidenciando una mejora por el uso de esta metodología de trabajo. Asimismo, se concluye que existe un valor de p ; el nivel de significancia es igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se ratifica la hipótesis alterna que ratifica una influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018 .

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Marco teórico

2.1.1 Antecedentes

2.1.1.1 Antecedentes Internacionales

Campoverde (2017) ejecutó como investigación Estrategias lúdicas para el desarrollo de la coordinación motriz fina y gruesa de niños de 4 años en el 13 de Noviembre de la parroquia matriz del cantón Alausí, distrito de Chimborazo el cual es de la Universidad Nacional de Chimborazo, para optar el grado de maestro en educación inicial. Asimismo, metodológicamente es una investigación de diseño no experimental, transversal y correlacional. Trazándose como objetivo determinar si las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad fina con una muestra de 25 niños. Utilizo una guía técnica y en la mayoría de los ejercicios obtuvo entre 84% y 88% de aprendizaje efectivo para ejercicios lúdicos lo que permite mejorar la motricidad fina en los estudiantes. Al finalizar, se concluye, por tanto, que los juegos lúdicos, la técnica concluir en especificidad que la técnica de rasgado es una estrategia que siendo individual puede trabajarse en grupo y colabora con el desarrollo de la motricidad fina .

Baque (2017), ejecutó el estudio actividades lúdicas para el desarrollo motriz. Aquí también se trazó como objetivo determinar el uso de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad en niños, para optar el grado académico de maestra en educación preescolar por la Universidad Nacional de Bogotá, Colombia. Se trabajó con una

muestra de 66 niños/as y su metodología se enfoca en un estudio pre-experimental, de corte longitudinal, y explicativo. Este concluyo que mientras los estudiantes sean estimulados por actividades lúdicas en especial a nivel cooperativo se podrá definir y desarrollar de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad .

Paredes (2017), efectuó un estudio sobre: La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad, para adquirir el grado académico de licenciada en educación, por la Universidad, Nacional de Quito, Ecuador., cuyo objetivo es determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad. Su metodología fue de enfoque cualitativo de diseño experimental, explicativo. Al llegar al final del estudio se concluyó; que las diferentes actividades que impliquen estrategias lúdicas asociadas al desenvolvimiento de aula para un mejor desempeño de la coordinación motriz .

Santiago & Padilla (2015) para su estudio El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 4 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla, para obtener el grado de licenciada en educación inicial, por la Universidad Nacional de Bogotá, Colombia; se trazó como objetivo; utilizar el juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 4 años. Concluyendo: que la actividad lúdica como el juego es una estrategia de enseñanza que al ser aplicada en las sesiones educativas ejerce una mejora en la

motricidad de los educandos de 2° año básico en una Institución de educación de la comuna de Santiago .

2.1.1.2 Antecedentes Nacionales

Arias (2018) realizó la investigación titulada: Coordinación motriz y la disgrafía motora en estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 5084 Carlos Phillips, Callao, 2018, para optar el grado académica de magister en educación por la Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. El objetivo de la investigación fue Determinar la relación entre la coordinación motriz y la disgrafía motora en estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 5084 Carlos Phillips, Callao, 2018. La investigación fue de tipo básica, de diseño no experimental, transversal de nivel correlacional, pues se determinó la relación entre las variables coordinación motriz y disgrafía motora en un tiempo determinado. La muestra estuvo conformada por 113 estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 5084 Carlos Phillips, Callao, 2018. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo tipo escala dicotómica de 20 ítems para ambas variables. El procesamiento estadístico descriptivo se realizó mediante el programa Excel y la inferencial con el programa estadístico SPSS 22. Los resultados de la investigación determinaron que la coordinación motriz se relaciona inversa ($Rho = -0,549$) y significativamente ($p=0.000$) con la disgrafía motora en estudiantes de 4 años de la institución educativa N°5084 Carlos Phillips, Callao,

2018. Se probó la hipótesis planteada, existe una moderada relación negativa e inversa entre variables .

Huaman (2018), en su investigación titulada: Los juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza de Socospata - Andahuaylas, Apurímac, 2017, para optar el grado académico de magister en psicología educativa por la Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general determinar en qué medida los juegos desarrolla la coordinación motriz en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza de Socospata - Andahuaylas, Apurímac, 2014. La metodología de la presente investigación corresponde al tipo de investigación aplicada con un diseño pre experimental con un solo grupo, tiene una muestra de 14 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa César Vallejo Mendoza de Socospata - Andahuaylas, para la determinación de la muestra se aplicó un tipo de muestreo no probabilístico intencionado, a quienes se les suministró un pre test y post test, a través de una ficha de observación de la coordinación motriz.. Para el procedimiento estadístico se empleó la media aritmética, la desviación estándar, el coeficiente de variación, el alfa de Cronbach, la prueba t - Student. Así mismo se utilizó el tipo de investigación aplicado con un diseño pre experimental pre test y post test con un solo grupo según refiere Hernández Sampieri (2006). Los resultados obtenidos en ambos test se procesaron estadísticamente a

través de la prueba t de student para muestras relacionadas, obteniendo como resultado diferencias significativas en el pre test y en el post test. Siendo la diferencia entre las medias de 5,60750 cuyo valor estadístico de contraste es $t = 63,399$ y grados de libertad $gl = 3$ con la significancia bilateral de 0.000 esto me permite afirmar que el uso del programa de juegos desarrolló significativamente la coordinación motriz de los estudiantes del segundo grado, razón por la cual queda demostrada la hipótesis alternativa. El programa de juegos aplicado, ha permitido desarrollar significativamente la coordinación general, segmentaria, intramuscular e intermuscular de los estudiantes de 4 años .

2.1.1.3 Antecedentes Locales

Meneses (2017) realizó un estudio sobre El juego en el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución Educativa Particular 4 de enero del distrito de Piura, 2014., para adquirir el título de licenciada en educación inicial, por la Universidad Cesar Vallejo, Piura, Perú. Se trazó como objetivo: Determinar de qué forma el juego desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de educación inicial. Este estudio corresponde a una investigación descriptiva, lo que permitió definir que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices a partir de juegos recreativos cooperativos aunque mejorando las herramientas de acompañamiento del docente con respecto al plan que efectúa .

Alberca (2016) realizó un estudio sobre un programa de estrategias basados en el juego para mejorar la motricidad en niños de 4 años. El estudio corresponde a una investigación pre experimental, y de diseño experimental con un pre test y un post test, para luego definir un comparativo de resultados que definió una mejora de la motricidad. Finalizando que existen diferencias significativas ($\text{sig} = 0,000$) entre las estrategias lúdicas y la motricidad antes y después de la implementación de estrategias lúdicas que verifican los efectos positivos del programa .

García (2015) efectuó una investigación denominada sobre técnicas y estrategias para desarrollar habilidades motrices en niños de inicial de 4 años de la institución educativa Talentitos, para optar el grado de licenciada en educación inicial por la Universidad Católica los Angeles de Chimbote , Filial Piura, Perú, quien asumió como objetivo implementar las técnicas y estrategias para desarrollar habilidades motrices en niños de inicial en el marco de un estudio de enfoque cuantitativo y descriptivo y de carácter experimental. Asimismo, se tomó una muestra de 18 niños y haciendo una lista de cotejo con una encuesta aplicada a la docente . Llegando a la conclusión que en diferentes ejercicios lúdicos como el embolillado, el enroscado, y muchos más se avanzó a una habilidad de proceso alcanzando un 33% de estudiantes que mejoran en este proceso y para el punzado y el coloreo alcanzan el 78% un nivel logro .

2.1.2 Bases Teóricas

2.1.2.1 Estrategias lúdicas

a) Conceptos

La estrategia lúdica es la actividad o acciones de persuasión o recreación para estimular un ejercicio que integra aspectos emocionales o cognitivos para mejorar el aprendizaje del niño a un nivel constructivo Jiménez (2002),

Por ello es importante que entre los que componen el equipo para efectuar este tipo de ejercicio exista la preparación para iniciar la actividad ejemplificando reglas de trabajo que orientan la creatividad y la actividad de lúdica.

Asimismo, Huizinga (1972) señala que la estrategia lúdica tiene parámetros que implica una participación de los jugadores para alcanzar los límites que deseen establecer. Por eso el juego lúdico enriquece las reglas e incluso la amplía según la conveniencia de quienes lo proponen p.178

Por otro lado Groos (1901) implica que la actividad lúdica es intuitiva por lo que parte de la naturaleza humana.

Es por ello que la socialización entre los pares es importante para que funcione en esta etapa ya que entre ellos se establecen reglas, y la creatividad les permite surtir de cualidades a objetos que pueden servir para mejorar la manipulación motriz. Todo ello se establece implícitamente a través del juego. Ahora en el caso de que se convierta en estrategia; está implícita creatividad y procedimientos son elementos útiles para reforzar actividades lúdicas que permiten

reforzar la coordinación motriz .

Esta es la idea de Cerdas y Mata (2004) quienes ratifican que la actividad lúdica son imitaciones recreativas del interactuar social y así se puede comprobar históricamente y culturalmente en las sociedades que visualizan en los juegos comunes como un ejemplo a seguir, pero bajo orientaciones pedagógicas bien definidas como es el caso del reforzamiento de la coordinación motriz.

Montessori (2003), menciona que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socio afectiva, etc. Para Díaz y Hernández (2002:234), son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando .

2.1.2.1.1. Lo lúdico como estrategia metodológica

La primera afirmación es la siguiente: Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos. Al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, además una experiencia de cooperación y compañerismo a través del compartir.

Por otra parte, Raget en sus reflexiones pedagógicas nos dice: Es haciendo y experimentando como el niño aprende, es desde la propia actividad vital como este se desarrolla, partiendo de sus intereses y necesidades como el niño se autoconstruye y se convierte en protagonista del su proceso educativo, además es de gran importancia tener en cuenta el contexto donde se desarrolla el niño para llenar más fácil sus expectativas y respetar su cultura. Ahora reflexionemos acerca de ¿qué sucede afuera de las aulas? ¿Qué hacen niños y niñas? Inclusive en ella cuando se les brindan fichas de armar, masa para modelar, muñecos de acción, etc. Allí se descubren oportunidades, se conocen limitaciones y potencialidades, se crea, se inventa, se comparte, en síntesis: se crece. Al jugar se cambia, se divierte y se aprende. Finalmente, una educación que se proponga hacer un aporte para la superación de la vida de los seres humanos deberá buscar medios eficaces para desarrollar en los alumnos la autonomía y la

afirmación personal, el sentido de grupo y de cooperación con otros, y la capacidad para asumir y resolver creativamente los múltiples conflictos que se producen entre ellos. Esto no se logra simplemente hablando a los alumnos .

2.1.2.1.2. La estrategia lúdica para la coordinación

Jiménez, (2002) define que los juegos didácticos son una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

El juego con fines de enseñanza curricular está debidamente basado en reglas siendo una de ellas que el participante desarrolle su creatividad apropiándose de esta manera de los temas que se quieren tocar.

Según Jiménez, (2002) comenta que las características de la estrategias didácticas están contempladas en acciones de movimiento, en donde se ven involucrados los siguiente tres procesos a explorar:, corporal, lateralidad y equilibrio a la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del estudiante, que al mismo tiempo le permita aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente esté haciendo uso de sus destrezas, habilidades imaginación para resolver problemas que se le puedan presentar”.

De esta manera el autor, nos hace manifiesto que gracias al uso de la estrategia de acciones de movimientos, se podrían mejorar, desarrollar, aspectos que tengan que ver con la coordinación motriz, en niños, con

el fin de estimular los aprendizajes.

2.1.2.1.3. Dimensión de estrategia lúdica

Jimenez, (2002), confirman que las acciones de coordinación es una actividad flexible, en el que el niño puede imponer y aceptar libremente pautas y propósitos que puede cambiar o negociar, mediante el juego, el resultado no es tan importante como el juego en sí, debido a que este ayuda a potenciar las capacidad motrices.

Gross (2018), también nos afirma que las acciones de coordinación es una manera de ejercitarse y poner en practica la intuición, antes de ser desarrollados completamente, el juego de coordinación cumple el papel de ejercicio corporal, lateralidad y equilibrio, para desarrollar las funciones y de esta manera desarrollar las funciones motrices necesarias para la edad adulta .

Es así que se tomó en cuenta la estrategia propuesta por el autor Jiménez, (2002), de acciones de coordinación, debido a que a esta, tiene funciones a potenciar de la coordinación motriz, en niños; a esto se suma la importancia de este trabajo al respaldarse en este concepto del literato, con el fin de trabajar la variable coordinación motriz, mediante un programa de sesiones basados en acciones de coordinación .

Acciones de coordinación

Asimismo Jiménez (2002), señala que la estrategia lúdica tiene parámetros que implica una conjunción de acciones de coordinación para desarrollar habilidades a través del juego (p.178). El desarrollo

motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar .

2.1.2.1.4. Importancia del empleo de las acciones de coordinación

Jiménez, (2002), Las acciones de coordinación son importante su empleo, para realizar eficientemente los movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada. Es decir, las acciones coordinación es lo que nos permite mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de la manera más adaptada posible. Aunque la motricidad y el movimiento implican una gran cantidad de áreas cerebrales frontales, la principal estructura encargada de la coordinación es el cerebelo. Una mala acción de coordinación puede impedir que vivamos con normalidad nuestro día a día.

No es raro que las acciones de coordinación sea una de las capacidades que más se deteriore con el envejecimiento, dificultando las actividades de la vida diaria. Afortunadamente, la coordinación puede ser entrenada mediante estimulación cognitiva, de coordinación motriz.

La práctica adecuada de los ejercicios de estimulación motriz en niños, puede activar y fortalecer las diferentes capacidades cognitivas, como la coordinación. En cambio, si no entrenamos nuestra coordinación, nuestro cerebro ahorrará recursos, debilitando sus conexiones. De este modo, seríamos menos eficaces en las actividades que requieren de nuestra coordinación motriz. Practicar diferentes juegos mentales puede ayudar mejorar nuestras capacidades cognitivas. Es de allí la importancia de poner en prácticas nuestras acciones de coordinación, desde la edad pre escolar, con el fin de mejorar, potenciar y desarrollar, las habilidades u coordinación motriz. (Jiménez, 2002)

2.1.2.1.5. Teoría relacionada a la estrategia lúdica

a) Teoría de Vygotsky

Vygotsky (1924) genera la necesidad de reconocer las características sociales que componen la actividad lúdica ya que los participantes parten de un juego simbólico pero que tiene connotaciones de relación con otros.

Vygotsky, (1982) expone que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante él, el niño está siempre por encima de su edad media, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el

foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo (Vigotsky, 1982; p. 156) .

Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Piaget respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. La forma y el momento en que

un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993). A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer .

b) Teoría de Piaget

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por

comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativa del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño .

c) Teoría de Claparede de causa eficiente de las estrategias lúdicas

Teoría del Descanso y la Distracción

Una de las teorías más antiguas de Claparede considera al juego como una distracción y como elementos de recreación.

La teoría desde el punto de vista del juego infantil es inaceptada ya que el niño e incluso el animal joven juegan sin estar cansado ni ocupado y consecuentemente no tiene que descansar ni distraerse. Esta teoría de un enfoque adulto del juego, en esto si estamos de acuerdo el juego en el adulto si es actividad recreativa, donde al poner en marcha determinadas fuerzas físicas o intelectuales que no aparecen en el trabajo.

Teoría Energía Superflua H. Spencer (1985)

En definitiva Spencer ve en el juego una simulación, una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante, la teoría de

Spencer no nos llega a explicar la esencia misma del juego confundiendo esta con una condición importante para que el juego aparezca.

Teoría de Atavismo

Manifiesta que el niño desde el inicio de su vida intrauterina hasta su adultez va atravesando diferentes etapas evolutivas, una recapitulación abreviada de la evolución de la raza humana, de hoy el niño por atavismo, dice su autor realiza a través del juego, los actos que ejecutaron nuestros remotos antepasados de una manera progresiva. El error principal de esta teoría es la de darle un carácter eliminatorio al juego, es decir, el juego es necesario para eliminar ciertas actividades rudimentarias inútiles en la época actual.

d) Teoría de causa final sobre las estrategias lúdicas

Teoría del ejercicio preparatorio

Esta teoría fue expuesta por el psicólogo alemán Karl Groos, en sus obras *el juego de los animales* y *el juego en el hombre*. ...una de las principales ideas de Spencer, expuesta en su teoría antes analizada, es la de ver el juego como una post imitación de los actos adultos, contemplando como una simple parodia de la vida, sería donde el niño consume excedente de energía que posee. Es pues una explicación puramente causal y con un enfoque puramente fisiológico del fenómeno. Karl Groos basándose en estas teorías y tratando de ampliar el campo de visión del juego, enfoca el fenómeno desde un punto de vista biológico, terreno muy olvidado por los psicólogos hasta

aquel momento. Groos opina que el juego es una pre imitación, fruto de tendencias instintivas que hace que el niño a través de su actividad jugada, vaya ensayándolo y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para las actividades propias de la adultez .

Teoría de la derivación por ficción

“...el juego es un sustituto durante la infancia de las actividades serias que se realizan durante la adultez y a las que el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ellas. El juego es una actividad que evoluciona adaptándose a los cambios de conducta que se operan durante la infancia, siendo siempre una actividad de carácter interesante. El juego tiene como función permitir al individuo realizar su YO; desplegar su personalidad”.

2.1.2.1.6. La importancia del juego en el marco de la educación escolar inicial

Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987). De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977) . El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a

discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967). El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro. En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble (Mujina, 1975) .

2.1.2.2. Coordinación motriz

Según Meuse (2006), define a la coordinación motriz como el conjunto de funciones corporales que permiten la movilidad y/o lateralidad de los miembros, y alcanza el equilibrio del sujeto.

Según Berruezo (2002) define la coordinación motriz como: la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. Como

resultado de esta acción organizada obtenemos gestos y acciones precisas y ajustadas a los objetivos prácticos que nos proponemos. La coordinación posibilita la independencia e interdependencia de los movimientos segmentarios en la ejecución de una acción previamente representada .

La coordinación motriz para Jiménez (1982) es la capacidad funcional muscular que debe tener el cuerpo desde la cabeza hasta los pies. Por ellos los niños de inicial se encuentran en una etapa a disposición de ejercicio físico que implica un adiestramiento físico para alcanzar el conocimiento y la coordinación motriz.

En esta tarea (Alberca , 2016) señala que la motricidad es la habilidad del pequeño para coordinar armoniosamente los movimientos del cuerpo. Tener un desplazamiento oportuno donde demuestra sus habilidades y coordinación

De otro lado Conde (2007) habla de la motricidad en relación al desarrollo progresivo del cuerpo con respecto al desarrollo de las habilidades motrices como brazo, cuerpo, piernas, etc.

Domínguez (2004): Es la integración de todas las habilidades y facultades que funcionan de forma organizada y son las que regulan de manera exacta a todos los procesos que impliquen una función motora preestablecida. Dicha organización tiene enfoque de ajustamiento en todas las fuerzas que se produzcan ya sean intrínsecas como extrínsecas, tomando en cuenta los grados de libertad que tiene el aparato motor y sus cambios correspondientes

(p. 123) .

Mientras que para Jiménez y Obispo (2006) el resultado de la interacción del Sistema Nervioso Central y la musculatura en un movimiento determinado que es direccionada a través de series de movimientos (p. 45).

Como resultado se concluye que para obtener una buena coordinación motriz es necesario que los músculos, nervios y sentidos trabajen de forma armoniosa que permitan realizar movimientos precisos y equilibrados .

2.1.2.2.2. Dimensiones de la coordinación motriz

Se establecieron 3 dimensiones que identifique la coordinación motriz como es:

Identificación corporal.

Según Meuse (2006), es la identificación del propio cuerpo, miembros superiores e inferiores, etc. Para ello se debe iniciar el reconocimiento que se va dando de acuerdo con la madurez de los sujetos y por tanto es un aprendizaje.

Asimismo, Schilder, P. (1991), define el esquema corporal como la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo, esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo.

Asimismo, *la lateralidad*

Según Meuse (2006) ...la lateralidad genera la organización del cuerpo, permitiendo la orientación. Asimismo, tiene base neurológica. por tanto, en los niños es primordial reforzar este conocimiento a nivel cognitivo.

Así lo dice Conde y Viciano (1997) ...la lateralidad genera la organización del cuerpo, permitiendo la orientación. Asimismo, tiene base neurológica. En el caso de que un niño posea una desorientación de su lateralidad los juegos de refuerzo pueden afirmar cognitivamente el proceso de identificación y conseguir una lateralidad bien trabajada.

De otro lado el *equilibrio* es el que refiere a la capacidad de mantener un equilibrio y un manejo de estabilidad para ayudar al menor de edad a situarse en el contexto y en el mundo exterior.

En este aspecto la capacidad del niño está en relación al mundo exterior por tanto su percepción con respecto a su edad lo sitúa y lo ubica .

2.1.2.2.3. Teorías de la coordinación motriz

Teoría piagetiana

Es aquella teoría que cree que son las actividades motrices las que permiten desarrollar el conocimiento y que a su vez están presentes en los diferentes niveles de las funciones cognitivas. Esto quiere

decir que existe un complemento entre la dimensión motriz y la conducta intelectual. Piaget hace énfasis en los estados que influyen el desarrollo del niño y los menciono a continuación:

Desarrollo del pensamiento sensorio motriz: Esta fase comprende desde el neonato hasta los 2 años, construye de forma progresiva aquellos modelos de interacción con todos los objetos que los rodea y desarrolla sus habilidades manipulativas y locomotrices. Desarrollo del pensamiento simbólico (pre operacional): Se presenta en la edad del primer año y medio hasta los cinco años, en esta fase el niño desarrolla la representación pre conceptual niño empieza a generar ideas sólidas.

Desarrollo del pensamiento operatorio: Esta fase se presenta a desde los 7 hasta los 12 años de edad. En esta etapa el niño es capaz de no solo percibir las cosas si no de crear conceptos con lógicas sencillas.

Desarrollo de las operaciones formales: Se presenta en los niños desde los once años hasta la adolescencia. En esta fase se tienen mayores abstracciones de raciocinio hipotético- deductivo, así como de manejar conceptos de alta complejidad (p. 64) .

Teoría psicobiológica de Wallon

Resaltó que el movimiento estimula el desarrollo psicobiológico del niño, debido a que el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Las etapas impulsivas y emocionales (de 0 a 12 meses). Dominando la vida infantil, son los sentimientos internos (introceptivos) y los factores afectivos fomentados con el entorno. En el plano motor, este período se caracteriza por un control motor débil y, por lo tanto, un trastorno gestual. Las respuestas de calidad del entorno del bebé le permitirán pasar del trastorno gestual a emociones diferenciadas.

La etapa sensoriomotora y proyectiva (de 1 a 3 años). Lo que prevalece entonces para el niño es la influencia del mundo externo. La integración de esta influencia externa apoyará el despertar de dos tipos de inteligencia: una práctica (mediante el manejo de objetos y el propio cuerpo del niño), la otra la discursiva a través de la imitación y la apropiación del lenguaje.

La etapa del personalismo (de 3 a 6 años) se caracteriza por un predominio, una vez más, de las funciones afectivas sobre la inteligencia. Alrededor de los 3 años de edad, el niño tiende a oponerse al adulto en una especie de crisis negativista, pero a esta actitud le sigue un período de imitación social y motriz.

La etapa categorial (6 a 11 años). Aquí, las facultades intelectuales parecen tomar la delantera sobre la afectiva. Durante su escolarización, el niño adquiere capacidades de memoria y atención voluntarias. Su inteligencia se acerca a la formación de categorías mentales, que conducen a las capacidades de abstracción. La etapa de la adolescencia comienza después de los 11 años y se caracteriza por una primacía de las preocupaciones afectivas .

Teoría madurativa de Gesell

Para Gesell, el comportamiento y la conducta motriz son de vital importancia puesto que su sola presencia genera estímulos para el aspecto neurológico y es aquí donde se desarrolla la maduración psicomotora del infante. Por su parte considera los siguientes principios:

Principio de la direccionalidad, establecida por la maduración durante el desarrollo del niño.

Principio de la asimetría funcional, se manifiesta a nivel neurológico, donde la mitad del cerebro tiene dominancia con respecto a la otra mitad, esto es debido a que todos mantenemos una preferencia por una parte en específico.

Principio de la fluctuación autorreguladora, el desarrollo no actúa simultáneamente, aunque parezca que sí.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Hipótesis general

H₀: La estrategia lúdica influye significativamente en la coordinación motriz de los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

H₁: La estrategia lúdica no influye significativamente en la coordinación motriz de los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

Hipótesis específicas

H₁: El nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica se encuentra en un nivel inicio en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

H₂: El nivel de coordinación motriz después de desarrollar una estrategia lúdica se encuentra en un nivel logro en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018

H₃ Existen diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018 .

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación.

Es un estudio de enfoque cuantitativo porque es medible por la percepción de los resultados, obteniendo resultados numéricos. (Hernandez Sampireri, Fernandez Collado, & Fernandez Baptista, 2014).

Asimismo, es aplicada porque se dirigió a resolver el problema concreto de coordinación motriz en los niños de 4 años (Tamayo, 2005)

Asimismo, es de nivel explicativo ya que las variables establecieron una relación de causa y efecto, Según (Hernandez Sampireri, Fernandez Collado, & Fernandez Baptista, 2014). Tenemos como la causa la variable estrategia lúdica; a través de esa intervención se vio que si hubo efecto en variable dependiente coordinación motriz en los niños de 4 años.

Además, es de diseño pre-experimental de un solo grupo con un Pre y Post Test.

GE O1_ X _ O2

Dónde:

GE= Grupo de niños de 4 años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018

O1= Pre test de la coordinación motriz

O2= Post test de la coordinación motriz

X= La estrategia lúdica

4.2 Población y Muestra

4.2.1 Población

Según (Hernandez Sampireri, Fernandez Collado, & Fernandez Baptista, 2014) la población es el conjunto de unidades de análisis que pueden ser observadas en el estudio. En este caso corresponde a la cantidad de estudiantes de todo el nivel inicial que representa la globalidad de la unidad de análisis. Por ello, estuvo constituida por 36 estudiantes de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

Tabla 1: Población de estudiantes de la I.E.P Las Palmas, Piura

Edad	Sección	Sexo		Total
		H	M	
Tres	Blanca	8	4	12
Cuatro	Amarillo	7	7	14
Cinco	Azul	6	4	10
Total				36

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

4.2.2 Muestra.

Según (Hernandez Sampireri, Fernandez Collado, & Fernandez Baptista, 2014) la muestra fue de tipo no probabilístico e intencional porque la unidad de análisis es limitada y no es necesario que se escoja de manera aleatoria, por tanto, se segmentara según el acceso y libre disponibilidad para su observación. Asimismo, estará constituido por 14

niños/as de 4 años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

Tabla 2: Muestra de estudiantes de la I.E.P Las Palmas, Piura

Edad	Sección	Sexo		Total
		H	M	
Cuatro	Amarillo	7	7	14
Total				14

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018

Criterios de inclusión

Aquellos estudiantes que asisten a la institución al realizarse la investigación.

Criterios de exclusión

Estudiantes que no asisten a la institución al realizarse la investigación.

4.3 Definición y Operacionalización de las Variables

Tabla 3 Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
Estrategia lúdica	La estrategia lúdica son las acciones de coordinación para estimular habilidades y movimientos que integra aspectos emocionales o cognitivos para mejorar el aprendizaje del niño a un nivel constructivo Jiménez (2002),	Es una actividad que implica en el individuo una participación de sus intereses y expresión física y verbal que se manifiesta la personalidad del individuo	Acciones de coordinación	Asimismo Jiménez (2002), parámetros que implica una conjunción de acciones de coordinación para desarrollar habilidades a través del juego.178	Movimientos de lateralidad	Realiza desplazamiento en direcciones	En inicio En proceso Logro previsto
						Incentivo de habilidades motoras.	
					Desplazamiento corporal	Se coordina movimientos en la interacción con el entorno	
						Realiza imitaciones para desarrollar el movimiento y el desplazamiento de su cuerpo	

Coordinación motriz	Según Meuse (2006), define a la coordinación motriz como el conjunto de funciones corporales que permiten la movilidad y/o lateralidad de los miembros, y alcanza el equilibrio del sujeto.	Es un ejercicio que implica un reconocimiento de las partes del cuerpo y su funcionalidad a partir del uso de su lateralidad y manejo de equilibrio	Identificación corporal	Meuse (2006), es la identificación del propio cuerpo, miembros superiores e inferiores, etc. Para ello se debe iniciar el reconocimiento que se va dando de acuerdo a la madurez de los sujetos y por tanto es un aprendizaje.	Reconocimiento corporal	El niño pone las cosas encima de su cabeza	En inicio En proceso Logro previsto
						El niño pone cosas debajo de sus pies.	
						El niño pone sus manos encima/debajo de su cabeza	
						El niño coge cosas con sus manos	
			Lateralidad	Meuse (2006) ...la lateralidad genera la organización del cuerpo, permitiendo la orientación. Asimismo, tiene base neurológica	Orientación	El niño usa exclusivamente su mano dominante	
						Realiza ejercicios ojo-mano	
						Realiza una identificación de oído de manera adecuada	
Equilibrio	La capacidad de mantener un equilibrio y un manejo de estabilidad para ayudar al menor	Estabilidad	Realiza el equilibrio en un pie	El niño puede mantener su cuerpo en posición erguida			

				de edad a situarse en el contexto y en el mundo exterior. Meuse (2006)		Puede mantener el equilibrio en posición estable en acciones que incluyan desplazamientos	
--	--	--	--	--	--	---	--

4.4. Técnica e Instrumentos

Técnica

Se usó la técnica de la observación que permitió encontrar las cualidades de una variable (Hernandez Sampireri, Fernandez Collado, & Fernandez Baptista, 2014). Por ello, se utilizó la observación para recopilar datos sobre la coordinación motriz y las estrategias lúdicas .

Instrumentos

Se utilizó una ficha de registro de observación que según Guidaz, M. (2005) Es un instrumento que sirve para registrar la observación estructurada que permite al que la realiza detectar la presencia o ausencia de un comportamiento o aspectos definitivos previamente.

El proceso de validación pasó por un reconocimiento de confiabilidad del instrumento con un valor de alfa de combrach de 0.87 lo que valida estadísticamente su aplicación en el contexto de una institución educativa peruana.

Su estructura estuvo conformada por 6 ítems con una escala de evaluación ordinal conformada por las dimensiones de la coordinación motriz (Identificación corporal, lateralidad y equilibrio). Asimismo; según el estudio de Meuse (2006) es una ficha de registro validado estadísticamente con un alfa de combrach de 0.89 y por tanto tiene una validación estándar que prescinde de una validación posterior .

4.5. Plan de Análisis

Se planificó formular el problema y resolverlos por medio de la aplicación de instrumentos y un plan de mejora. Luego utilizando el SPSS se vacía el muestreo de 14 estudiantes del nivel inicial y se procedió a realizar la tabulación

de estos. Teniendo en cuenta los criterios de evaluación para el análisis de datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 y la prueba de hipótesis fue una prueba de muestras relacionadas. Estos resultados permitieron realizar las conclusiones que estén asociados a los objetivos de la investigación y emitir las recomendaciones correspondientes.

4.6 Matriz de Consistencia:

Tabla 4 Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera la estrategia lúdica desarrolla la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿Cuál es el nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018?</p> <p>¿Cuál es el nivel de coordinación motriz después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p> <p>¿Cuáles son las diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar el nivel de coordinación motriz antes de desarrollar la estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p> <p>Evaluar el nivel de coordinación motriz después de desarrollar la estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p> <p>Comparar la coordinación motriz antes y después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>H0. La estrategia lúdica influye significativamente en la coordinación motriz de los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.</p> <p>H1. La estrategia lúdica influye significativamente en la coordinación motriz de los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>H1: El nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica se encuentra en un nivel inicio en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.</p> <p>H2: El nivel de coordinación motriz después de desarrollar una estrategia lúdica se encuentra en un nivel logro en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p> <p>H3 Existen diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Estrategia lúdica</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Acciones de coordinación</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Coordinación motriz</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Identificación corporal</p> <p>Lateralidad</p> <p>Equilibrio</p>	<p>TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Enfoque: Cuantitativa Tipo: Aplicada Nivel: Explicativa</p> <p>DISEÑO Pre Experimental con aplicación de pre y post test con grupo intacto</p> <p>Población Estará constituida por 36 estudiantes de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.</p> <p>Muestra Está constituido por 14 niños/as de 4 años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018</p> <p>Instrumento Ficha de registro de observación</p> <p>Criterio muestral No probabilística - intencional</p>

4.7 Principios Éticos

Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinó de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio, mediante un consentimiento informado y protección de los datos de los niños.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan. Por eso se diseñó y aplico un consentimiento donde se le informó a los padres de la libre participación.

Beneficencia no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios. Donde se le explico a los padres que la evaluación no es con fin de lucro, sino de investigación científica.

Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. Se aplicó la investigación con mucha ética profesional, manejando temas de la especialidad inicial .

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

En esta sección se presentan, en tablas y gráficos, los resultados obtenidos mediante la aplicación de una lista de cotejo, con su respectiva interpretación. Los resultados son presentados atendiendo a los objetivos de la investigación: Resultados del PreTest:

Tabla 5

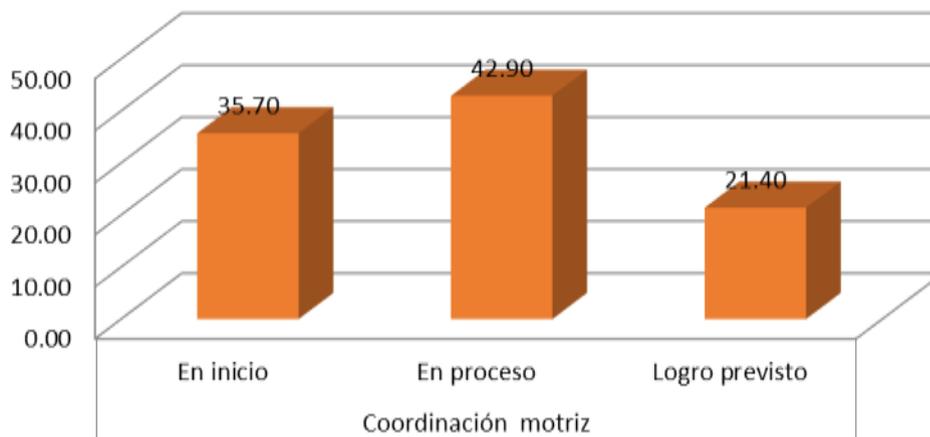
Nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica

Nivel	Escala de evaluación	N	%
Coordinación motriz	En inicio	5	35.7
	En proceso	6	42.9
	Logro previsto	3	21.4

Fuente: lista de cotejo aplicada

Figura 1

Nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica



Fuente: tabla 5

En la tabla 05 y figura 1, la evaluación antes de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que el 35.7% del total de estudiantes se encuentra en un nivel de inicio de la coordinación motriz y solo un 21.4% alcanzo un nivel de logro óptimo lo que evidencia un limitado desarrollo de la coordinación motriz en aproximadamente 80% de estudiantes y por tanto requiere un reforzamiento de esta habilidad a partir de ejercicios en sus actividades de clase

Resultados del Post - Test

Tabla 6

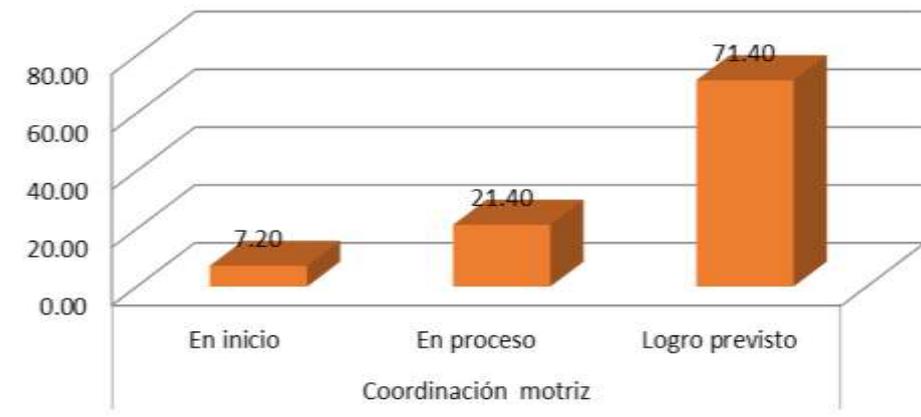
Nivel de coordinación motriz después de desarrollar la estrategia lúdica

Nivel	Escala de evaluación	N	%
Coordinación motriz	En inicio	1	7.2
	En proceso	3	21.4
	Logro previsto	10	71.4

Fuente: Lista de cotejo aplicada.

Figura 2

Nivel de coordinación motriz después de desarrollar la estrategia lúdica



Fuente: tabla 6.

En la tabla 06 la evaluación después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que el 71.4% del total de estudiantes se encuentra en un nivel de logro de la coordinación motriz y solo un 7.2% alcanzó un nivel de inicio lo que evidencia un mayoritario desarrollo de la coordinación motriz en más del 70% de estudiantes. Esto sugiere registrar todos los avances para posterior análisis de evaluación y obtener provecho de los aciertos.

Comparar Pre y Post - Test

Tabla 7

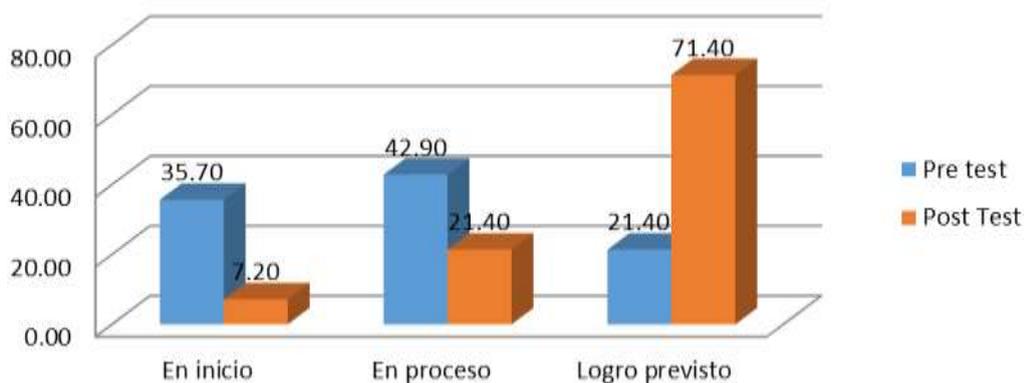
Diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar la estrategia lúdica

	Escala de evaluación	Antes de las estrategias lúdicas		Después de las estrategias lúdicas	
		N	%	N	%
Nivel coordinación motriz	En inicio	5	35.7	1	7.2
	En proceso	6	42.9	3	21.4
	Logro previsto	3	21.4	10	71.4

Fuente: lista de cotejo aplicada

Figura. 3

Diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar la estrategia lúdica



Fuente: tabla 7

En la tabla 07 y figura 3, la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que a nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica el 21.4% de estudiantes se encontraba en esta fase y esta se elevó al 71.4% al culminar las clases de aplicación. Evidenciando una mejora por el uso de esta metodología trabajo .

Prueba de hipótesis

Tabla 08: Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Postest - Pretest	2,401	1,753	0,201	1,552	2,534	10,121	61	,000

Hipótesis general

De acuerdo al valor de p; el nivel de significancia es igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se ratifica la hipótesis alterna que afirma que la estrategia lúdica influye significativamente en la coordinación motriz de los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018

Hipótesis específicas

De acuerdo al planteamiento de la hipótesis específica 01 se puede confirmar que el valor de p tiene un nivel de significancia igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se ratifica la hipótesis alterna que afirma que el nivel de coordinación motriz antes de desarrollar una estrategia lúdica se encuentra en un nivel bajo en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura - 2018.

De acuerdo al planteamiento de la hipótesis específica 02 se puede confirmar que el valor de p tiene un nivel de significancia igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se ratifica la hipótesis alterna que afirma que el nivel de coordinación motriz después de desarrollar una estrategia lúdica se encuentra en un nivel óptimo en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018

De acuerdo al planteamiento de la hipótesis específica 03 se puede confirmar que el valor de p tiene un nivel de significancia igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se ratifica la hipótesis alterna que afirma que existen diferencias significativas de la coordinación motriz antes y después de desarrollar una estrategia lúdica en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018 .

5.2. Análisis de resultados

En el presente estudio la evaluación antes de la aplicación de la estrategia lúdica se detectó que el 35.7% del total de estudiantes se encuentra en un nivel de inicio de la coordinación motriz y solo un 21.4% alcanzó un nivel de logro, lo que evidencia un limitado desarrollo de la coordinación motriz en aproximadamente 80% de estudiantes. Estos resultados coinciden con los resultados obtenidos por Campoverde (2017) cuyo diagnóstico obtuvo un 26% de estudiantes que alcanzaron un estado básico de coordinación motriz, demostrándose que dichos resultados son similares a los niveles alcanzados en la presente muestra investigada.

Esto quiere decir que los niños al encontrarse en un nivel de inicio, se ven imposibilitados para ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que intervienen la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. (Berruezo, 2002) Y según afirma Vygotsky (1932), los niños logran desarrollar su coordinación motriz y progresa esencialmente a través de la actividad lúdica.

Los hechos mencionados anteriormente ratifican que los niños/as tienen la necesidad de un reforzamiento para que sean estimulados por actividades lúdicas en especial a nivel cooperativo para desarrollar de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

En la evaluación después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que el 71.4% del total de estudiantes se encuentra en un nivel de logro de la coordinación motriz y solo un 7.2% alcanzó un nivel de inicio lo que evidencia un mayoritario desarrollo de la coordinación motriz en más del 70% de estudiantes. Esto coincide con los resultados hallados por Paredes, M. (2017)

que al desarrollar actividades lúdicas asociadas al desenvolvimiento de aula para un mejor desempeño de la coordinación motriz, se logra una mejora del 82,5% Esto ratifica el uso de las estrategias lúdicas para alcanzar estos aprendizajes porque se ha demostrado que mejoran la coordinación motriz y pueden reforzar apreciadamente estas habilidades.

Esto explicaría que los niños que obtienen una coordinación motriz en niveles de logro, podrán desarrollar su personalidad y habilidades sociales, así como también estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Marcos (1985)

Por último, en la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica se reconoció que a nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica el 21.4% de estudiantes se encontraba en esta fase y esta se elevó al 71.4% al culminar las clases de aplicación. Evidenciando una mejora por el uso de esta metodología trabajo.

Esto permite explicar que para obtener una buena coordinación motriz es necesario que los músculos, nervios y sentidos trabajen de forma armoniosa que permitan realizar movimientos precisos y equilibrados, y todo ello se establece implícitamente a través del juego. Ahora en el caso de que se convierta en estrategia; está implícita la creatividad y procedimientos que son elementos útiles para reforzar actividades lúdicas que permiten reforzar la coordinación motriz .

VI. CONCLUSIONES

- Se concluye que la evaluación antes de la aplicación de la estrategia lúdica identifico un 35.7% de estudiantes en un nivel de inicio de la coordinación motriz. Esto evidencia un limitado desarrollo de la coordinación motriz en aproximadamente 80% de estudiantes. Lo que nos evidencia que los niños tenían poca capacidad funcional muscular en el cuerpo desde la cabeza hasta los pies. Por ellos los niños de inicial se encuentran en una etapa a disposición de ejercicio físico que implica un adiestramiento físico para alcanzar el conocimiento y la coordinación motriz, el cual se evidencia en dificultad.
- Además se concluye que la evaluación después de la aplicación de la estrategia lúdica identifico un 71.4% de estudiantes en un nivel de logro de la coordinación motriz. Esto evidencia un mayoritario desarrollo de la coordinación motriz en más del 70% de estudiantes. Lo que evidenciamos que gracias a la estrategia lúdica, existe mejora significativa; según Montessori (2003), menciona que gracias a la estrategia lúdica se genera la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa; de esta manera se obtiene una buena coordinación motriz para los músculos, nervios y sentidos trabajen de forma armoniosa que permitan realizar movimientos precisos y equilibrados

- Por otro lado se concluye que la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica identifico que el nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica alcanzo a un 21.4% de estudiantes y luego esta se elevó al 71.4% al culminar las clases de aplicación. Evidenciando una mejora por el uso de esta metodología trabajo.
- Al responder el objetivo general se concluye que existe un valor de p; el nivel de significancia es igual a $0.000 < 0.05$ por lo que se admite una influencia de la estrategia lúdica en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños de cuatro años de la I.E.P Las Palmas, Piura – 2018. Donde podemos evidenciar que gracias a la estrategia lúdica, existen grandes logros para la coordinación motriz, así lo afirma Meuse (2006), quien nos refiere coordinación motriz como el conjunto de funciones corporales que permiten la movilidad y/o lateralidad de los miembros, y alcanza el equilibrio del sujeto, Identificación corporal, la lateralidad, gracias a los juegos .

Aspectos Complementarios

- Se recomienda a los docentes de la institución en la fase previa de la valoración de la coordinación motriz valorar con más precisión haciendo uso de más instrumentos de observación para comprender qué estrategia sería la más adecuada según el nivel de comprensión del estudiante.
- Se recomienda a la dirección y/o docentes del nivel escolar dar los alcances necesarios para compartir la experiencia pedagógica con otras instituciones educativas
- Se recomienda revelar a la UGEL del sector correspondiente enviar los progresos para establecer un historial de los aciertos o desaciertos del uso de la estrategia lúdica y en que grado de influencia afecta la coordinación motriz

Referencias bibliografía

- Alberca , C. (2016). *estudio sobre un programa de estrategias basados en el juego para mejorar la coordinación motriz en niños de 4 años.*
- Baque, J. (2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la coordinación motriz.*
- Campoverde, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la coordinación motriz de niños de 5 años en el 13 de Noviembre de la parroquia matriz del cantón Alausí, distrito de Chimborazo.*
- Castejón, J. & Navas, L. (2011). *Dificultades y trastornos del aprendizaje y del desarrollo en infantil y primaria.* España: Club Universitario.
- Domínguez, M. (2004) *Psicomotricidad e intervención educativa.* Edición 2
- García, J; Berruezo, P, (2011). *Psicomotricidad y Educación Infantil.* Madrid, España. Editorial CEPE. Ciencias de la Educación.
- Garcia , K. (2015). *tenicas y estrategias para desarrollar la coordinacion motriz en niños de inicial de 3 años de la institucion educativa talentitos.*
- Granda, J. y Alemany, I. (2002). *Manual de Aprendizaje y Desarrollo motor.* Barcelona: Paidós
- Hernandez Sampireri, R., Fernandez Collado, C., & Fernandez Baptista, L. (2014). *Metodologia de la investigacion.* Mexico: McGRAW-HILL / Interamerica Editores, S.A. DE C.V.
- Iniesta, G. (2014). *Análisis de la competencia motriz en la etapa de inicial a través de a escala de Observación ECOMI.* Universidad Internacional de la Rioja. La Rioja, España.
- Le Boulch, J. (1997): *La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria.* Ed. Paidós. Barcelona
- Picq, L. y Vayer, P. (1977). *Educación Psicomotriz.* Barcelona: Científico Médica.

- Meneses, F. (2017). *La estrategia lúdica en el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución Educativa Particular 4 de enero del distrito de Piura, 2014.*
- Miranda, M. (2007). *Desarrollo del niño*. México DF: Trillas.
- Muñoz Rivera, D. (2009) La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo. *Rev. Digital EFdeportes, 130*
- Palomino, J., Peña, J, Zevallos, G & Orizano, L. (2015), *Metodología de la investigación*. Editorial San Marcos.
- Paredes, M. (2017). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad.*
- Ruiz, F. (2017). *La aplicación de un programa de estrategias lúdicas basado en el enfoque colaborativo.*
- Santiago, Y., & Valega Padilla. (2015). *El juego, para estimular la coordinación motriz en niños de 5 años del Jardín Infantil.*
- Tamayo, M. (2005). *El proceso de la investigación científica*. Mexico .

ANEXOS

Anexo

Autorización para el desarrollo de la investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "LAS PALMAS DE PIURA" - Los jardines AVIFAC

"AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

AUTORIZACION

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

Directora de la I.E.P "Las Palmas"

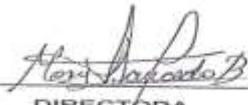
Presente

Por medio de este documento informo a usted que la Srta .**Moscol Fiestas, Yoselyn Katerine** identificada con **DNI N.-48599951** alumna de la universidad Católica **Los Ángeles de Chimbote** con código de matrícula **N.-0807122009** de la **Facultad de Educación y Humanidades** ,fue aceptada a esta Institución acorde a su investigación de tesis con título denominado "Estrategia lúdica para desarrollar la coordinación motriz" a los alumnos de 4 años, el cuál ejecutará 10 sesiones ,que le permitan afianzar su formación profesional . A partir del mes de Marzo.

Para mayor constancia se firma el presente documento

Atte




DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

ANEXO 04: Ficha de observación para valorar la coordinación motriz

Buenos días, la presente escala de valoración es para medir la coordinación motriz. Por favor marca la casilla que

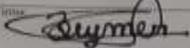
Corresponde:

INDICADORES DE UNA MOTRICIDAD GRUESA	ESCALA DE VALORACION		
	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO
1.-El niño pone las cosas encima de su cabeza			
2.-El niño pone cosas debajo de sus pies.			
3.-El niño pone sus manos encima/debajo de su cabeza			
4.-El niño coge cosas con sus manos			
5.-El niño usa exclusivamente su mano dominante			
6.-Realiza ejercicios ojo-mano			
7.-Realiza una identificación de oído de manera adecuada			
8.-Realiza el equilibrio en un pie			
9.-El niños puede mantener su cuerpo en posición erguida			
10.-Puede mantener el equilibrio en posición estable en acciones que incluyan desplazamientos			

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
TÍTULO		ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "LAS PALMAS" - PIURA, 2018							
AUTORA		Monica Flores, Ysabely Katerine							
INSTRUMENTO A VALIDAR: FICHA DE REGISTRO DE OBSERVACION									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso subjetivo?		¿Se necesita más datos para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1D	IDENTIFICACION CORPORAL								
1	Realiza un reconocimiento del propio cuerpo.	X		X		X		X	
2	Realiza el cuidado del cuerpo.	X		X		X		X	
2D	LATERALIDAD								
3	Desarrolla actividades de orientación.	X		X		X		X	
4	Establece una autonomía propia en el desarrollo de la clase.	X		X		X		X	
5	Realiza el equilibrio en un pie.	X		X		X		X	
3D	EQUILIBRIO								
6	Posee la capacidad para el manejo del contexto conservando el equilibrio.	X		X		X		X	

DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y Apellidos del validador	Velasco Herrera Zuymer		
DNI N°	46514991	Teléfono / Celular	965504738
Título profesional / Especialidad	Educación Primaria		
Grado Académico	Licenciado		
Mención			

Firma: 

Lugar y fecha: 25/08/18

ANEXO 04: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-01

DATOS INFORMATIVOS:

- ✦ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Elaborar Normas de Convivencia
- ✦ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Con los niños y niñas aprenden a elaborar normas de convivencia

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar	
✓ -Hojas de aplicación	-papelotes
✓ -Hojas de trabajo	-crayolas
✓ -Imágenes	
✓ -usb	
✓ -tv	

ÁREA CURRICULAR: PERSONAL SOCIAL
Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales respetando las normas de convivencia. Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.

MOMENTOS DE LA Sesión	Estrategias metodológicas
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Actividades permanentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los niños motivándolos con la canción ¿Cómo están los niños? Y solo los varones responden: Muy bien. -Luego pregunta a las niñas: ¿Cómo están las niñas? Y las niñas responden: Muy Bien. La docente pide a los niños que le pregunten .Cómo está la profesora, cómo está? Y la docente responde: Muy Bien. La docente alienta a cada grupo para que lo haga más fuerte. La docente les preguntará a los niños (as), ya nos hemos saludado, ¿ahora a quien faltara saludar? Ellos responderán al dios y comenzaran a rezar. -Les haremos un breve repaso de saberes sobre las palabras mágicas,números,colores, figuras geométricas,etc. Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos. 1. Con ayuda de una lámina, la docente explica a los niños que el saludo es muy importante a las personas mayores y también a nuestros compañeritos
<p style="text-align: center;">CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Hacemos escuchar a los niños y niñas una grabación de llanto, ruido, gritos, cantos, risas, etc. Interrogamos: ¿Qué estará sucediendo? ¿Por qué se ríen? ¿Por qué lloran? ¿Por qué gritan?, etc. - Mostramos imágenes de niñas y niños peleando, quitándose cosas, etc., proponemos analizar caso por caso y sugerimos que propongan una alternativa de solución ante una situación incorrecta. Anotamos en el papelote sus soluciones - Proponemos dramatizar a niños peleando por el mismo juguete y a niños dialogando y que por turno juegan con el mismo juguete. - A otro grupo de niños los motivamos a dramatizar una situación de conflicto, donde un niño o niña hace a veces de mediador, explicamos que el mediador es la persona que interviene cuando las personas discuten o se golpean porque no se ponen de acuerdo. - La docente sugiere que le dicten las soluciones y las anota en el papelote. Con sus propuestas, elaboramos junto a ellos las Normas de Convivencia. - Conversamos sobre la importancia de practicar normas de convivencia en el salón, para trabajar en armonía y orden.

	<p>- Extensión: Entregamos dibujos de normas y les pedimos que las coloreen en grupo con crayolas d diferentes colores.</p>
<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Preparación para la salida</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué normas hemos elaborado?</p> <p>¿Cómo se sintieron en las dramatizaciones?</p> <p>¿Qué norma de convivencia les gusto más?</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p style="text-align: center;">Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p style="text-align: center;">Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>



Mary del Pilar Saucedo B

 DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-02

DATOS INFORMATIVOS:

- ✚ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : **OBJETOS PELIGROSAS**
✚ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : **LAS PALMAS DE PIURA**

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Con los niños y niñas conocen los objetos peligrosos y su uso

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

ojas de aplicación

Caja sorpresa

-cuchillo

-fósforos

-agujas

-cuchillas

-botella vidrio

Papelotes

Colores

Papel Lustre

Témperas

Imágenes

Cuerpo

Hojas

ma

ÁREA CURRICULAR: Personal social

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<p>Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos. Participa en acciones que promueven el bienestar común</p>	<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato.</p> <p>Identificación de Objetos peligrosas.</p>

DESARROLLO METODOLOGICO DE LA SECCION:

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los niños motivándolos con la canción ¿Cómo están los niños? Y solo los varones responden: Muy bien. -Luego pregunta a las niñas: ¿Cómo están las niñas? Y las niñas responden: Muy bien. <p>La docente pide a los niños que le pregunten .Cómo está la profesora, cómo está? Y la docente responde: Muy Bien. La docente alienta a cada grupo para que lo haga más fuerte.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente les preguntará a los niños (as), ya nos hemos saludado, ¿ahora a quien faltara saludar? Ellos responderán al dios y comenzaran a rezar. <p>-Les haremos un breve repaso de saberes previos sobre las palabras mágicas,números,colores, figuras geométricas,etc.</p> <p>Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>

<p>CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora irá sacando diversos objetos de una caja y les dice adivinen ¿Qué tengo aquí? Es largo, tiene filo, sirve para pelar, cortar, tiene mango de madera, y así sucesivamente con diferentes objetos. - La docente preguntará a los niños y niñas que objetos peligrosos hay en el aula. - Los niños observan los tomacorrientes y manifiestan los cuidados que deben tener con ellos. - Los niños irán descubriendo a través de las preguntas diversos objetos peligrosos. - La docente presenta imágenes de objetos peligrosos y preguntará ¿Qué objetos hay en las imágenes? ¿los han visto en su hogar? ¿Para qué sirven? - Dictan a la profesora palabras significativas como: cocina, fósforos, balón de gas, cuchillo, enchufe, aguja, cuentas, tomacorriente, Gillette, cañas, botellas de vidrio. <p>-Extensión:</p> <p>En grupo decoran un objeto peligroso dibujado en papelote.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja técnica de libro.
--	--

<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Preparación para la salida</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto el tema?</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p style="text-align: center;">Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p style="text-align: center;">Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>
---	---



Mary del Pilar Saucedo Balcazar

DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-03

DATOS INFORMATIVOS:

↓ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : VACIO-LLENO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Con los niños y niñas conocerla historia de la oveja pérdida y su moraleja.

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

ojas de aplicación

- Cuerpo
- Pelotas
- cajas
- Agua
- Vasos
- Botellas
- Semillas
- Algodón
- Hojas
- Imágenes
- lápiz

ÁREA CURRICULAR: Matemática

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Compara y agrupa objetos de su entorno según sus características perceptuales. ❖ Usa expresiones demostrando su comprensión de cantidad, tiempo y peso como: mucho - poco, mucho peso, poco peso, un ratito, lleno-vacío, etc. ❖ Cuenta de manera espontánea siguiendo un orden no convencional. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: "Uno, dos, cinco, nueve, veinte ..."

DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA SECCION:

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los niños motivándolos con la canción ¿Cómo están los niños? Y solo los varones responden: Muy bien. -Luego pregunta a las niñas: ¿Cómo están las niñas? Y las niñas responden: Muy bien. <p>La docente pide a los niños que le pregunten :Cómo está la profesora, cómo está? Y la docente responde: Muy Bien. La docente alienta a cada grupo para que lo haga más fuerte.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente les preguntará a los niños (as), ya nos hemos saludado, ¿ahora a quien faltara saludar? Ellos responderán al dios y comenzaran a rezar. -Les haremos un breve repaso de saberes previos sobre las palabras mágicas, números, colores, figuras geométricas, etc.

	<p>Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>
<p>CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>-Los niños juegan a transportar pelotas de una caja a otra y comparan mencionando que caja está llena o vacía.</p> <p>-Los niños forman dos grupos y juegan a transportar agua de un vaso hacia una botella hasta que esté lleno, sin derramar en el piso.</p> <p>-Se les da a cada niño un vaso con semillas y los niños juegan a simón manda colocando las semillas según indica la docente: el vaso lleno de semillas, el vaso vacío, el vaso con una semilla, ETC.</p> <p>-Los niños observan unas imágenes y mencionan si están llenos o vacíos.</p> <p>-Extensión:</p> <p>Realizan la hoja técnica: libro encierra los vasos que están llenos de leche y marca los que están vacíos.</p> <p>DAPTILOPINTURA:</p> <p>Los niños observan hoja con una pera</p> <p>Pintura con los dedos –dactilopintura se basa en trazos simples que se realiza con las palmas de la mano el puño la yema de los dedos, la uña, impregnados en pintura.</p>

<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Preparación para la salida</p> <p>Extensión: con un círculo rodea la pecera que está vacía y colorear la pecera que está llena.</p> <p>Casa: colorear la caja que está llena y dibujar nueces en la caja que está vacía.</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto el tema?</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p style="text-align: center;">Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p style="text-align: center;">Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>
---	--



Mary del Pilar Saucedo B

DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-04

DATOS INFORMATIVOS:

- ✚ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE :vocal u
Pintura libre.
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

✚ PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Conozco e identifico la vocal U

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

ojas de aplicación

-Cuerpo
- cuento

Imágenes

Nombres

Textos

ÀREA CURRICULAR: COMUNICACIÓN

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Conozco e identifico la vocal u
---	-------------------------------------	---------------------------------

DESARROLLO METODOLOGICO DE LA SECCION:

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-La docente saluda a los niños motivándolos con la canción ¿Cómo están los niños? Y solo los varones responden: Muy bien.</p> <p>-Luego pregunta a las niñas: ¿Cómo están las niñas? Y las niñas responden: Muy bien.</p> <p>La docente pide a los niños que le pregunten .Cómo está la profesora, cómo está? Y la docente responde: Muy Bien. La docente alienta a cada grupo para que lo haga más fuerte.</p> <p>-La docente les preguntará a los niños (as), ya nos hemos saludado, ¿ahora a quien faltara saludar? Ellos responderán al dios y comenzaran a rezar.</p> <p>-Les haremos un breve repaso de saberes previos sobre las palabras mágicas,números,colores, figuras geométricas,etc.</p> <p>Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>

CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>-La docente comienza a contarles un cuento : "La fiesta de las vocales"</p> <p>-La docente les presenta imagen de una vocal y mencionan su nombre y los dibujos que se encuentran en el mismo.</p> <p>-Los niños juegan a pronunciar palabras que empiecen con la vocal U.</p> <p>-Los niños observan las diversas formas de escribir la vocal U..</p> <p>-Se les presenta diversas figuras y los niños mencionan su nombre descubriendo cual empieza con la vocal U.</p> <p>-Los niños buscan en sus nombres la vocal U, luego lo realizan con un texto.</p> <p>-Los niños se desplazan por la vocal a trazad en el piso.</p> <p>-Extensión:</p> <p>Rodea la vocal U y delinea.</p> <p>Casa: Colorea los dibujo que comiencen con la vocal U.</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto el tema?</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p>
---	---

<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Preparación para la salida</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto el tema?</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p style="text-align: center;">Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p style="text-align: center;">Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>
---	--



Mary del Pilar Saucedo Balcazar

 DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-05

DATOS INFORMATIVOS:

- ↓ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Cuerpo Geométrico:El cono.
- ↓ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Los niños y niñas el día de hoy aprenden a identificar el cono

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar
<ul style="list-style-type: none"> -Hojas de aplicación -Hojas de trabajo -Imágenes -Papelotes -Figuras -Cometa -Conos helados -Gorros de fiesta

ÁREA CURRICULAR: MATEMÁTICA

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
ma	Modela objetos con cuerpo geométrico "cono" en los objetos de	Identifica la presencia del cuerpo

movimiento y localización	geométrico y su transformación. Comunica su comprensión sobre el cuerpo geométrico y relación.	su entorno. Utiliza la noción de cuerpo geométrico para describir los objetos.
---------------------------	---	---

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-Saludarse todos (niños y niñas), rezar, recordar los días de la semana, los meses del año, palabras mágicas, normas de convivencia, las vocales, los números, etc. Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>
CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>-La docente les alcanza diferentes objetos que tienen forma de cono como gorros de fiesta, cono de helados cometas, etc.</p> <p>-Forman una ronda, cada niño y niña describe los objetos que han recibido.</p> <p>responden por turnos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Los objetos que han recibido tienen alguna característica en común? ✓ ¿En qué se parecen? ✓ ¿Se parecerán a un cono? <p>-Luego la docente les indicará a los niños y niñas que visualicen el salón y me digan si hay algún cuerpo geométrico de forma de cono.</p> <p>-La docente pegará en la pizarra dos papelotes uno con un cono y el otro con un rombo, por lo cual le pedirá a cada niño a participar y entregándoles figuras de forma de cono los niños y niñas tendrán que pegarlo en la respectiva imagen principal que estamos aprendiendo.</p> <p>-La docente les hace conocer propósito "identifico el cono".</p> <p>Extensión: embolilla el papel crepe y pégalo en el cono luego en la parte de arriba en punta pégale serpentina.</p>
TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES	<p>Preparación para la salida</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p>

	<p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gusto de la clase?</p> <p>Asa: rasga papel lustre y pégalo alrededor del cuerpo geométrico :cono.</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p>Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p>Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>
--	---



Mary Saucedo B

DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-06

DATOS INFORMATIVOS:

- ✦ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Color:Marrón
- ✦ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Los niños y niñas el día de hoy conocerán la combinación de colores e identifican que color sale de esa combinación.

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar
ojas de aplicación ojas de trabajo ágenes deo adio SB apel lustre olores émpera astilina

ÁREA CURRICULAR: MATEMÁTICA
Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
--------------------	--------------------	----------------------------

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	comunica su comprensión sobre las formas y relaciones relacionándolos con objetos de su entorno.	Conoce e Identifica la presencia del color secundario en su entorno.
---	--	--

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-Saludarse todos (niños y niñas), rezar, recordar los días de la semana, los meses del año, palabras mágicas, normas de convivencia, las vocales, los números, etc. Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>
CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>-La docente esparce las mesas a los costados y a los niños y niñas los hace sentar en media luna y delante de ellos les pone la laptop, radio para que vean y escuchen la combinación de colores primarios y de eso obtengan un color nuevo que será el color marrón y diversos objetos, en dibujos de color marrón.</p> <p>-Luego al finalizar el video les hace las siguientes preguntas: ¿Qué vieron en el video? ¿Les gustó? -La docente escuchará todas las opiniones de los niños y niñas.</p> <p>-La docente les enseña una botella de color marrón y la maestra les pregunta ustedes saben ¿Qué colores podremos combinar para obtener el color marrón? -La docente les dice que el tema o propósito de hoy es: conocemos la combinación de colores. Con ayuda de la docente descubren el color marrón, mezclando colores primarios .ROJO Y AZUL.</p> <p>-La docente les preguntaran a los niños y niñas que observen el aula y vean que cosas hay de color marrón. -Luego la docente les enseñara y pegara en la pizarra imágenes de color marrón.</p> <p>Extensión:</p> <p>👉 CON EL PINCEL PINTA DE COLOR MARRÓN LA MANCHA.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Colorea los chocolates y bombones de color marrón. ✚ Con plastilina esparce con tus dedos en el árbol.
TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES	<p>Preparación para la salida</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gusto de la clase?</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p>Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p>Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>



Mary del Pilar Saucedo B

DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-07

DATOS INFORMATIVOS:

- ↓ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Vocal O
↓ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Los niños y niñas el día de hoy aprenden a reconocer, e identificar la vocal o

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

- Hojas de aplicación
- Hojas de trabajo
- Imágenes
- Canciones
- Videos
- Radio
- USB
- cuento

ÁREA CURRICULAR: COMUNICACIÓN

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral.	Conozco e identifico la vocal O

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-Saludarse todos (niños y niñas), rezar, recordar los días de la semana, los meses del año, palabras mágicas, normas de convivencia, las vocales, los números, etc.</p> <p>Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>
CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>-La docente comienza a contarles un cuento: cuento de la O</p>  <p>La letra "o" es la más redonda de la familia, todas la llaman "la bolita". A veces se enfada porque la confunden con un balón. A la "o" le gusta jugar al corro y sobre todo subirse a los árboles. Un día se quedó dormida en un árbol. ¿a que no sabéis quién apareció por el lugar donde estaba? EL OSO GOLOSO (le gustaba mucho la miel y la abeja Teresa le pica en el hocico cuando se acerca al panal) Iba paseando el OSO GOLOSO cuando fue a mirar en el árbol donde dormía</p>

la "o".

OSO GOLOSO: ¡Anda! Oh, oh, pero si es un nuevo modelo de panal ¿pensará la abeja Teresa que me engaña? Me acercaré a probar un poco de miel y empezó a lamer. La "o" ni se enteraba y sentía cosquillas.

La "u" que estaba por allí, exclamó:

LETRA u:-uu, uu, señor oso, que no es un panal, es mi hermana la letra "o".

El oso goloso asombrado, se retiró un poco. En ese momento la "o" se despertó y dio un salto ¡pero qué animal más grande!

EL OSO GOLOSO dijo: ¡oh, oh...!

LETRA O: Hola ¿me conoces?, respondió la "o".

LETRA U: ¡qué va!, si pensaba que eras un panal de miel.

LETRA O: La "o" se rió a carcajadas al enterarse de la confusión. No oso goloso soy una letra, pero si quieres te ayudo a buscar un panal, a lo mejor si la abeja Teresa te ve conmigo, te dará un poco de miel. Y se fueron las dos.

Algunos animales del bosque que habían visto lo que ocurrió, le cantaron al OSO GOLOSO una canción para que no volviera a confundir la letra "o" con un panal. ¿la queréis aprender?

CANCIÓN

OSO GOLOSO, NO ES UN PANAL
OSO GOLOSO ES LA LETRA O

OOO ES REDONDA
MUY REDONDA COMO EL SOL

OOO ES REDONDA
MUY REDONDA
Y LLEVA UN LAZO EN
LA CABEZA PEQUEÑITO
COMO YO.

La docente les presentará 2 videos de la vocal O y les hará escuchar música salió la O:

**Salió la O, Salió la O y no sé a dónde va (2) bis,
Se fue a comprar tamales y engordo,
Se fue a comprar, tamales y engordoooo..**

-La docente les presenta imagen de una vocal y mencionan su nombre y los dibujos que se encuentran en el mismo.

-Los niños juegan a pronunciar palabras que empiecen con la vocal O.

-Los niños observan las diversas formas de escribir la vocal O.

-Se les presenta diversas figuras y los niños mencionan su nombre

	<p>descubriendo cual empieza con la vocal O.</p> <p>Los niños buscan en sus nombres la vocal O, luego lo realizan con un texto</p> <p>Redonda en el <i>oso</i> redonda en <i>bastón</i> redonda en <i>oveja</i> redonda en el <i>sol</i> Redonda redonda</p> <p>-Los niños se desplazan por la vocal O trazada en el piso.</p> <p>Realizan la hoja técnica: LIBRO COMUNICACIÓN</p> <p>Extensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ pega plastilina en la vocal O mayúscula y minúscula, luego colorea la oveja y delinea la O. ↓ Encierra la vocal O en el texto.
<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Preparación para la salida</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gusto de la clase?</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ Casa: Con ayuda de tus papitos delinea las palabras y colorea las imágenes que empiecen con la vocal o. ↓ Colorea sólo la vocal O y encuentra el animal oculto. <p>Aseo: Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p style="text-align: center;">Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p style="text-align: center;">Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>



Mary del Pilar Saucedo B

DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-08

DATOS INFORMATIVOS:

- ↓ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Número 5
↓ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA
PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Los niños y niñas el día de hoy aprenden
a Conocer, Identificar el número 5

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

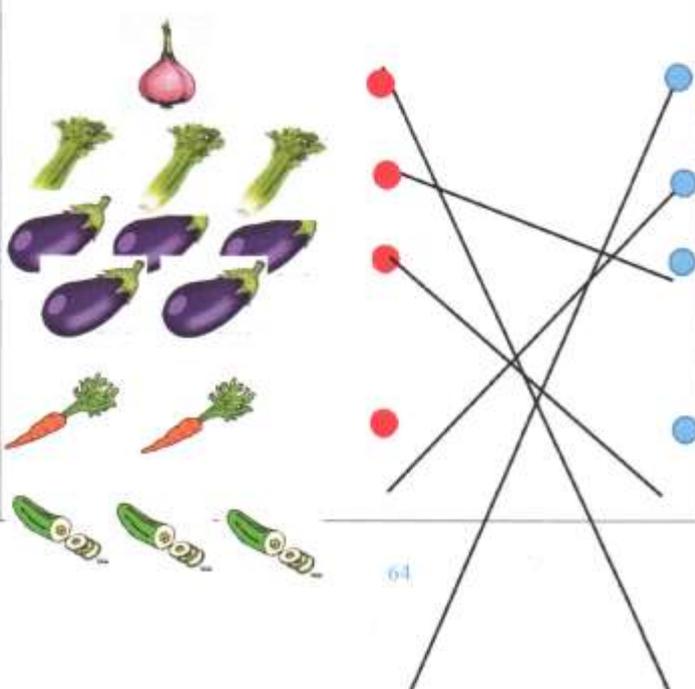
- Hojas de aplicación
- Hojas de trabajo
- Imágenes
- Círculos de colores
- Canción
- Radio
- Limonas
- Cucharas
- Vasos
- Papel lustre
- Cinta adhesiva
- Plumones
- papelotes
- cuentas
- Palos de brochetas

ÁREA CURRICULAR:MATEMÁTICA

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce, interactúa e identifica expresiones numéricas Matematiza, representa y comunica situaciones que involucran cantidades en diversos contextos.	Reconoce y expresa el número 5

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-Saludarse todos (niños y niñas), rezar, recordar los días de la semana, los meses del año, palabras mágicas, normas de convivencia, las vocales, los números, etc.</p> <p>Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>	cuerpo
CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>-La docente pegará en el suelo 6 círculos: rojo, amarillo, azul, verde, anaranjado y celeste, --cada niño(a) en orden tendrán que saltar sólo 5 círculos y la docente preguntará: ¿Cuántos círculos saltaron?</p> <p>-Y los niños y niñas responderán -(5 círculos).</p> <p>-La docente prepara un juego:</p> <p>👉 Juego de la cuchara y el limón: consta de 5 participantes, cada uno tendrá una cuchara de plástico y 5 limones, tendrán que sostener uno por uno y llevarlo al otro extremo y depositarlo en un vaso hasta terminar</p>	<p>-Círculos:</p> <p>Rojo, azul, Amarillo verde, Anaranjado y celeste.</p> <p>-bolsas - globos -sillas -cucharas</p>

	<p>todos sus limones, el que termina primero es el ganador (fondo musical infantil).</p> <p>-La docente invitará a los niños (as) a tomar asiento y tendrán que responder:</p> <p>¿Qué hemos hecho en el juego?</p> <p>¿Y qué número hemos identificado?</p> <p>-La docente cantará una canción de los números 1-5</p> <p>El 1 es un soldado acatando la instrucción.</p> <p>El 2 es un patito que está tomando el sol.</p> <p>El 3 es una serpiente que no para de bailar,</p> <p>El 4 es una silla que invita a descansar</p> <p>El 5 tiene orejas parece un conejito.</p> <p>Parece un conejito, Parece un conejito, Parece un conejitoooooo.....</p> <p>-La docente escribirá en la pizarra los números 1, 2, 3,4 y 5 y pondrá imágenes de verduras para que los niños (as) lo relacione cada elemento con su respectivo número.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -limones -papel lustre -Papelotes -lápiz -plastilina -cinta masking -plumones
--	---	---



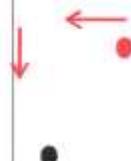
-La docente pondrá con letra grande el número 5 y al costado en un conjunto los números 1,2,3,4,5 y los niños (as) tendrán que encerrar sólo el número que indica la profesora

Los niños(as) tendrán que delinear el número 5, recordando que se empieza desde el punto rojo y se termina al punto azul.



-la docente pondrá sólo el punto rojo y azul y los niños(AS) sólo tendrán que hacer el número

-la docente pondrá sólo el punto rojo y azul y los niños(AS) sólo tendrán que hacer el número 5.



-Se les presenta a los niños el numeral escrito en el piso y se desplazan por el mismo.

-se les enseñarán objetos e imágenes y los niños(as) tendrán que separar y juntar solo 5 elementos.

-La docente agrupará:

- 👉 3 grupos de 4 niños (as).
- 👉 1 grupo de 5 niños (as).

Y a cada grupo la docente entregará un papelote que tiene plasmado el número 5, los niños(AS) tendrán que colorear el número 5, cada grupo tendrá distinto color de crayola: rojo, azul, amarillo y verde tendrá, luego cada grupo llevar el papelote hacia la docente para que lo revise y pegarlo alrededor del aula.

EL NÚMERO



EL NÚMERO



EL NÚMERO



EL NÚMERO



Realizan la hoja técnica: LIBRO MATEMÁTICA

- ✦ Dibuja la cantidad de panes que indica el numeral de cada conjunto.

Extensión: repasa el número y pega plastilina, luego colorea las 5 figuras iguales.

Preparación para la salida

<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué tema hemos visto el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó de la clase?</p> <p>Casa: relaciona cada imagen con su mismo número. colorear los dibujos.</p> <p>-embolillar papel crepé y pégalo en el número dibuja 5 ositos y coloréalos y delinea.</p> <p>tes que se vayan a casa se les dará cuentas a cada uno y lo tendrán que insertar en cada palo de brocheta 5 cuentas y así repasarán el tema aprendido.</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p>Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p>Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee...</p>	
---	--	--



Mary del Pilar Saucedo Balcazar
 DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-09

DATOS INFORMATIVOS:

- ✚ TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Estados del Agua
- ✚ INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Los niños y niñas el día de hoy aprenden a identificar los estados del agua y su importancia.

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

Hojas de aplicación
Hojas de trabajo
Imágenes
Colores
Videos
Radio
Usb
Plastilina
Papelotes
Adivinanza

ÁREA CURRICULAR: CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS.	<ul style="list-style-type: none"> •Analiza datos e información. •Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación 	Obtienen información e identifica acerca de los estados de agua y su importancia.

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-Saludarse todos (niños y niñas), rezar, recordar los días de la semana, los meses del año, palabras mágicas, normas de convivencia, las vocales, los números, etc. Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>
CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>Se iniciara la clase con una adivinanza sobre el agua</p> <p>Dialogan y responden a preguntas planteadas.se pide la participación de los niños y niñas para que acierten la adivinanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ ¿Qué es el agua? ↓ ¿para qué nos sirve? ↓ ¿Cuáles son los estados del agua? <p>Se anotan los saberes previos.</p> <p>-La docente les dice que el tema o propósito de hoy es: Los estados del Agua. - La docente esparce las mesas a los costados y a los niños y niñas los hace sentar en media luna y delante de ellos les pone la laptop, radio para que vean y escuchen acerca de los Estados del Agua.</p> <p>-Luego al finalizar el video les hace las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es lo que vieron? ¿Qué les pareció? <p>-La docente escuchará todas las opiniones de los niños y niñas</p> <p>-La docente les enseñara a través de imágenes y se les explicara el procedimiento de los Estado del agua (sólido, líquido y gaseoso).</p>

	<p>La docente llevara CUBOS DE HIELO (SÓLIDO),UNA JARRA DE AGUA(LÍQUIDO) Y AGUA HIRVIENDO EN HERVIDOR (GASEOSO) ,por lo cual los niños y niñas experimentarían tocando el hielo ,tocando y observando el agua y solo observando el agua hirviendo desde lo lejos.</p> <p>Extensión:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de tu maestra Une el dibujo con flechas con el nombre que le corresponde, luego colorea. • Explicamos los Estados del Agua y conversamos sobre ello. • colorea el Estado Sólido. • Marca con x el Estado Gaseoso. • Pega plastilina en el Estado Líquido.
<p>TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Preparación para la salida</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a participar en las siguientes preguntas:</p> <p>Preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué tema hemos visto el día de hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más les gusto de la clase? <p>EXTENSIÓN:</p> <p>colorea y con la ayuda de tus papitos, recorta, arma y pégalo en el cuaderno en orden la secuencia temporal de los Estados del Agua.</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p> <p>Hasta mañana señorita, ya me voy a mi casita</p> <p>Ya estudiado y trabajado mañana regresareeee</p>



Mary del Pilar Saucedo Balcazar
 DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.-10

DATOS INFORMATIVOS:

- 📌 TÍTULO DE LA SESIÓN DE CLASE : Entero-Partido
- 📌 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : LAS PALMAS DE PIURA

PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



Los niños y niñas el día de hoy aprenden a reconocer e identificar lo que es entero y partido

ANTES DE LA SESIÓN:

- Juego libre
- Llevamos a los niños y niñas al baño
- Tomamos lista de asistencia.

Materiales o recursos a utilizar

Hojas de aplicación
Hojas de trabajo
Imágenes
Plastilina
Colores
Videos
Radio
usb

ÁREA CURRICULAR: MATEMÁTICA

Competencia(s) , Capacidad(es) e Indicador(es) a trabajar en la sesión

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Reconoce la noción de repartir: Entero-Partido.

	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	
--	--	--

Momentos de la Sesión	Estrategias metodológicas
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>-Saludarse todos (niños y niñas), rezar, recordar los días de la semana, los meses del año, palabras mágicas, normas de convivencia, las vocales, los números, etc. Para que se relajen la docente enseñara ejercicios: moverlos brazos para delante, para atrás, movimiento de cintura, de cuello, de cabeza, abrimos las piernas de un lado para el otro, al final inhalamos y exhalamos.</p>
CONSTRUCCION DE LOS APRENDIZAJES	<p>La docente esparce las mesas a los costados y a los niños y niñas los hace sentar en media luna y delante de ellos les pone la laptop, radio para que vean y escuchen acerca ENTERO-PARTIDO</p> <p>-Luego al finalizar el video les hace las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que vieron? ¿Qué les pareció?</p> <p>-La docente escuchará todas las opiniones de los niños y niñas</p> <p>-La docente les dice que el tema o propósito de hoy es: ENTERO-PARTIDO</p> <p>-La docente les enseñara imágenes frutas y verduras Entero-Partido</p> <p>-La docente llevara frutas y verduras y me ayudaran a partirlas y dejarlas enteras e identificarlas.</p> <p>Extensión:</p> <p>Pega plastilina a la manzana que esta partida y colorea a la manzana que esta entera</p>
TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES	<p>EXTENSIÓN:</p> <p>Rasga papel crepé y haz bolitas (embolilla) y pega a la naranja que esta entera y colorea a la naranja que esta partida.</p> <p>Aseo:</p> <p>Lavarles las manos, la cara, peinarlos, echarles colonia. La canción de despedida:</p>



Mary del Pilar Saucedo B

DIRECTORA

Lic. Mary del Pilar Saucedo Balcazar

Normas en el aula

Soy responsable cuando

Colorea la imagen



Colorea la imagen

Soy responsable cuando

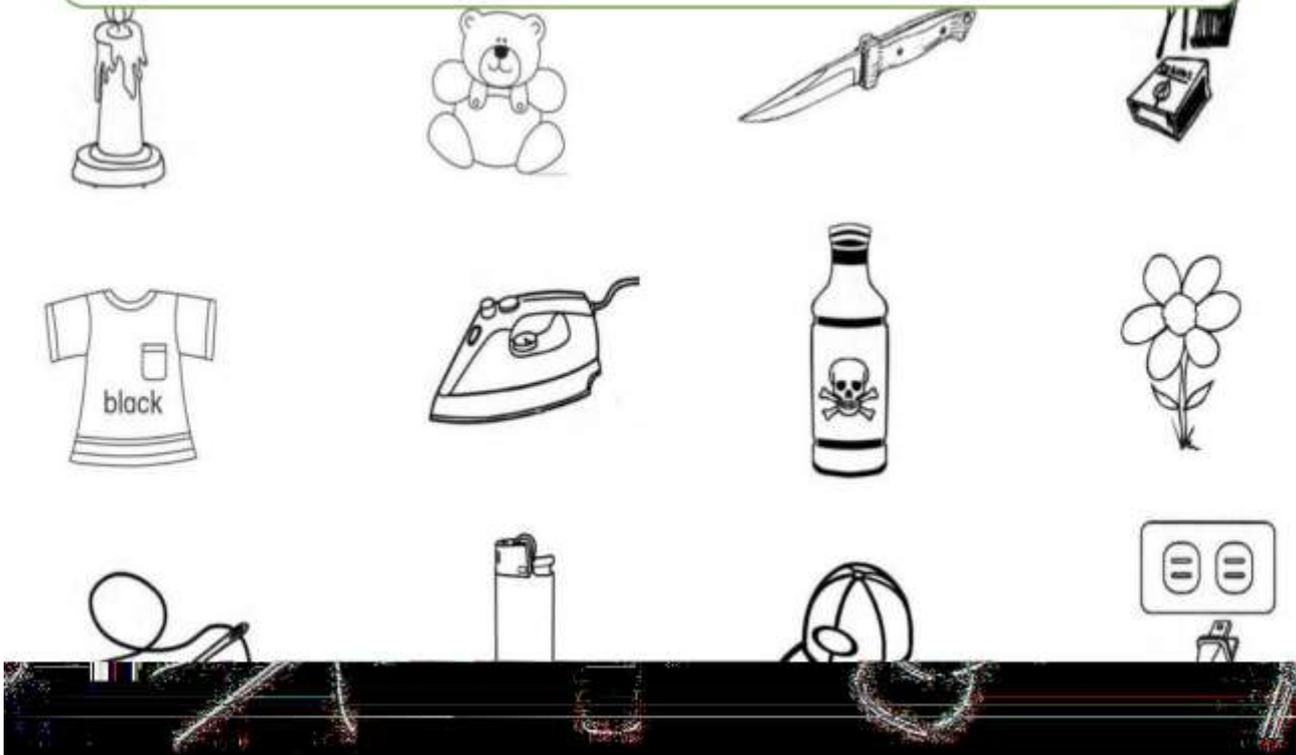
**Saludo al entrar
y me despido al salir**



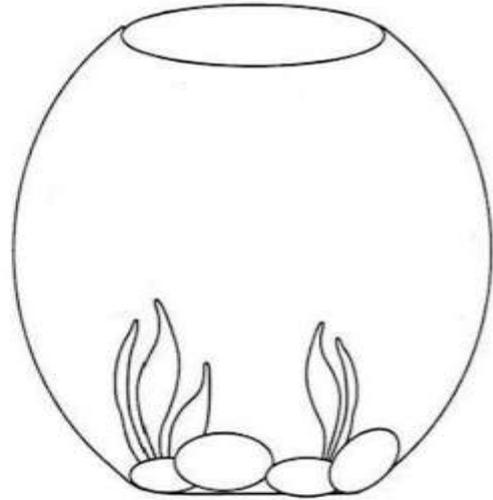
ENCIERRA LOS OBJETOS PELIGROSOS QUE NO DEBEN COGER Y COLOREA AL NIÑO



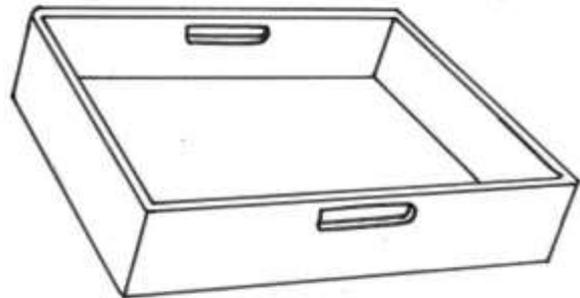
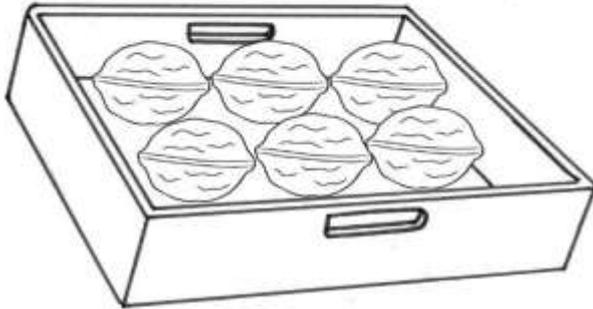
OBSERVA LAS FIGURAS Y COLOREA LOS OBJETOS Y SUSTANCIAS PELIGROSAS



Lleno-vacío

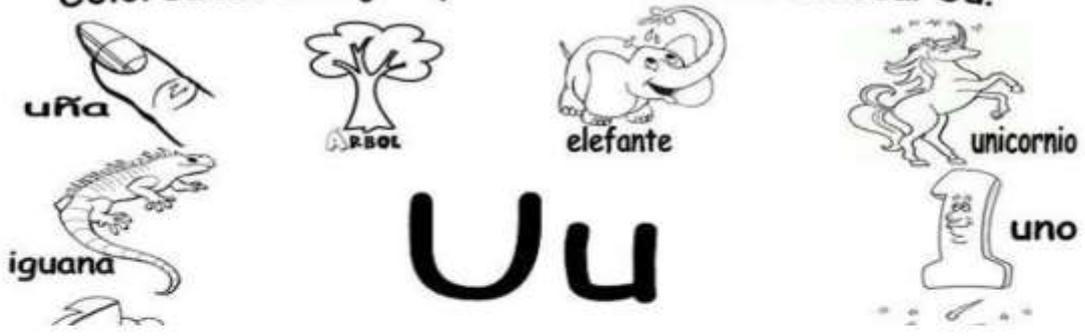


**CON UN CIRCULO RODEA LA PECERA QUE ESTA VACÍA Y
COLOREAR LA PECERA QUE ESTA LLENA**



**COLOREAR LA CAJA QUE ESTA LLENA Y DIBUJAR NUECES
EN LA CAJA QUE ESTA VACÍA.**

Colorea los dibujos que comienzan con la vocal Uu.



· RODEA LA VOCAL "U"



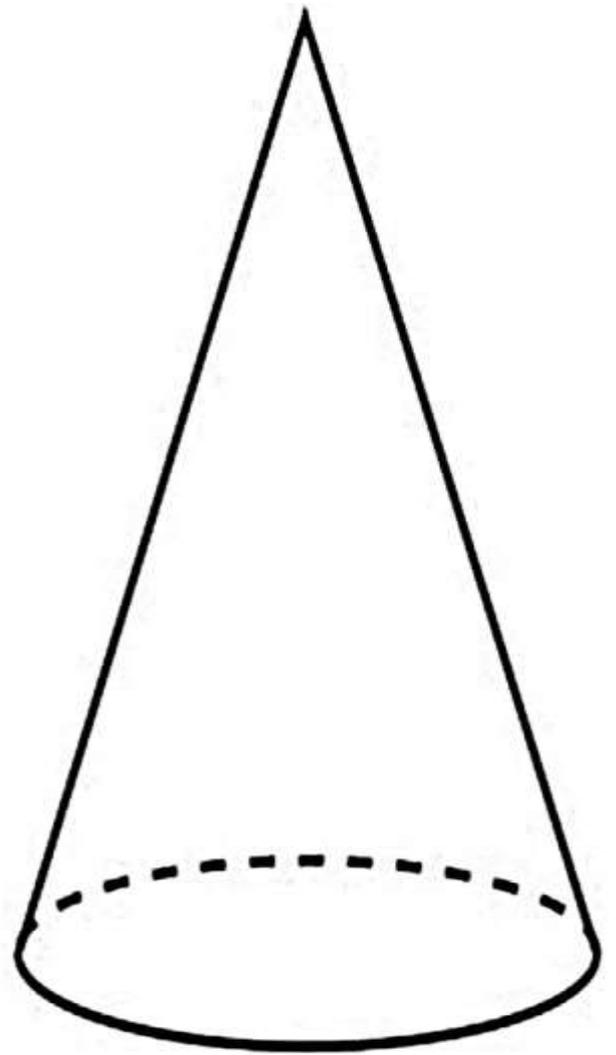
*Delante va en burro,
detrás en baúl,
tres en cucuruchos
y una en azul.
Y no está en fantasma
aunque haga uuuuu*



Busca la vocal U en el texto y encierralos.



cono



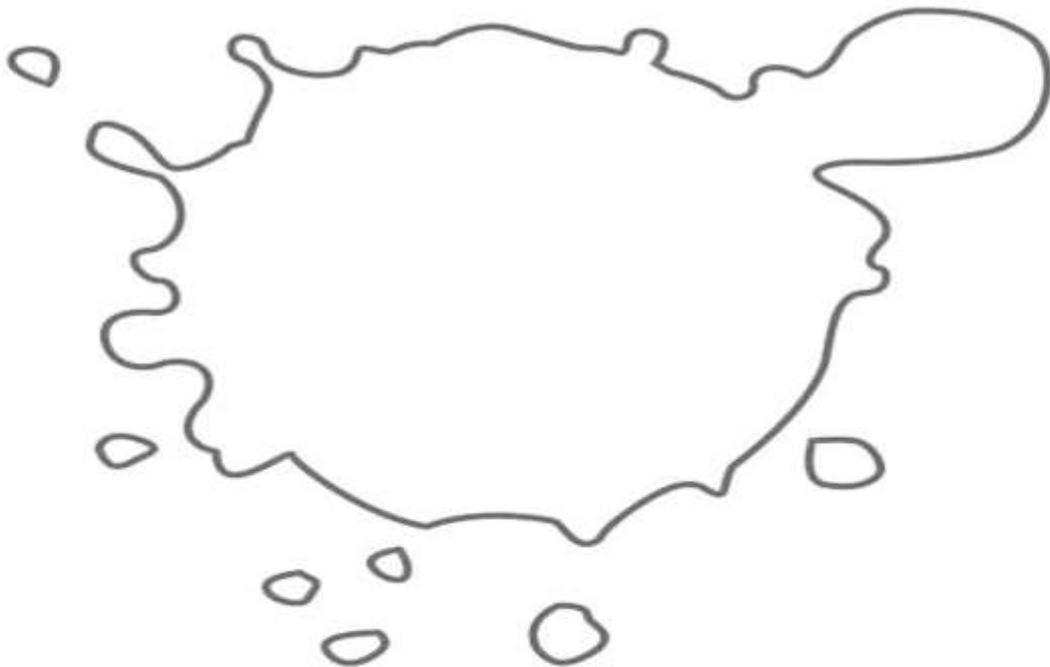
colorea la cono

Embolilla papel crepé y pégalo en el cono, luego pega serpentina en la parte de arriba del cono en la punta.

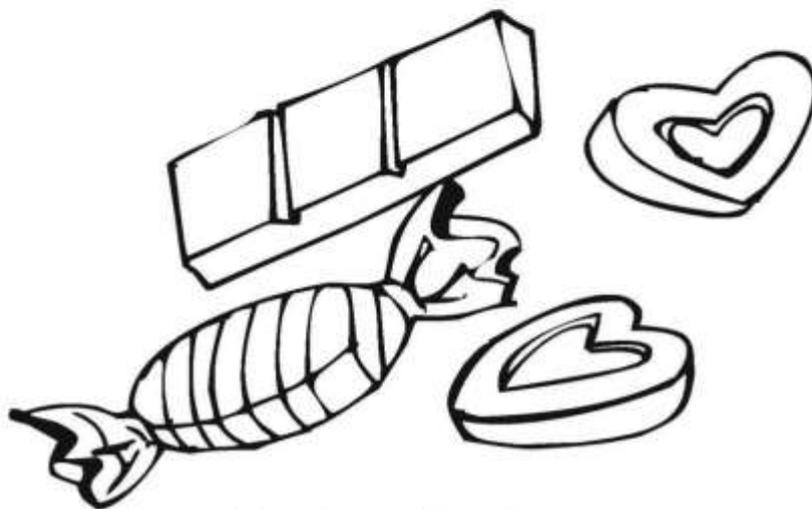
¿CUÁL DE ELLOS TIENEN FORMA DE CONO? RASGA PAPEL
LUSTRE Y PÉGALO ALREDEDOR DEL CUERPO GEOMÉTRICO
:CONO



CON EL PINCEL PINTA DE COLOR MARRÓN LA MANCHA

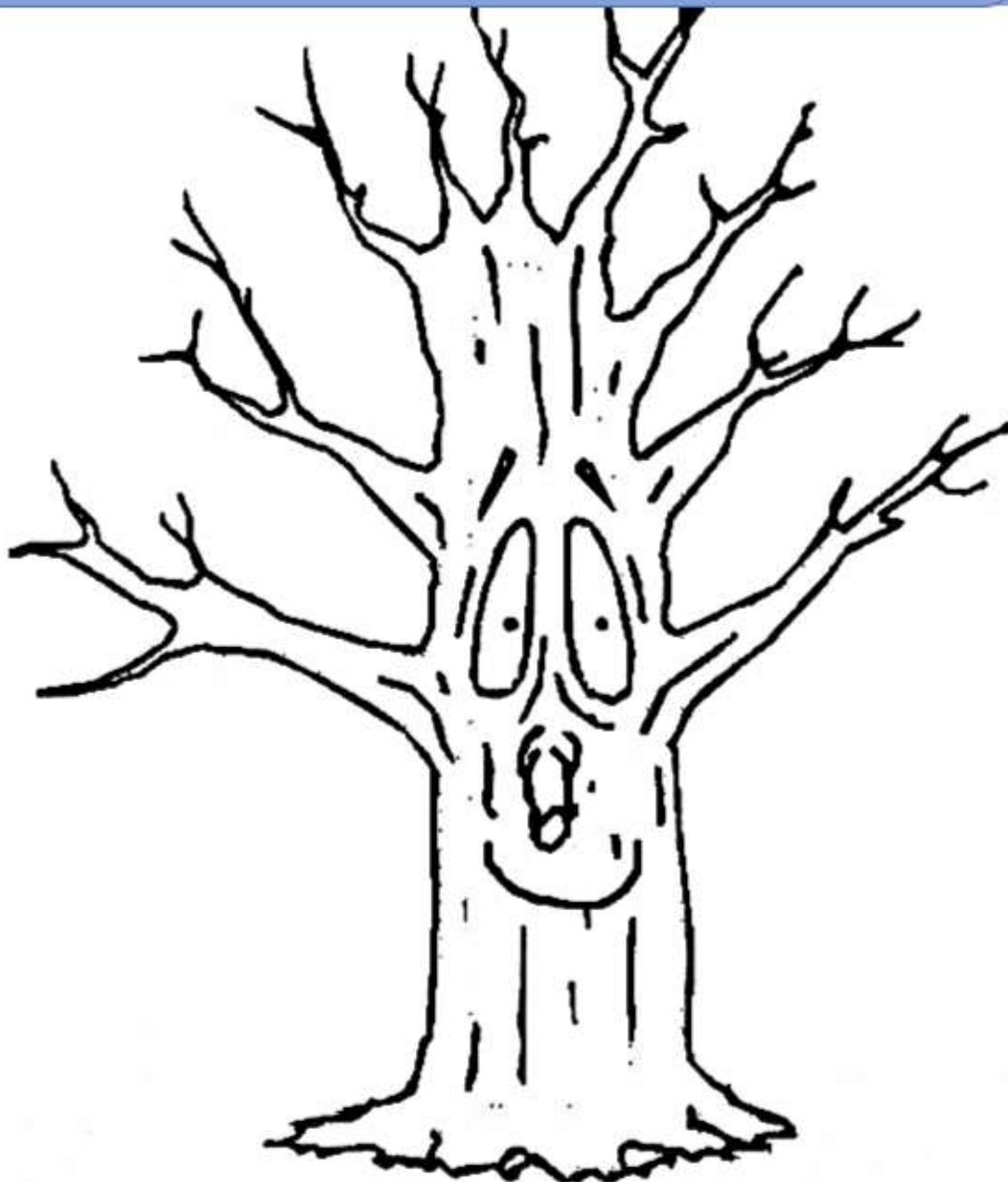


Colorea el chocolate y los bombones de color marrón

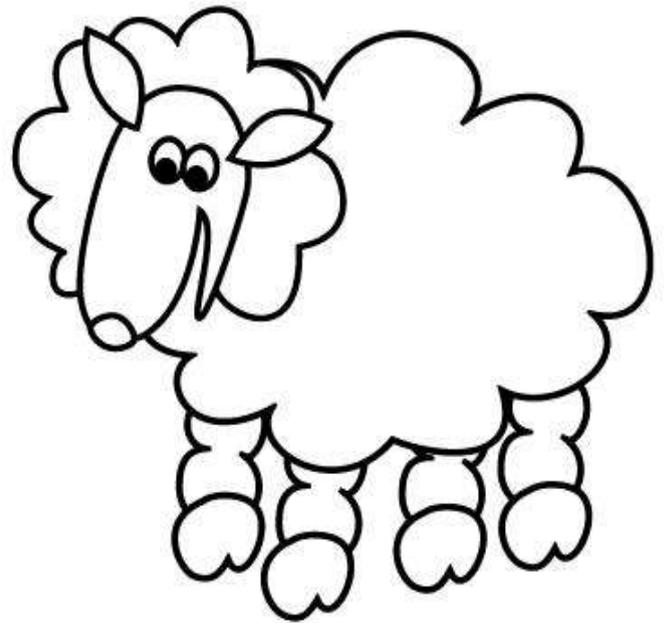
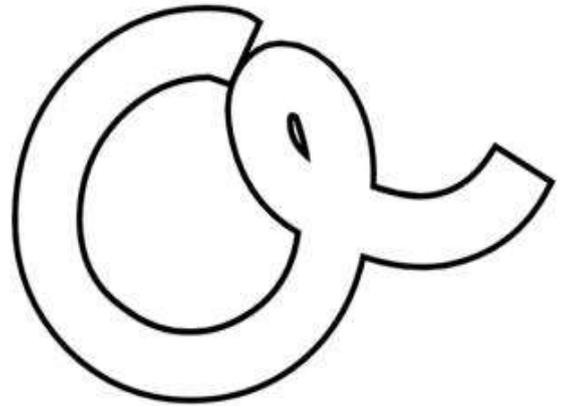
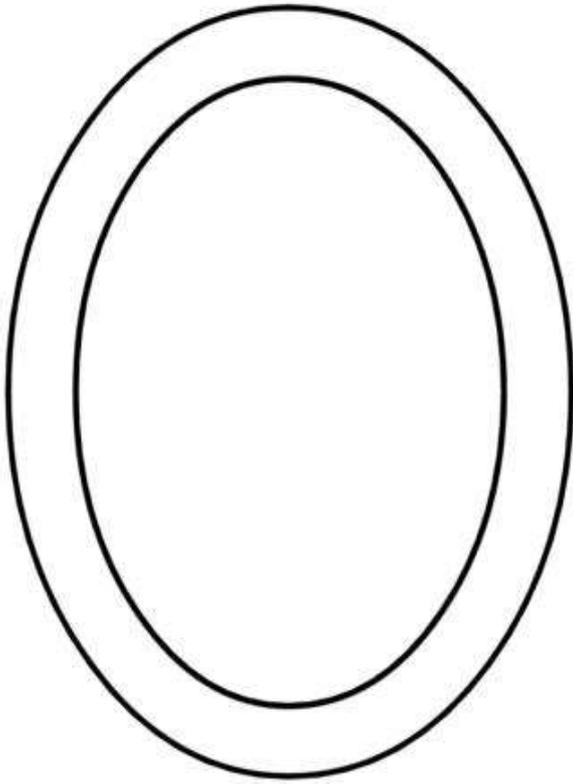


Chocolate y bombones

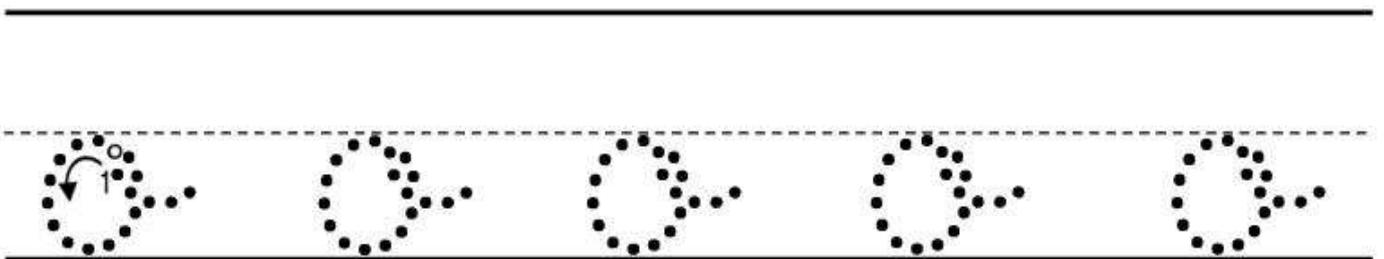
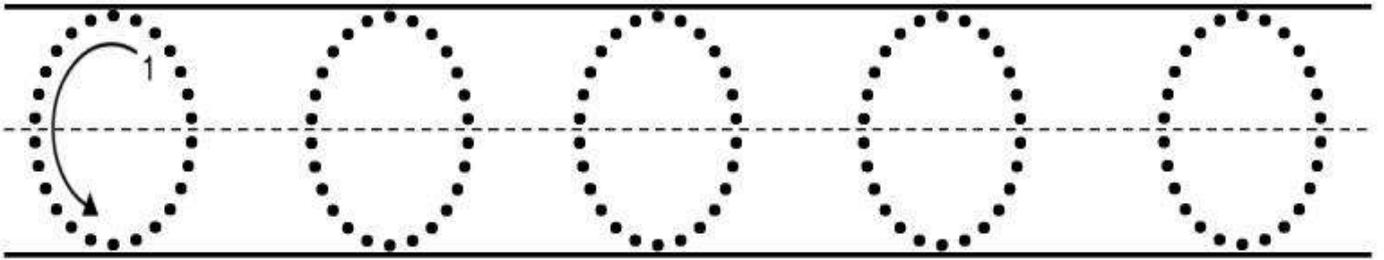
RASGA PAPEL LUSTRE MARRÓN Y PÉGALO EN EL TRONCO DEL ÁRBOL



PEGA PLASTILINA EN LA VOCAL O “MAYÚSCULA Y MINÚSCULA”,
COLOREA LA OVEJA Y DELINEA LA VOCAL O

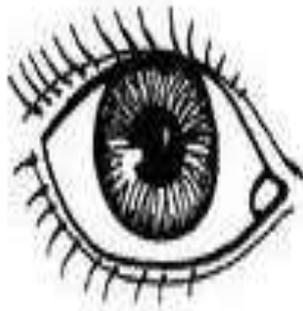


oveja



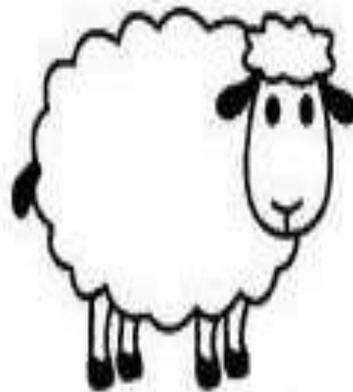
CON AYUDA DE TUS PAPITOS DELINEA LAS PALABRAS Y COLOREA LAS IMÁGENES QUE EMPIECEN CON LA VOCAL O













Redonda en el oso,

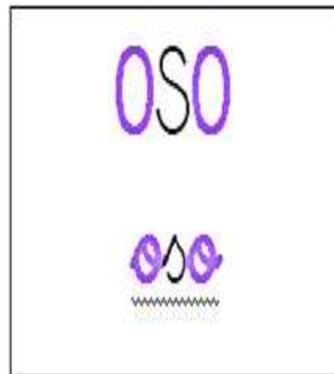
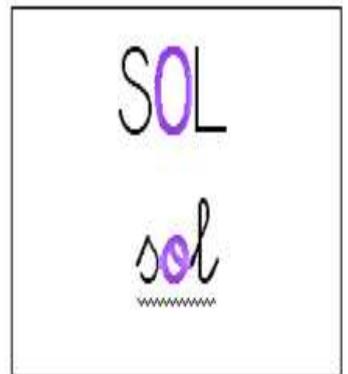
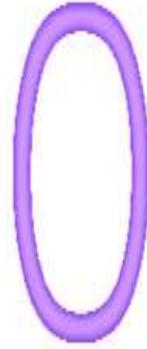
redonda, en bastón,

redonda en oveja,

redonda en el sol.

Redonda, redonda

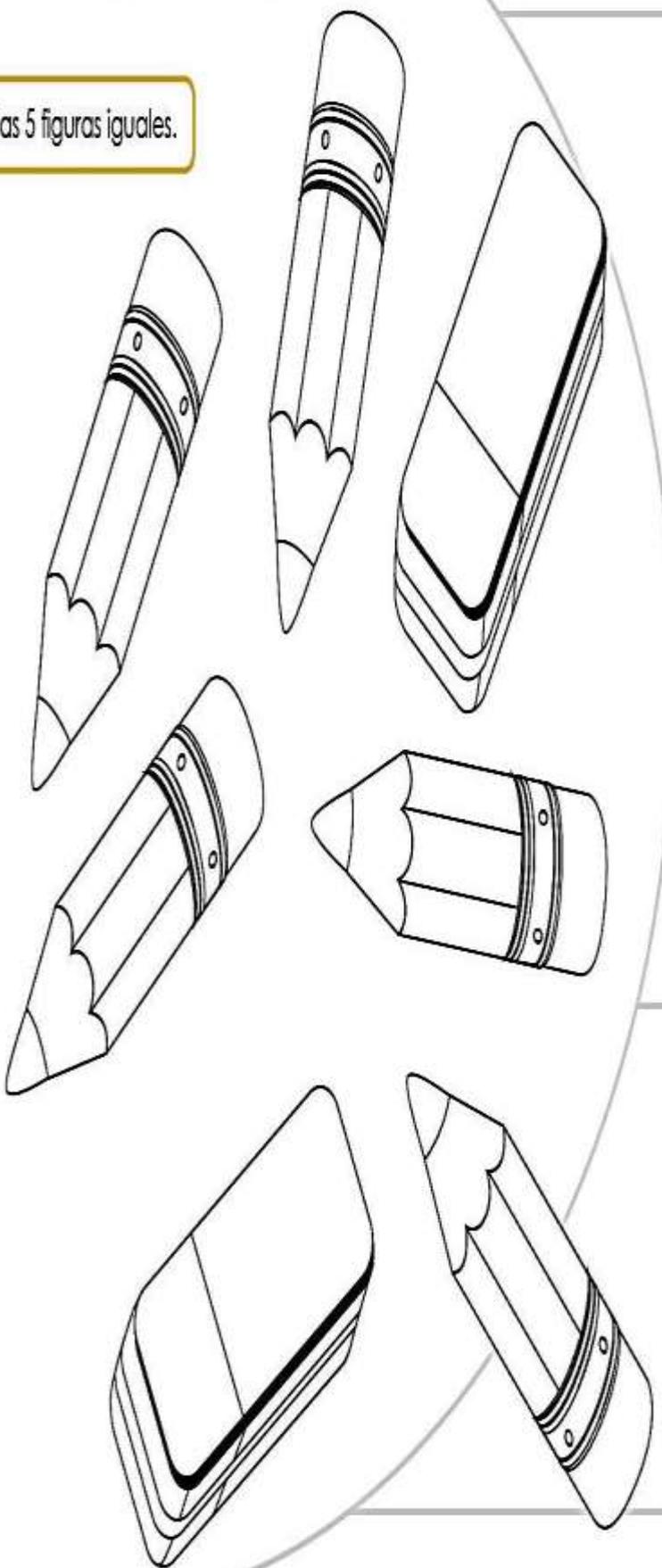
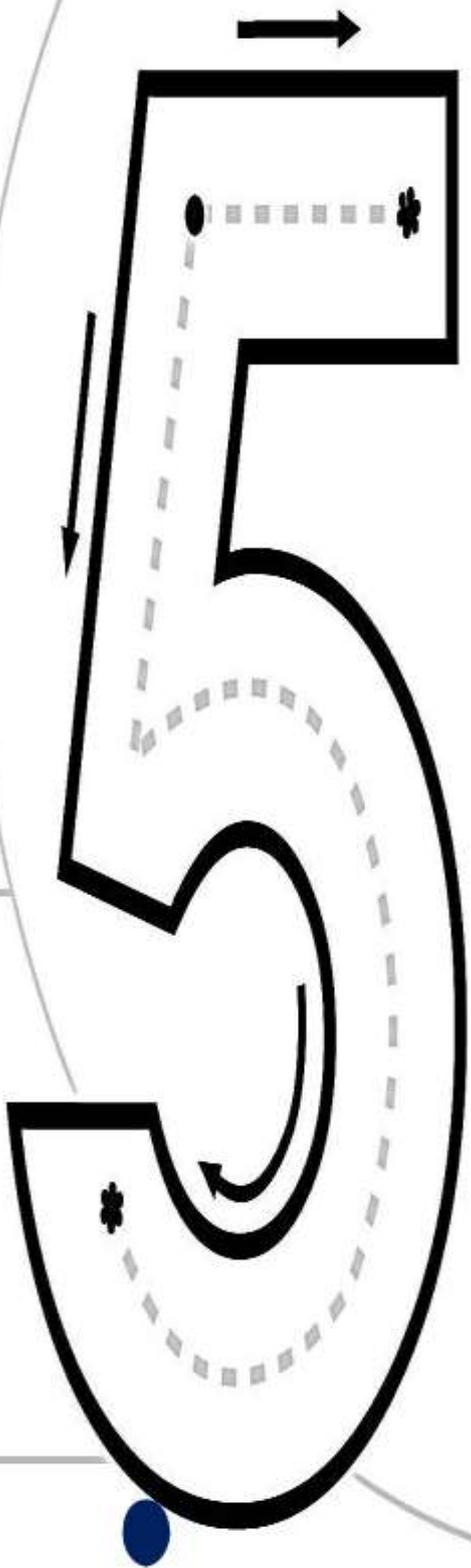
es la letra o.



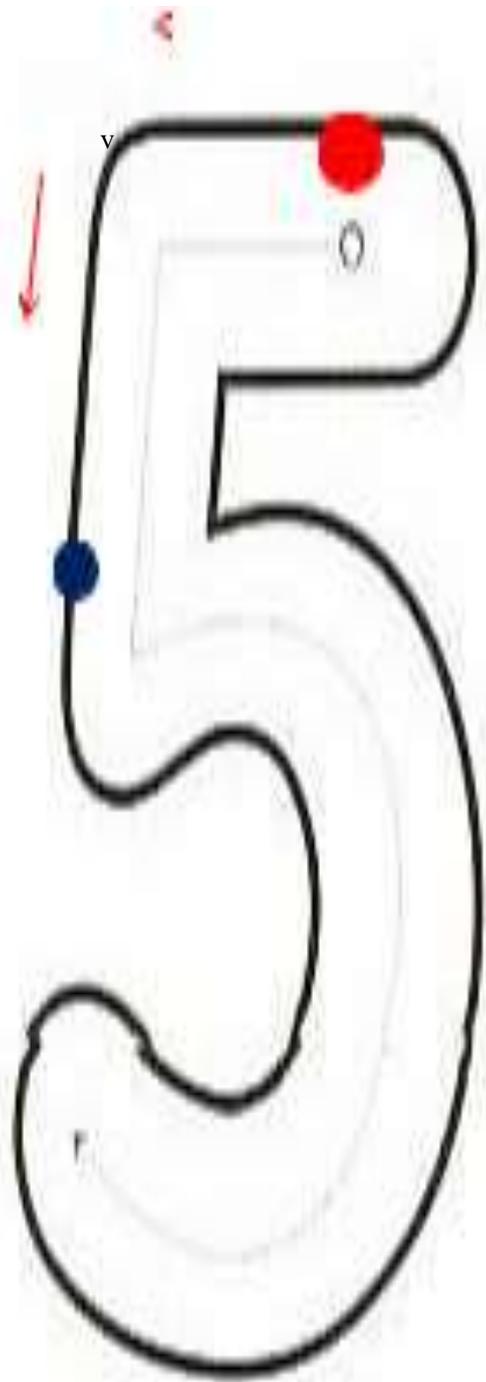
Encierra la vocal O del texto



• Repasa el contorno del número y luego colorea las 5 figuras iguales.

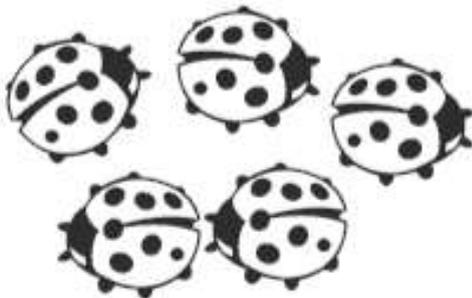
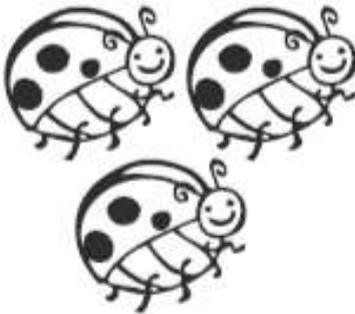


Repasa y pega plastilina en el número:



Números del 1- 5

Relaciona cada grupo con su número. Colorea los dibujos.



1

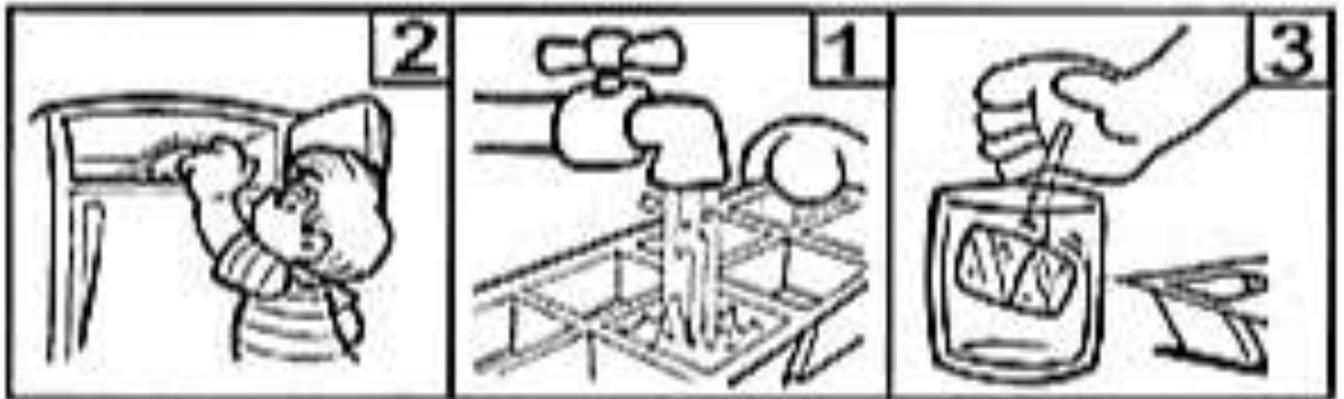
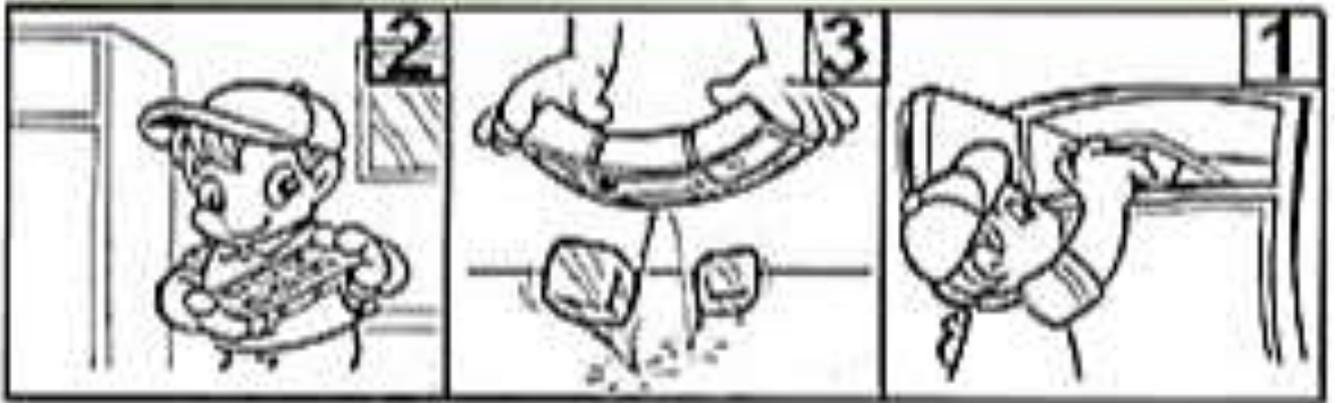
5

2

4

3

LOS ESTADOS DEL AGUA



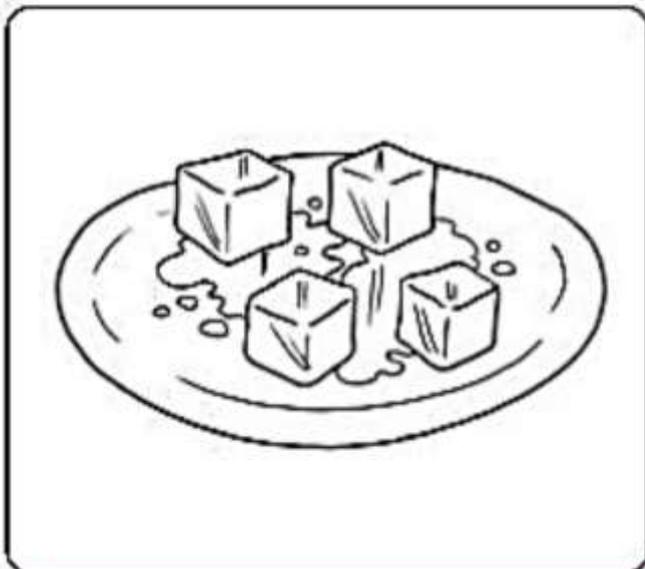
colorea y con la ayuda de tus papitos, recorta, arma y pégalo en el cuaderno en orden la secuencia temporal de los Estados del Agua.

LOS ESTADOS DEL AGUA

Estado líquido



Estado sólido

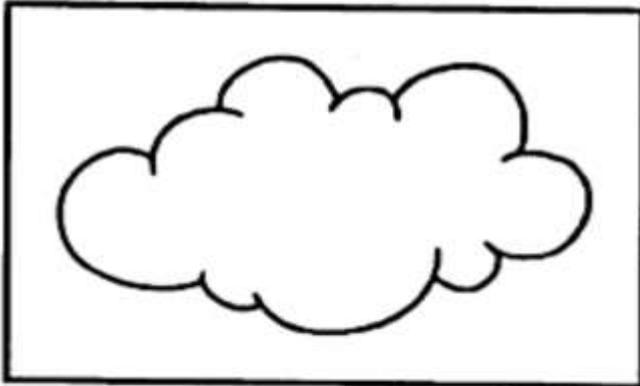


Estado Gaseoso

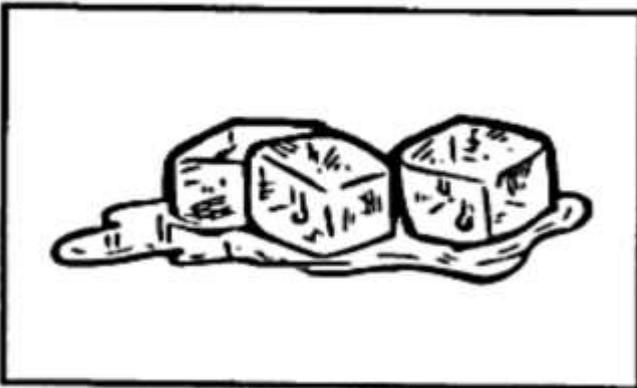


- 👤 Explicamos los Estados del Agua y conversamos sobre ello.
- 👤 colorea el Estado Sólido.
- 👤 Marca con x el Estado Gaseoso.
- 👤 Pega plastilina en el Estado Líquido.

LOS ESTADOS DEL AGUA



Sólido



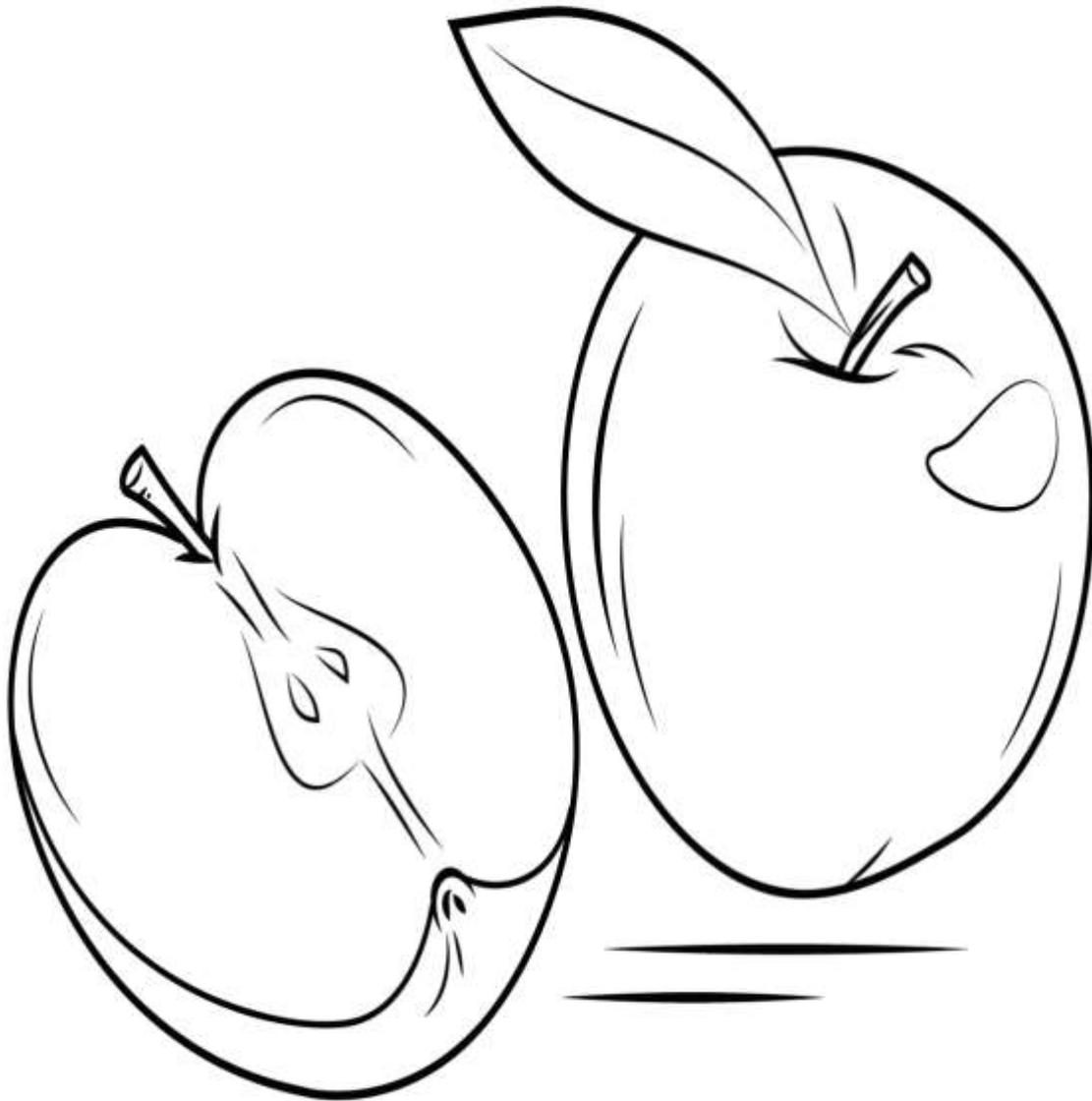
Líquido



Gaseoso

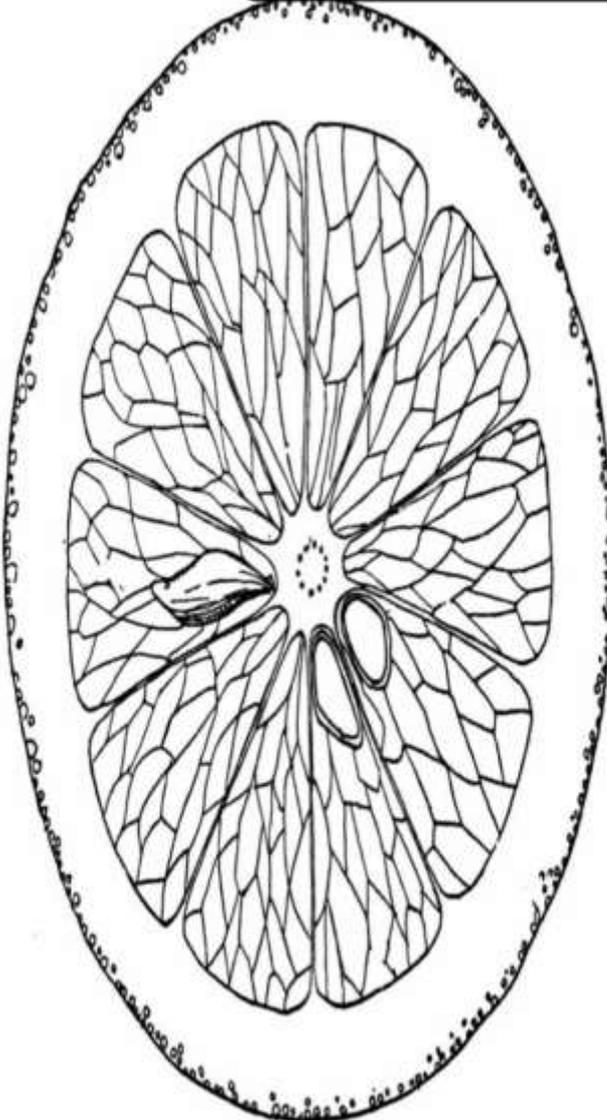
👉 Con la ayuda de tu maestra Une el dibujo con flechas con el nombre que le corresponde, luego colorea.

ENTERO-PARTIDO



❖ **PEGA PLASTILINA A LA MANZANA QUE ESTA PARTIDA Y
COLOREA A LA MANZANA QUE ESTA ENTERA**

ENTERO-PARTIDO



INSTITUCIÓN LAS PALMAS



MURAL TEMÁTICO-LA SELVA



SESIÓN DE CLASE: OBJETOS PELIGROSOS





SESIÓN DE CLASE: LLENO-VACIO



SESIÓN DE CLASE: NÚMERO 7

