



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS LÚDICOS UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIRGEN DEL CARMEN N°
1590 EN DISTRITO DE HUARMEY PROVINCIA DE
HUARMEY EN EL AÑO 2019.**

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

AUTOR

ANTUNEZ ROSALES, REBECA SOLEDAD

ORCID: 0000-0002-5588-4929

ASESORA

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Antúnez Rosales, Rebeca Soledad

ORCID: **0000-0002-5588-4929**

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Hoja de firma del jurado y asesor

Mgtr. Sofía Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Dra. Graciela Pérez Morán
Asesor

Agradecimiento

Agradece a las personas que han contribuido en el presente trabajo de investigación, a la directora de la Institución educativa Virgen del Carmen N° 1590, a todos los padres de los niños y niñas que ayudaron en el desarrollo del este trabajo.

Agradecer a mis padres quienes me inculcaron sus buenos sentimientos y consejos para seguir adelante, a mis mejores amigas quienes me apoyaron en el presente trabajo de investigación.

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a los estudiantes del nivel inicial, quienes a pesar de las dificultades estamos en la brega y constancia de nuestras actividades, a ellos mi consideración y estima.

Con cariño a mis padres y familia quienes me apoyaron constantemente en mi formación como estudiante.

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar si los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019. Con respecto al estudio fue de tipo cuantitativo, nivel de investigación fue descriptivo- explicativo por lo que se explica la variable de estudio, el diseño fue pre experimental aplicando un pre test y pos test a una sola aula con niños de cinco años de edad; es decir la muestra se conformó con 21 niños del aula azul, teniendo como instrumento la lista de cotejo y como técnica la observación. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística no paramétrica de T de student. En cuanto a los resultados obtenidos mediante el pre test se obtuvo que el 57,1% (12) de los niños y niñas obtuvieron un nivel de Inicio; es decir nivel "C". Seguidamente se aplicaron 12 sesiones para determinar si los juegos lúdicos como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños de cinco años. Se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 42,9(16) % han obtenido un logro de aprendizaje A y el 57,1% alcanzaron un nivel "B" (proceso). Se concluye que los juegos lúdicos como estrategia ha contribuido al desarrollo de la sicomotricidad fina en los niños de cinco años de la institución educativa Virgen del Carmen, distrito de Huarmey-2019.

Palabras clave: estrategia, fina ,juegos, lúdicos, psicomotricidad.

Abstract

The objective of this research work was to determine whether recreational games using concrete material improve the development of fine motor skills in 5-year-old children in the virgin educational institution of Carmen No. 1590 in the district of Huarmey province of Huarmey in the year 2019. With respect to the study, it was quantitative, the research level was descriptive-explanatory, so the study variable is explained, in the same way the design was pre-experimental applying a pre-test and post-test to a single classroom with children of five years old; In other words, the sample was made up of 21 children from the blue classroom, with the checklist as an instrument and the observation technique. The non-parametric statistical test of student T was used to verify the research hypothesis. Regarding the results obtained through the pre-test, it was obtained that 57.1% (12) of the boys and girls obtained a Start level ; that is level "C". Then, 15 sessions were applied to determine if playful games as a strategy develop fine motor skills in five-year-olds. A post test was applied, the results of which showed that 42.9 (16)% had obtained a learning achievement A and 57.1% reached a "B" level (process). It is concluded that recreational games as a strategy has contributed to the development of fine psychomotor skills in five-year-olds from the Virgen del Carmen educational institution, district of Huarmey-2019.

Keywords: Strategy, fine, Games, games, Psychomoto.

Contenido

Página

| | |
|--|------|
| Hoja de firma del jurado y asesor | iii |
| Agradecimiento..... | iv |
| Dedicatoria..... | v |
| Resumen | vi |
| Abstract..... | vii |
| Contenido..... | viii |
| Índice de figuras..... | xii |
| Índice de tablas | xiii |
| I. Introducción | 1 |
| II. Revisión de literatura..... | 6 |
| 2.1. Antecedentes | 6 |
| 2.1.1. Antecedentes internacionales | 6 |
| 2.1.2. Antecedentes nacionales | 9 |
| 2.1.3. Antecedentes locales | 12 |
| 2.2. Bases teóricas de la investigación | 15 |
| 2.2.1. Actividades de los aprendizajes significativos..... | 15 |
| 2.2.2. Los ambientes favorables para el aprendizaje..... | 16 |

| | |
|---|----|
| 2.2.2.1. Ambiente institucional favorable | 17 |
| 2.2.2.2. Prácticas y procesos específicos de aprendizaje. | 17 |
| 2.2.3. Didáctica | 18 |
| 2.2.3.1. La estrategia didáctica..... | 18 |
| 2.2.4. Secuencia didáctica del juego | 19 |
| 2.2.5. El material concreto | 21 |
| 2.2.5.1. Características del material concreto..... | 23 |
| 2.2.5.2. El material concreto como recursos de aprendizaje | 23 |
| 2.2.6. El juego como actividad de desarrollo cognitivo..... | 24 |
| 2.2.7. Concepciones psicomotrices – Desarrollo motriz..... | 24 |
| 2.2.7.1. Psicomotricidad..... | 25 |
| 2.2.7.2. Psicomotricidad y el aprendizaje escolar | 26 |
| 2.2.7.3. El desarrollo motor..... | 27 |
| 2.2.7.4. Clasificaciones generales de la motricidad que típicamente se describen: | 28 |
| 2.2.8. El desarrollo y trabajo de la psicomotricidad..... | 28 |
| 2.2.9. Desarrollo motor fino | 30 |
| 2.2.9.1. Definición de términos | 30 |
| 2.2.9.2. Motricidad fina..... | 33 |
| 2.2.9.3. Coordinación motriz..... | 34 |
| 2.2.9.4. La coordinación visomotora..... | 34 |

| | |
|--|----|
| 2.2.9.5. La Coordinación visomotora o viso motriz..... | 34 |
| 2.2.9.6. Técnicas para desarrollar las habilidades de la motricidad fina en los infantes. 34 | |
| III. Hipótesis | 36 |
| IV. Metodología | 37 |
| 4.1. Diseño de la investigación | 37 |
| 4.2. Población y muestra | 38 |
| 4.2.1. Población..... | 38 |
| 4.2.2. Muestra..... | 38 |
| 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores | 39 |
| 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 41 |
| 4.4.1. Observación..... | 41 |
| 4.4.2. Lista de cotejo: | 41 |
| 4.5. Plan de análisis | 43 |
| 4.6. Matriz de consistencia..... | 44 |
| 4.7. Principios éticos | 45 |
| V. Resultados | 47 |
| 5.1. Resultados | 47 |
| 5.1.1. Evaluar la motricidad fina de los niños mediante el pre test..... | 47 |
| 5.1.2. Aplicar los juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años..... | 48 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 5.2. Análisis de resultados..... | 57 |
| VI. Conclusiones | 63 |
| Referencias bibliográficas..... | 65 |

Índice de figuras

| | Página |
|---|--------|
| Figura 1. Resultado porcentual obtenido mediante la aplicación del pre test con respecto al nivel de la motricidad fina. | 47 |
| Figura 2. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación viso- manual.... | 48 |
| Figura 3. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación gestual | 49 |
| Figura 4. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación facial | 50 |
| Figura 5. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación fonética | 51 |
| Figura 6. Resultado porcentual obtenido del Post test de la motricidad en los niños de 05 años. | 52 |
| Figura 7. Resultado porcentual de la comparación entre el pre y pos test..... | 53 |

Índice de tablas

| | Página |
|--|--------|
| Tabla 1. Población de estudio de los niños de 5 años de la institución educativa Virgen del Carmen..... | 38 |
| Tabla 2. Población de estudio de los niños de 5 años de la institución educativa Virgen del Carmen..... | 38 |
| Tabla 3. Escala de calificación..... | 43 |
| Tabla 4. Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños de 05 años. | 47 |
| Tabla 5. Resultado de la dimensión de la coordinación viso- manual..... | 48 |
| Tabla 6. Resultado de la dimensión de la coordinación gestual | 49 |
| Tabla 7. Resultado de la dimensión de la coordinación facial..... | 50 |
| Tabla 8. Resultado de la dimensión de la coordinación fonética..... | 51 |
| Tabla 9. Distribución porcentual de los resultados del pos test aplicado a los niños de 5 años de la institución educativa del nivel inicial de Virgen del Carmen..... | 52 |
| Tabla 10. Comparación entre el pre test y pos test | 53 |

I. Introducción

El juego de motricidad se ha caracterizado por el cambio de terminaciones y procesos, desde el punto terapéutico y neuromotor, hasta la interacción con los niños, donde este juego de motricidad tiene un efecto influyente en los niños y en su desarrollo, donde permiten también innovar al maestro, con opciones de educación exitosas.

En el mundo educativo se encuentra diversas actividades para el desarrollo del niño y aprendizaje, como juegos, estrategias para el desarrollo de su motricidad, con resultados positivos que estimulan y desarrollan los niños, como sus habilidades, capacidades, nivel de aprendizaje psicomotor

La motricidad fina, es un conjunto de procedimientos de habilidades donde el niño adquiere habilidades y ámbitos emocionales, cognitivos sensomotores, en lo que consta su capacidad y nivel de expresión y comunicación en su entorno, por donde es factible decir que las actividades concretas, estrategias didácticas entre otras actividades son de suma importancia que el docente en nivel de educación inicial debería aplicar para el desarrollo cognitivo del niño o niña.

Vygotsky (2015) define al juego, como instrumento y elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, también establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Es necesario señalar que el juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto

Significado, en el juego se aprende e interiorizan dichas normas y el valor social de las acciones que se presentan. Así mismo presenta como:

A su vez la Motricidad fina o micro motricidad permite a los niños el desarrollo de habilidades con la manos y dedos, así también el niño de uso de músculos de la cara, mano, dedos pies en las actividades dadas por el docente, de esta manera, en la comunidad educativa, se evidencio el problema en los infantes en cuanto a la motricidad fina, presentándose como no poder escribir o hacer las primera escritura, la forma o manera de coger el lapicero o lápiz, la coordinación entre la visión y la coordinación de la mano, se evidencia que no existe coordinación al momento de realizar las prácticas con los estudiantes, ante la situación descrita decimos:

¿De qué manera los juegos lúdicos, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños la Institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019?

De la misma manera, como Objetivo general se consideró: Determinar si los juegos lúdicos, utilizando material mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños 12 años de la Institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019, y como, Objetivos específicos: Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños de 05 años. Diseñar juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años; Aplicar los juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años y Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños de 05 años.

El presente trabajo de investigación se justifica para buscar la mejora y propiciar la activación de los mecanismos cognitivos y motrices en los niños y niñas, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Y que el docente desarrolle capacidades y actitudes investigativas que le permitan producir conocimientos como la mejora de su propio desempeño profesional; ya que el juego adquiere un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo; Y favorece la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su óculo- manual.

La realidad en educación en el país carece de muchos aspectos en la que es en el aspecto cognitivo del niño, basando en lo que es el aprendizaje, donde se dejó de lado todos los métodos de enseñanza que favorecen a los niños, ya que por hoy las metodologías de aprendizaje no le dan buen uso en la enseñanza del niño, ya que por hoy la enseñanza de educación inicial no tiene una satisfacción para la demanda. Las dificultades que presentan los niños en lo que es psicomotricidad, donde es así el bajo rendimiento académico que existe en el Perú.

De igual manera, para hablar sobre la situación en que encuentran los niños en nuestro país tenemos que analizar diferentes aspectos, ya sean culturales, sociales, emocionales, entre otros; sabiendo que todos estos aspectos influyen en gran medida en el desarrollo integral del niño.

La motricidad fina, permite desarrollar movimientos precisos ya sea con la mano dedos entre otros. Donde se dan a conocer emociones, sentimientos, donde la unidad efectora es la unidad de programar, regular y verificar la actividad que desarrolla la actividad.

Finalmente, la investigación se fundamenta en los tres campos.

En lo metodológico: es importante que se hagan aportes metodológicos desde diversas instancias para contribuir positivamente en el desarrollo de este aspecto tan importante que muchas veces marca el éxito de un niño en sus estudios.

En lo teórico; Sustentarse en las diversas disciplinas con la finalidad que ayuden a sustentar la importancia del trabajo en este caso con los infantes de 5 años.

En lo práctico; se sustentó en las diversas actividades que se planificaron para desarrollar las quince sesiones en los cuales se distribuyeron en las diferentes actividades metodológicas con la finalidad de desarrollar la motricidad fina.

En la metodología de trabajo, se consideró un tipo de investigación cuantitativa; cuantifica los datos obtenidos; de la misma manera el nivel fue explicativo por lo que explica las razones del ¿Por qué? Y ¿para qué? de la propuesta o de la estrategia, el diseño fue pre experimental, por aplicar un pre test y pos test, teniendo como el instrumento la lista de cotejo. En cuanto a los resultados, se comprobó mediante el pre test que el 57,1% de los niños y niñas se encontraron un nivel “C”, demostrando que tenían dificultades en el desarrollo de su motricidad fina; al aplicar los juegos lúdicos mediante el uso del material concreto mediante 15 sesiones de aprendizaje, en donde se comprobó que el 42,9% de los niños desarrollaron la dimensión gestual el mayor porcentaje se concentra en el nivel “B” (en proceso) con el 57,1%, en la

Coordinación facial, el mayor porcentaje se concentra en el nivel “A” (nivel de logro) con 52,4%, estos resultados evidencian el logro progresivos en los estudiantes. Finalmente, se comprobó mediante el Post test que el 42,9% de los estudiantes obtuvieron un nivel “A”, en donde los niños demostraron el desarrollo de la psicomotricidad fina. En conclusión: se determinó que los juegos lúdicos utilizando material concreto sí mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019, así quedo demostrado al hacer la comparación entre el pre y pos test los resultados fueron favorables, así lo demuestra la contratación de la hipótesis; en donde p valor es $<$ que 0,005%; es decir 0,000 alcanzando de esta manera el grado de significancia.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Galarza (2015) en su investigación: “Estrategias lúdicas en la adquisición del aprendizaje significativo para niños y niñas de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial Luceritos del Amanecer”, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador, su objetivo es analizar el valor y la importancia de las estrategias lúdicas y los docentes deben crear espacios lúdicos en el aula para que los niños puedan realizar ejercicios y demostrar sus aptitudes y actitudes. Se concluye que las estrategias lúdicas ayudan incluso a que sean desarrolladas desde la casa y se tiene que emprender acciones que orientan a los padres a que participen de los juegos lúdicos y ello se convierta en experiencias y puedan desarrollar y resolver problemas de su entorno.

Macías, Neira y Muñoz (2015). En su investigación: “Influencia de la estimulación temprana en la calidad de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 2 a 3 años”, Universidad de Guayaquil, Ecuador, donde su objetivo es mejorar la calidad de vida de los estudiantes con deficiencias, es un trabajo de sondeo factible y desarrollo en razón de los problemas, se apoya en un estudio de campo exploratorio facilitando nuevos conocimientos en la realidad académico y social, para encontrar vías de solución al desarrollo motor fino, donde se podrá precisar en saberes de datos reales de los niños con problemas de destrezas que fue registrado en la respectiva observación, por ende es muy necesario involucrar a los representantes legales y docentes el trabajo en conjunto con el único fin de obtener una enseñanza comprensiva de la estimulación temprana adecuada a la edad estimada. Este trabajo de investigación concluye en que su propósito es motivar a

los docentes y representantes legales en conocer la importancia de la Estimulación Temprana para aplicar acciones y ayudar a mejorar la motricidad fina de los niños de 2 a 3 años.

En la tesis de Coronel (2015), titulada “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado”, sustentada en la Universidad de Carabobo, en Colombia, en la que su autora funda las siguientes conclusiones: Los docentes objetos de investigación emplean diversidad de técnicas y estrategias que solo conllevan a la práctica repetitiva del acto educativo, dentro las cuales se puede mencionar la lectura y escritura tradicional, copia del libro y pizarrón, entre otras. Por lo tanto, el personal docente de la institución, no utiliza estrategias didácticas basadas en el uso del juego lúdico, en donde las mismas les permitan ser creativos e innovadores para la enseñanza de la lectura y que los alumnos logren un aprendizaje significativo y que de cierta forma induzcan al descubrimiento a los niños de la importancia de la lectura y su fácil aprendizaje a través del juego lúdico. De la misma manera, dado que esta estrategia la emplea para solventarlo con el logro de un resultado positivo y ventajoso en la enseñanza a fin de obtener un mejor rendimiento académico en los niños y las niñas. Sin embargo, el resultado no es el esperado por parte de quienes lo practican. Asimismo, cuando el docente comprueba que resulta divertido implementar y utilizar el uso del juego lúdico como una estrategia que le facilita al niño la enseñanza de la lectura a través de ciertas actividades lúdicas, significa que está proporcionando herramientas que les permitirán a los estudiantes alcanzar los objetivos planteados en la modalidad, es aquí cuando el docente debe innovar, hacer

el proceso más dinámico, ya que le proporciona un estado de placer que induce a estar abiertos a cualquier posibilidad de aprender.

Guardo y Santoya (2015), en su tesis titulada “Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Ambientalista Cartagenade Indias” tuvo como objetivo principal. Diseñar estrategias didácticas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes del grado primero respecto al aprendizaje de las operaciones básicas; donde, el tipo de investigación es cualitativo y de carácter descriptivo, con una población de 30 estudiantes. Luego de realizar las actividades, implementando el juego lúdico como estrategia de aprendizaje, se observó una mejora significativa llegando a la conclusión que a través de los juegos lúdicos el aprendizaje de los estudiantes se vuelve activo, espontáneo y se desarrolla sus funciones básicas e integrales.

Díaz (2018), en su tesis titulada, “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 2033 Virgen de La Puerta puente Ochape Cascas 2018” tuvo como objetivo determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje, en el área de matemática, en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 2033 Virgen de la Puerta Puente Ochape Cascas; en el cual para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva y para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$, llegando a la conclusión que el programa de

juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Por otro lado, Salirrosas (2016), en su trabajo de investigación “Programa De Juegos Didácticos Utilizando Material Concreto Para Mejorar El Aprendizaje en el Área De Matemática en Los Alumnos De 5 Años De Edad De La Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos –2016”. Tesis para el Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, desarrollada en la ULADECH. Chimbote, llego a la conclusión que luego de incentivar a los niños de educación inicial con un programa de juegos didácticos pudo obtener buenos resultados ya que luego de aplicar un pos test a los estudiantes, se observó que el 85% de los tales obtuvieron A, lo cual significa que demostraron un rendimiento satisfactorio.

Alberca (2017). Influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 204 “Genara Lituma Portocarrero” de la provincia de Huancabamba -Piura 2017. La investigación pretende determinar la influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de 5 años de la I.E.I N° 204 “Genara Lituma Portocarrero” Provincia de Huancabamba -Piura 2017. La investigación es de tipo descriptivo-correlacional, relaciona la lectoescritura y los juegos psicomotrices, enmarcada en la metodología cuantitativa. La población está dada por todos los niños y niñas, y docentes de la I.E.I N° 204, se utilizó un muestreo por conveniencia. Los instrumentos utilizados para el presente trabajo fueron la encuesta, lista de

cotejo, ficha de observación a la docente. Por un lado, se evalúa a los estudiantes para determinar el grado de desarrollo de la lectoescritura y por otro lado una encuesta-observación para determinar el uso de juegos psicomotrices. Después de haber aplicado los instrumentos de manera cuidadosa, se encontró que los niños de 5 años tienen una lectoescritura muy buena, en la mayoría de los casos han desarrollado la lectoescritura con toda naturalidad y están avanzando hacia una mejor comprensión y práctica. Por otro lado se encontró que la docente aplica estrategias psicomotrices de la manera que ellos pueda, en tanto no cuenta con mucho material y medios para el desarrollo de las mismas; no obstante, los denodados esfuerzos por su cristalización se traducen en buenos resultados de la comprensión lectora.

Noblecilla (2018). En sus aportes investigación: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” – Zarumilla, región Tumbes, 2017. El desarrollo del presente trabajo de investigación de tesis presentó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa parroquial “San Agustín” _ Zarumilla, región Tumbes 2017, desarrollando el método, cuantitativo con una población de 32 estudiantes aplicando un pretest y un post test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación ,los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon dondemostro valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico -

4,638b) es menor que el tabulador (0,000) el área de aceptación lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”.

Lupu (2018).En su investigación: Juegos lúdicos, basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 Fe y Alegría de la villa de uña de gato, región Tumbes, 2018. La investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando pretest y pos test a un solo grupo, se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la población muestral es de 19 unidades, entre niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el pre test es que el 21.00 % de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11.00 % obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89.47 % obtuvieron un logro “A”, lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular

Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 7, 11, 12 y 13 respectivamente.

2.1.3. Antecedentes locales

Beltrán (2019). Aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la capacidad numérica en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa N° 88039 - Javier Heraud, Santa – Ancash, 2017. La presente investigación se llevó a cabo debido a que se observó un bajo nivel de la capacidad numérica en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N°88039 “Javier Heraud”, Santa; se observó que no podían contar y relacionar elementos con su número, por ende, se planteó el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos lúdicos mejora la capacidad numérica en dichos estudiantes. La investigación fue de tipo explicativo, de nivel cuantitativo, y con diseño pre-experimental. Se tomó una muestra de 22 niños de 5 años, a los cuales se aplicó un pre-test y un post-test para evaluar el nivel de desarrollo de su capacidad numérica. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el Programa Estadístico SPSS versión 21.0, elaborándose tablas y figuras simples y porcentuales. En conclusión, los resultados obtenidos en el Post- test, muestra una mejora significativa, ya que el 86% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro previsto (A); el 14% se ubica en el nivel de logro en proceso (B); y finalmente el 0% está en el nivel de logro en inicio (C). Estos resultados muestran que es posible mejorar la situación en la que se encuentran los estudiantes dentro del aula, utilizando juegos lúdicos como estrategia didáctica.

Visconde (2018). En su tesis: Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de Matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey - Ancash -2016. La presente titulada los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016. Esta investigación tuvo como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba $t = -5.6 < 1.771$, es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que los juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016.

Elguera (2019). En su investigación: Juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey – 2019. La investigación tuvo como objetivo de demostrar como los juegos didáctico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019. Así mismo, se consideró como objetivo general: determinar cómo los juegos

Didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538” , distrito de huarmey-2019. La metodología que se aplicó fue un diseño de investigación pre experimental; es decir se aplicó un pre test, se aplicó los juegos didácticos mediante el desarrollo de trece sesiones y finalmente se aplicó un pos test, para tal trabajo se consideró la encuesta como técnica y la lista de cotejo como instrumento. Con respecto a los resultados, se concluye que el juego didáctico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto fue favorable en el logro de los aprendizajes de los niños y niñas de 5 años. Así mismo, los resultados demostraron que el 54,2% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de logro previsto, es decir A; Un 37,5 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es con relación a los resultados del pos test aplicado a los niños y niñas de la Institución educativa Niño Jesús de Praga.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Actividades de los aprendizajes significativos

Según Rogiers & Peyser (2014) distinguen tres tipos de actividades que corresponden al lugar que ocupen en el encadenamiento de las actividades diversas de aprendizaje: “Las situaciones de aprendizaje de exploración se realizan al inicio del proceso y sitúan al estudiante solo o en pequeños grupos, en una situación de investigación, de búsqueda activa, creando ciertas formas de desestabilización cognitiva, las situaciones problema de integración o de movilización de los aprendizajes están planteadas para que los estudiantes aprendan a movilizar los aprendizajes pertinentes (saberes y saber-hacer) en función de un análisis correcto de la situación”.

De la misma manera Valiño (2016) establece que el estudiante desarrolla o realiza una integración de un conjunto de aprendizajes y su articulación con diferentes “saberes adquiridos anteriormente, las situaciones problema son una alternativa para lograr el aprendizaje significativo, por medio del desarrollo de las diferentes fases que lo determinan”.

Esto nos indica que el aprendizaje se desarrolla de manera constructiva; es decir de menos a más y de manera gradual, además los aprendizajes son de interés cuando son significativos, esta significancia se relaciona con la importancia o el agrado de los aprendizajes por los niños, al niño no se debe saturar de actividades que no lo sienten o quiere debe ser aprendizaje que genere interés en ellos (Ballester; s/f).

En cuanto a las condiciones es para el aprendizaje, tenemos referencias de:

Según Ausubel (1983 c) para que el aprendizaje significativo sea posible, el material debe estar compuesto por elementos organizados en una estructura organizada de manera tal que la partes no se relacionen de modo arbitrario. Pero no siempre esta condición es suficiente para que el aprendizaje significativo se produzca, sino es necesario que determinadas condiciones estén presentes en el sujeto.

2.2.2. Los ambientes favorables para el aprendizaje

Muchos expertos en psicología, en educación han determinado que los ambientes para el aprendizaje también influyen en os infantes, sí los ambientes son coloridos llamativos o decorados, este sirve para que los niños y niñas se sientan motivados para el estudio.

Es por ello que las autoridades deben de supervisar las instituciones educativas con la finalidad de velar por la seguridad, por la integridad de los estudiantes, por la razón que en un ambiente de aprendizaje debe de prestar la seguridad, la conformidad en el proceso de la enseñanza.

Además, la motivación es importante como refiere Calatayud (2015) que el juego despierta el interés en los niños y esto hace o guía al desarrollo de los objetivos en el proceso de la enseñanza.

2221. Ambiente institucional favorable

Una condición necesaria para el aprendizaje institucional es que los colaboradores de una organización tengan la seguridad psicológica para expresarse abiertamente, se relacionen en un clima de respeto y aprecio a las diferencias de opinión, estén abiertos a nuevas ideas y tengan tiempo para la reflexión.

Las organizaciones que aprenden requieren de un ambiente donde se valore el saber de los miembros del equipo, sus diferentes formas de aprender y sus aportes para el aprendizaje de la organización.

2222. Prácticas y procesos específicos de aprendizaje.

Esta condición se refiere a la necesidad de las organizaciones que aprenden por contar con agendas de aprendizaje, así como de procesos y tiempos específicos para compartir, analizar y generar conocimiento y para la formación, capacitación y transferencia de conocimiento.

Como refiere Ramos (2015) que el liderazgo es muy importante desarrollar en los estudiantes por lo que refuerce el aprendizaje.

“Se refiere al papel activo de los líderes de la organización en relación al aprendizaje” (p76).

En Ribes (2018) nos señala que:

“Las organizaciones que aprenden necesitan de líderes que invitan a los equipos a dar sus opiniones en las discusiones, que escuchan atentamente, que promueven múltiples puntos de vista, que abren espacios para identificar problemas, retos y soluciones para la organización y sus prácticas” (p.56).

En tal sentido habla de liderazgo en donde es interesante estas cualidades desarrollar en los estudiantes desde pequeños por lo que desarrollan la creatividad, la autonomía, el desarrollo de las habilidades sociales entre los niños y niñas de ellos depende el desarrollo de las actividades.

2.2.3. Didáctica

Para Manrique (2016) define el juego lúdico como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Es muy importante porque les facilita a los aprendizajes como razonar acerca de lo que nos rodea y lograr efectivamente una buena enseñanza, también permite al niño adquirir una fortaleza de conocimientos.

Como indica Noblecilla (2018). El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (p.54)

2.2.3.1. La estrategia didáctica

Las estrategias didácticas están presentes en todo proceso de la enseñanza-aprendizaje son consideradas como acciones en donde tiene que ver la planificación, la secuencia de las actividades y en donde se declara como se va a desarrollar esas actividades.

De esta manera, las estrategias didácticas deben ser preparadas para que contribuya al aprendizaje de los estudiantes, en consecuencia, el propósito es que ayude a construir el aprendizaje en los infantes (Carabal;2013).

“Empero, la doctrina educativa, la entiende, en su sentido estricto, como un conjunto procedimental, debidamente organizado, formalizado por una política educativa y orientada hacia la obtención de las metas establecidas en la mencionada política educativa” (Manrique; 2016).

Como lo define el autor y otros autores también las estrategias didácticas se consideran un conjunto de procedimientos en donde son organizados en donde participan los recursos, contenidos, el contexto y el arte o la didáctica del docente para llegar a la concreción o a los resultados esperados.

2.2.4. Secuencia didáctica del juego

Guerra & Murcia (2018) nivel de aula trabajar temáticas que sean acordes para los niños es muy importante, ya que en ellas se encuentran diversas posibilidades de desarrollar habilidades características e indispensables de la edad preescolar como la actividad comunicativa.

Por esta razón, se considera relevante identificar las necesidades e intereses de la población infantil en este aspecto, para posteriormente, diseñar

Configuraciones didácticas como la secuencia didáctica del juego en el marco del adecuado desarrollo de los niños.

La didáctica en las actividades es importante, como señala Linares (2011), que es necesario que sea acompañado con los medios y materiales importantes en donde son ellos los que faciliten el aprendizaje son considerados como el puente o el nexo entre el objeto que aprende y los contenidos que se enseña.

Es por ello, que el presente estudio tiene como sustento teórico el enfoque histórico-cultural de Vygotsky y se busca presentar aportes a nivel pedagógico y didáctico que permitan, por un lado, promover prácticas orales y, por otro lado, prevenir dificultades en el aprendizaje.

Para la adecuada sistematización de la información, la investigación se realizó bajo el enfoque mixto, que implica la recolección, análisis y vinculación de datos cualitativos y cuantitativos.

Debido al interés de las estudiantes en la Licenciatura en Pedagogía Infantil por trabajar con niños que viven en condiciones poco favorables para su desarrollo, nace la preocupación a nivel pedagógico y didáctico de ejercer acciones preventivas para evitar el fracaso escolar.

En Merchan (2014) manifiesta que “la posibilidad de diseñar un programa educativo que favorezca el desarrollo psicológico de los niños y a su vez, permita trabajar en el aula actividades acordes a sus necesidades, específicamente relacionadas con el juego y la actividad comunicativa” (p.67).

En donde nos da entender que el arte es una actividad en donde los niños desarrollan la creatividad, a la vez es una herramienta que sirve para expresar los sentimientos o estados de ánimo en los niños, además mediante la factura desarrolla sus habilidades motrices realizando las actividades de pintura, de diseño y de estilos de pintura.

2.2.5. El material concreto

Consideramos materiales concretos aquellos materiales que tiene forma, color y tamaño que se hacen uso para el desarrollo de las diversas actividades; en donde los niños y niñas interactúan, tocan, lo palpan con la finalidad de ir conociendo sus características (Concepción; 2006).

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,...).

Burga (2017). Señala que:

“El material concreto son aquellos materiales que sirve o es útil para el proceso de enseñanza- aprendizaje; es decir son aquellos que sirve de nexo entre el aprendizaje y el conocimiento” (pag.39).

En Moscoso (2018). Hace referencia en cuanto al material concreto manifiesta: “Es todo elemento que el maestro facilita en el aula de clase, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos” (pag.23).

Morales (2015) con respecto al conocimiento del material concreto, se considera a todo que se puede manipular, tocar, palpar; es decir las actividades de material concreto cumplen una función en el aprendizaje de los niños; de esta manera los estudiantes manipulan materiales y objeto por lo cual permite establecer relaciones, entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles desde su estructura cognitiva.

No obstante, esta actividad no ha de confundirse con la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones por el mero hecho de hacer cosas distintas, pero sin un objetivo de fondo, cuando se enseña una disciplina como la matemática, el material concreto se convierte en una herramienta que permite al estudiante saber lo que está haciendo, puesto que tiene la posibilidad de ver, tocar y sentir”.

De la misma manera: Kaluf (2005) describe que es “recomendable que el docente utilice material concreto que el niño pueda manipular, u a partir del cual, él puede construir sus propias experiencias de aprendizaje”.

En Elguera (2019) con respecto al material concreto nos refiere que: “El material concreto es el instrumento o las herramientas didácticas que utilizan los docentes para facilitar los aprendizajes y mejorar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes” (pag.33).

De esta manera, nos señala que los infantes en sus primeros años que mediante la manipulación de los materiales aprenden a “identificar características o a conocer el objeto de estudio y de esta manera asimila sus características del material, se

Señala que los niños aprecian mucho el color, la forma en donde llama la atención y les genera interés en su conocimiento” (Contreras; 2015).

2251. Características del material concreto

Deban ser elaborados para brindar seguridad a los estudiantes al ser manipulados, siempre se deben mantener conservados y durante su exploración y manipulación no se deben destruir fácilmente; Deben causar interés y expectativas a los estudiantes y su confección debe ser novedosa, debe ser un material adecuado y referente al tema tratado por el docente; Debe ser un material donde los estudiantes los manipulen sin dificultad para lograr el aprendizaje y que permita la comprensión de los conceptos, Álvarez (2008).

2252. El material concreto como recursos de aprendizaje

Como indica Linares & Olivares (2013). Que los materiales concretos son aquellos que cumplen tres características importante como forma, tamaño y color; siendo estas características básicas para transmitir sus contenidos o características, de esta manera los materiales concretos son aquellos sólidos que ayuda en el aprendizaje.

En Grisolia (2009) señala que: “Los materiales concretos deben ser sencillos y accesibles para los niños; es decir que sean fáciles de manipular, siempre teniendo el cuidado en su manipulación por lo que muchos de ellos llevan a la boca y pueden ocasionar accidentes (pag.21).

El material debe tener una relación directa con los temas o contenidos, esto con la finalidad que guarde relación y sea más significativo e interesante el desarrollo de las actividades.

También se dice que los materiales concretos deben cumplir las características en donde el estudiante debe de trabajar; es decir sea de importancia en su manipulación y de esta manera poder que los estudiantes o niños puedan trabajar sus actividades.

2.2.6. El juego como actividad de desarrollo cognitivo.

Constanza (2017) El juego es el elemento central en su trabajo. Enseñan a maestros, padres de familia, ludotecarios, directores de colegio, secretarios de educación e incluso a políticos que divirtiéndose se aprende, y mucho.

Pero ¿qué se aprende? Según los expertos, a trabajar en equipo, cooperar, pedir ayuda, ayudar a los demás, seguir instrucciones, manejar emociones, entender el punto de vista de otra persona, negarse de manera apropiada, ser crítico y ser justo. En otras palabras, con el juego, el ser humano logra un desarrollo cognitivo, emocional y social, más si es un niño (Brunner; 1976).

2.2.7. Concepciones psicomotrices – Desarrollo motriz

Se menciona que la educación psicomotriz da uso de todo el medio de educación física con el objetivo de mejorar al niño, pretendiendo las conductas motrices del niño.

En sus aportes de Castillo y Cava (2009) nos refiere que: “El dominio del cuerpo es el primer elemento del dominio del comportamiento, donde se basa la utilización de los movimientos con un fin educativo hacia el niño” (p.32).

Los movimientos en los niños deben estar acompañados en primer lugar los padres, son ellos quienes están cerca de los infantes, de la misma manera son

Ellos que deben de propiciar estos movimientos de psicomotricidad fina; es decir movimientos de manos , brazo, antebrazo con delicadez por lo que ellos están en un proceso de maduración(Barraco;2011).

De la misma manera en Barrios (2010) nos refiere que para Piaget la “motricidad como actividad física es fundamental para el desarrollo de conocimiento del niño, a su vez también lo define a la educación como procesos de aprendizaje o construcción en donde la psicomotricidad toma relevancia” (pag.21).

De esta manera, la psicomotriz se considera como un proceso basado en la actividad psicomotriz, en acción corporal espontáneamente vivencia da se dirige el descubrimiento de las naciones fundamentales, que aparecen en sus inicios como contraste y conducen a la organización y estructuración del yo y del mundo”.

227.1. Psicomotricidad

La psicomotricidad tiene como papel importante el estudio de los movimientos del cuerpo; es decir de todos los componentes corporales, ya sea de las extremidades inferiores, superiores, corporales, movimientos de la cabeza entre otras cosas.

Entre las funciones mentales y los movimientos, donde este indaga los movimientos para dar a conocer la personalidad y aprendizaje. Por otro lado, la psicomotricidad estimula al niño a través de movimientos como, postura, esquema corporal, coordinación de los movimientos, gruesa y fina.

- Tenerse en cuenta la intensa necesidad de movimiento del niño.
- Debe fomentarse en todo momento su libertad de movimiento y su creatividad. — Respecto a su libertad de moverse.
- El docente es el elemento motivador de movimiento del niño.
- Es necesario la utilización de elementos o materiales que motiven la participación y ayuden de las competencias.

2272. Psicomotricidad y el aprendizaje escolar

Se dice que la educación psicomotriz da un beneficio favorable para la preparación escolar al niño, mediante representaciones de actividades lúdicas, que permitan los movimientos del cuerpo, integrando nuevas experiencias. Las diversas actividades para explorar el cuerpo, desarrolla de forma paralela la percepción, educación social entre otros, para el desarrollo del niño. Durante el tiempo preescolar se requiere totalmente la coordinación fina, en donde en este tiempo las habilidades y capacidades motrices están en plena evolución.

La escritura moviliza los miembros superiores requiriendo de la coordinación de matriz fina óculo – manual, así también en tiempos escolares se requiere de esta La psicomotricidad tiene como papel importante estudia la relación que existe entre las funciones mentales y los movimientos, donde este indaga los movimientos para dar a conocer la personalidad y aprendizaje. Por otro lado, la psicomotricidad estimula al niño a través de movimientos como, postura, esquema corporal, coordinación de los movimientos, gruesa y fina.

2273. El desarrollo motor

La coordinación entre miembros tiene que ver principalmente con movimientos muy rítmicos que requieren el uso secuencial y simultaneo de ambos lados del cuerpo. En el presente artículo se presenta un repaso breve de la literatura sobre la coordinación entre miembros y se describe el desarrollo de la misma en niños pequeños.

El desarrollo motor es un hilo profundamente significativo de la primera infancia. Aunque los educadores de niños pequeños suelen saber de la categoría de la motricidad gruesa, la sub-categoría de la coordinación entre miembros necesita recibir una mejor atención de la que recibe típicamente entre los maestros de niños pequeños (Márquez; 2008: p.45).

También se presenta elementos ejemplares de análisis potenciales y actividades que los educadores de niños pequeños puedan usar sostiene Márquez (2008) y de esta manera poder ayudar a identificar a niños que tienen problemas de coordinación y diseñar un programa de movimiento para todos los niños que el desarrollo de la coordinación entre miembros.

Sin embargo, los docentes educadores están totalmente conscientes del papel importante que tiene la motricidad en los niños, donde la infancia de los niños se le considera un punto importante para su desarrollo motriz, donde el elemento del comportamiento motor brinda un apoyo considerable en lo que costa la motricidad del niño y de esta manera, poder lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes (Jessica; 2013).

Varias investigaciones dan a conocer que el comportamiento motor en la infancia toma un papel fundamental, en las actividades emocionales, sociales y académicas, Por ejemplo, el nivel de motricidad fina y visual está asociado a las habilidades de la vida diaria

2.2.7.4. Clasificaciones generales de la motricidad que típicamente se

describen:

- Motricidad fina.
- Visual.
- Gruesa

La etapa de función motora que ha tenido mayor importancia para los investigadores es la coordinación que existe entre los miembros, existiendo indicios en esta etapa del comportamiento motor, los rendimientos académicos que existen en los niños e diversas poblaciones.

2.2.8. El desarrollo y trabajo de la psicomotricidad

Al hablar de psicomotricidad nos estamos refiriendo a los movimientos que realizan los niños mediante su cuerpo, estos movimientos pueden ser de manera gradual y clasificada.

Motricidad es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y la locomoción.

Contresa (2015) nos indica que:

“Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos” (p.32).

Para ello entra en funcionamiento los receptores sensoriales situado en la piel y los receptivos propio de los músculos y los tendones.

Estos receptores nos indican que la maduración del sistema nervioso Informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o la necesidad de modificarlo. (Jiménez, Juan. 1999).

El desarrollo de los movimientos, depende de la maduración y del tono, factores que se manifiestan concretamente por las sin cinesias o sea por el control postural la relajación.

El movimiento es inherente al ser humano y constituye, además, una realidad psicofisiológica; pues es a partir de la actividad censo-perceptivo-motriz (que implica movimiento) que el niño hace suyas todas las primeras adquisiciones muchos antes de poder conceptualizarlas y verbalización.

Por ejemplo, en la exploración y percepción de diferentes objetos el niño irá descubriendo diferentes emociones abstractas como cual es más pesado y más tarde, entonces, podrá verbalizar: “este es más pesado que el otro y este otro es más pesado que el primero”.

Para que el niño pueda negar a la “acción (movimiento) del pensamiento”, debe partir necesariamente de vivir la “acción (movimiento) real”. Es entonces, a través de la acción que el niño formara su pensamiento: toda acción es

Transformación. Existe una dialéctica permanente entre el acto y el pensamiento. Ese es el proceso del desarrollo de la inteligencia: de la reacción motriz espontánea a la organización perceptivo - motriz consciente. (Colchado, G.1994).

El niño entre a edad de 3 y 4 años tiende a realizar muchas acciones por cuenta misma, donde el niño comienza a diferenciar el color, así también la forma y el tamaño de los objetos según las características. Donde estos imitan cualquier característica de la vida cotidiana. En esta edad se manifiestan muchas acciones de cooperación entre los niños, donde estos entre ellos comparten sus juguetes, juegan entre ellos. Se dice que la motricidad en los niños de edad entre 4 ,3 evoluciona, con las actividades de caminar, correr, saltando, en distintas direcciones. Los centros principales nerviosos que actúa la motricidad es el cerebro.

El llamado Cortez, ubicado por delante de la cisura de rolando, cumple un papel importante en l punto de la motricidad fina.

2.2.9. Desarrollo motor fino

229.1. Definición de términos

En Araoz & Mamani (2020).En su tesis Relación de la psicomotricidad fina y las habilidades de pre escritura en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, Rayito de Sol Puerto Maldonado, 2019.Presenta una serie de términos en donde se considera importante a tener en cuenta en el desarrollo de la motricidad fina y el trabajo con los infantes, así tenemos:

Actividad motora

Una actividad es una acción que ejecutan los niños y niñas de forma física a una exigencia a satisfacer. La tarea motora es ejecutada con la finalidad de adquirir habilidades. Por lo tanto, la actividad motora es cuando el individuo realiza realmente para concretizar sus objetivos viendo sus condiciones asociadas para este fin. (Florence).

Desarrollo motor

Consiste en que el niño adquiere de manera progresiva “habilidades motoras permitiendo su desplazamiento, control de la postura y el más importante su destreza manual siendo indispensable los reflejos que son controlados por el sistema nervioso central permitiendo diferentes posturas que son funcionales y voluntarias”. (Medina, 2015, pag.31)

Fenotipo

“Resultado de una lesión subyacente, presentado de manera cognitiva relacionado con la interacción social que está asociada puntualmente a un síndrome con etiología genética”. (Artigas, 2002, pag.31)

Grafo motricidad: Proviene de dos términos “grafo” gráfica y “motriz” movimiento; referido al movimiento para realizar una escritura, teniendo como objetivo que con diferentes actividades desarrollar de manera potencial el grafo motriz. (García, 2006)

Habilidades: consiste en ejecutar tarea eficiente y eficazmente, para lograr es necesario desarrollar metodologías y técnicas de manera práctica en la tarea a realiza en dicha área (Alles, 2008).

Habilidad cognitiva: capacidad que tiene un individuo para solucionar un problema específico; por lo tanto, esta acción genera consecuencia que amerita tomar decisiones correctas. (Alles, 2008)

Habilidad motora: “Movimientos voluntarios coordinados que ponen en actividad ciertos músculos ajustados a una técnica que economiza esfuerzo y precisión”. (Paillard, 1960, pag.43).

Lenguaje

“Conjunto de signos y símbolos, enmarcados dentro de un fenómeno sociocultural que hace posible la comunicación con sus semejantes. Habilidad aprendida naturalmente siendo fundamental para la comunicación integrando pensamientos, emociones e ideas”. (Medina, 2015)

Movimiento voluntario

Su origen es voluntario y consciente por el sujeto. Siendo para nuestra intencionalidad de carácter educativa son producidos por repetición hasta volverse automáticos que su modificación y control se ejecutan de manera consciente. (Muñoz, 2005)

Manipulaciones

“Realizado sobre el sujeto pasivo que hace que cambie de posición de su espacio. Habituales y autorregulados, a nivel perceptivo son sencillas como de uso de objetos utilizados a diario o realizar un lanzamiento de peso”. (Muñoz, 2005, pag.35)

Estímulos

Son los que nos direcciona a metas que nos motiva con carácter real de realización que puede ser positivo o negativo. Que esto se debe tener mucho cuidado. Sin embargo, cuando estos son negativos hace que se desmotive el sujeto. (Sosa, 2004; pag.12)

Pre escritura

Actividad que se debe realizar antes que el niño y niña realice la escritura, es de naturaleza mecánica. Además, es una de las fases de maduración perceptiva y motriz que permite el aprendizaje posterior para manifestar su escritura sin rechazo, sin grandes esfuerzos. (Sarabia, 2008)

Reflejos

Son respuestas involuntarias automáticas que realizan los niños y niñas ante una respuesta a un estímulo. “la información como respuesta genera movimientos como puede generar secreción de glándulas”. (Rodríguez, 2008).

2292 Motricidad fina

Donde consta de la manipulación de objetos se realice con las manos, y de manera diferente, dando uso los diferentes dedos, donde el infante tiene dificultades para realizar las actividades motrices, respecto a los diversos juegos que se le propone.

La motriz fina se le define como la capacidad de usar los pequeños músculos, resultado del desarrollo del mismo.

2293. Coordinación motriz

Se le define como un conjunto de movimientos realizados por el cuerpo creado con dirección espacial en diversas direcciones

2294. La coordinación visomotora

Se le conoce como la habilidad de trabajar ambos ojos como un equipo, donde nuestros ojos ven de una manera diferente una imagen, por donde actúa el cerebro con el proceso llamado fusión, mezclando dos imágenes en un punto tridimensional.

2295. La Coordinación visomotora o viso motriz

Ejecuta movimientos controlados que necesitan de precisión, especialmente en la actividad donde se usan los ojos, los pies y los dedos. Por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar y escribir

En lo que es la etapa pre escolar el niño necesita de la manipulación de objetos para su desarrollo de aprendizaje y habilidades, como es la lectura y escritura, ya que esto implica la coordinación en los ojos y los movimientos de las manos y dedos, por eso el requerimiento de las actividades motrices para desarrollar las capacidades y habilidades del niño.

2296. Técnicas para desarrollar las habilidades de la motricidad fina en los infantes.

Para desarrollar la motricidad fina según Guevara (2013), cita el rasgado, modelado, recortado, retorcido, estrujado, pegado, enhebrado, coloreo y collage. Que estos permiten desarrollar las habilidades motrices finas dando al niño la oportunidad de tocar, manipular utilizando materiales de diversos tipos y texturas.

Rasgado; actividad en donde el niño tiene que cortar el papel utilizando sus propias manos (pulgares e índices) sin ayuda de tijeras u otros objetos con propósito de estimular la motricidad fina asimismo su visomotora y desarrollar la concentración.

Modelado; actividad en donde el niño manipula materiales flexibles como arcilla, plastilina y otros materiales que facilita realizar modelado utilizando dedo de sus propias manos y pies formando cilindros, esferas con el objetivo de fortalecer sus músculos siendo una acción necesaria para que el niño fortalezca sus dedos para manipular el lápiz y así realizar la escritura.

Recortado; el objetivo de esta actividad es fortalecer en el niño la dirección y concentración de todos los músculos que componen la mano que consiste en realizar cortes utilizando materiales como: tijera, papel y tela.

Retorcido; similar a la actividad anterior su objetivo es fortalecer la concentración y la motricidad del niño consistiendo en doblar enrollando el papel para luego pegar todo el borde del dibujo o cualquier otro objeto manipulando con los dedos de la mano.

Estrujado; en esta técnica el niño debe arrugar papel utilizando los dedos de la mano formando bolas realizando la acción de manipular con el dedo pulgar, medio e índice para fortalecer su flexibilidad.

Pegado; actividad que se realiza de manera ordenada y con bastante higiene donde el niño debe pegar papeles o telas en una figura utilizando sus dedos principalmente el dedo meñique.

Enhebrado; técnica que múltiples usos utilizando materiales como carretes de hilos, botones, maderas, dibujos con agujeros, aguja de punta redonda se utiliza con el objetivo de desarrollar la concentración y viso-motricidad.

Coloreo; es una técnica muy importante y práctica que consiste en realizar un dibujo libre en una hoja utilizando pinturas como crayones gruesos ya cuando tienen dominio con crayones delgados, se debe utilizar figuras geométricas como: cuadrado círculo triángulos en donde el niño debe pintar la parte interna o externa de la figura.

Collage; técnica muy dinámica y creativa que en su elaboración se utiliza diferentes tipos de materiales como: papeles, piedritas, semillas u otros donde de manera ordenada y con creatividad el niño va formando diferentes figuras.

Dentro de gran cantidad de técnicas los más importantes y usuales son las mencionadas líneas arriba que va permitir a los estudiantes a desarrollar de manera normal su motricidad fina.

III. Hipótesis

Los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.

Los juegos lúdicos utilizando material concreto NO mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.

IV. Metodología

El tipo de investigación al que corresponde el presente trabajo es cuantitativo, el cual según Hernández consiste en la recolección de datos sin realizar la manipulación de la variable, en este caso se tomara en cuenta el desarrollo motriz fino de los niños y niñas. (Palomino, p. 28).

El nivel es descriptivo-explicativo, se refiere a la profundidad de la investigación, partiendo de ello en este estudio se elegirá el descriptivo porque solo se observará el hecho o fenómeno tal como acontece, sin intervenir de ninguna manera posible. (Silva, 2018)

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación en este caso fue pre experimental, por lo que se trabajó con un solo grupo en el cual se administró un pre test, luego la estrategia (Desarrollo de sesiones mediante juegos lúdicos) y finalmente el post test a un solo grupo de niños de la institución educativa Virgen del Carmen-Huarmey.

Los diseños pre experimentales sirve para dar respuesta a la pregunta de investigación, de la misma manera es la estrategia metodológica a desarrollar (Sampieri, 2003).

Finalmente, queda establecido de la siguiente manera:

M: A1 XA2

Dónde:

Muestra de los niños del nivel inicial

A1: Aplicación del pre test

A2: Aplicación del pos test

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población de estudio del presente proyecto de investigación estuvo constituida por los niños de 5 años de edad matriculados de la Institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019

Tabla 1. Población de estudio de los niños de 5 años de la institución educativa Virgen del Carmen

| Aula | Niños | Niñas | Total |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| pollito | 10 | 13 | 23 |
| pinguinos | 9 | 10 | 19 |
| jirafas | 9 | 12 | 21 |
| Total | | | 63 |

Fuente: Registro de matrícula

4.2.2. Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el intencionado. El muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. En este caso, se trabajó con toda la población de la investigación.

La presente investigación se utilizará el muestreo no probabilístico por conveniencia, que continuación se grafica de la siguiente manera:

Tabla 2. Población de estudio de los niños de 5 años de la institución educativa Virgen del Carmen

| SECCION | ALUMNOS | NIÑOS | NIÑOS |
|----------------|----------------|--------------|--------------|
| 5 años | 9 | 12 | 21 |
| TOTAL | 9 | 12 | 21 |

Fuente: registro de matrícula

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores

| VARIABLE | DEFINICION CONCEPTUAL | DEFINICION OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | TECNICA E INSTRUMENTOS |
|---|--|--|--|---|------------------------|
| Juegos lúdicos material concreto | juego lúdico como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario | La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura | Juegos con plastilina Juegos a rasgar papel periódico | Juega y disfruta explorando libremente maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos. | Ficha de observación |
| | | | Juegos con pedazos de papel | Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al rasgar el papel. | |
| | | | Juegos con punzón | Disfruta la sensación que genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variadas Situaciones del juego. | |
| Motricidad fina | La Motricidad fina es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los | | Coordinación Viso manual. | Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en que se encuentra y los objetos que utilizar | |
| | | | Coordinación Gestual | Coordina sus movimientos al nivel de viso manual en acción al Modelar, enhebrar, insertar, embolilla, punzar y trazar líneas. | |

| | | | | | |
|--|---|--|------------------------------|--|--|
| | ojos. En relación con las habilidades motoras de las manos y los dedos, el término destreza se utiliza comúnmente | | <p>Coordinación Facial</p> | <p>Manifiesta a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estado de ánimo (Felicidad, tristeza, enojo, etc.)</p> <p>Se apoya en movimientos y posturas para realizar diversas acciones.</p> | |
| | | | <p>Coordinación Fonética</p> | <p>Expresa sonidos y palabras de su entorno.</p> | |

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Observación

El respectivo instrumento se aplicó para recoger información antes y después de aplicar el taller de teatro, es una prueba que se midió considerando tres niveles: Bueno, regular e inadecuado.

4.4.2. Lista de cotejo:

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna, este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

En cuanto a la medición de la variable en este caso el desarrollo de la motricidad fina, se aplicó el pre test y postes con sus respectivos instrumentos en este caso la lista de cotejo en donde se registraron los resultados, una vez que se ha recogido se pasó a la tabulación de estos resultados.

Validez y confiabilidad del instrumento

Nº de preguntas 22

Nº de sujetos de la muestra piloto: 21 niños de 5 años

Se ha usado el **método de alfa Cronbach**, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula .

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítemes

s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem

s_T^2 = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse

Siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación. Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) .Según los datos tenemos el coeficientes de alfa de Cronbach es > 0.9 es excelente

Cálculo de la confiabilidad: Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (10/10-1)[1-(18.24/98.45)] \quad \alpha = 0,9$$

4.5. Plan de análisis

Ya obteniendo los resultados estos se codificaron usando el programa SPSS. También se analizaron los datos y se presentaron los resultados de las variables en estudio. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Tabla 3. Escala de calificación.

| Nivel educativo | Escala de calificación | Descripción |
|---|------------------------|---|
| EDUCACIÓN INICIAL Literal y descriptiva | A Logro previsto | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. |
| | B En proceso | Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, por lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. |
| | C En inicio | Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencias dificultades para el desarrollo de esto y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. |

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular-2016

4.6. Matriz de consistencia

Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019

Cuadro 2. Matriz de consistencia

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Metodología |
|--|--|---|---|
| ¿De qué manera los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019? | <p>Objetivo general</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños de 05 años.</p> <p>Aplicar los juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años.</p> <p>Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños de 05 años.</p> | <p>Los juegos lúdicos utilizando material Concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.</p> | <p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 21 niños de 5 años</p> <p>Muestra: 21 niños del aula “jirafas”</p> <p>Instrumento</p> |

4.7. Principios éticos

En el desarrollo de la investigación se han considerado los siguientes principios éticos con la finalidad de cuidar, proteger y guardar la discreción de las personas sujetos en la investigación (niños y niñas objetos de estudio), de esta manera el estudio ha considerado los siguientes principios éticos como:

Protección a las personas: La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Beneficencia y 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.

Justicia: El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

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.

Consentimiento informado y expreso: En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Evaluar la motricidad fina de los niños mediante el pre test.

Tabla 4.

Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños de 05 años.

| Escala de calificación | N° | % |
|------------------------|-----------|--------------|
| Logrado destacado | 3 | 14,3 |
| Proceso | 6 | 28,6 |
| Inicio | 12 | 57,1 |
| TOTAL | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

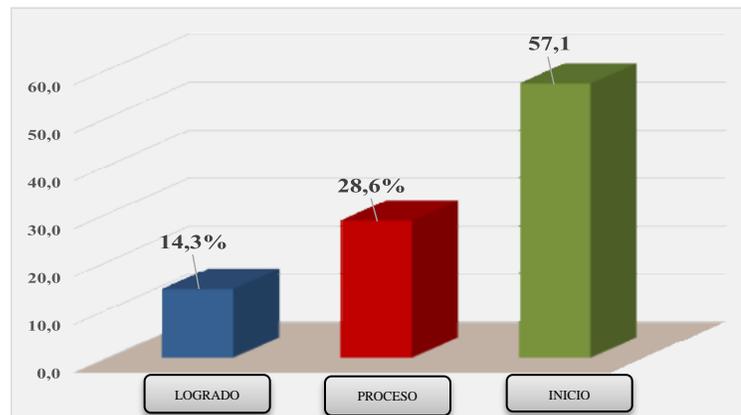


Figura 1. Resultado porcentual obtenido mediante la aplicación del pre test con respecto al nivel de la motricidad fina.

En la tabla 4 y figura 1, los resultados obtenidos mediante el pre test se evidencia los resultados que 57,1% (12 niños) obtuvieron “C” (inicio), el 28,6% (6 niños) obtuvieron “B” (proceso) y el 14,3%(3 niños) obtuvieron “A” (logrado). En consecuencia, como se evidencia que los niños han tenido dificultades en el Desarrollo de la motricidad fina.

5.1.2. Aplicar los juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años

Tabla 5.
Resultado de la dimensión de la coordinación viso- manual

| Escala de calificación | N° | % |
|-------------------------------|-----------|--------------|
| Logro destacado | 9 | 42,9 |
| Proceso | 9 | 42,9 |
| Inicio | 3 | 14,3 |
| TOTAL | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

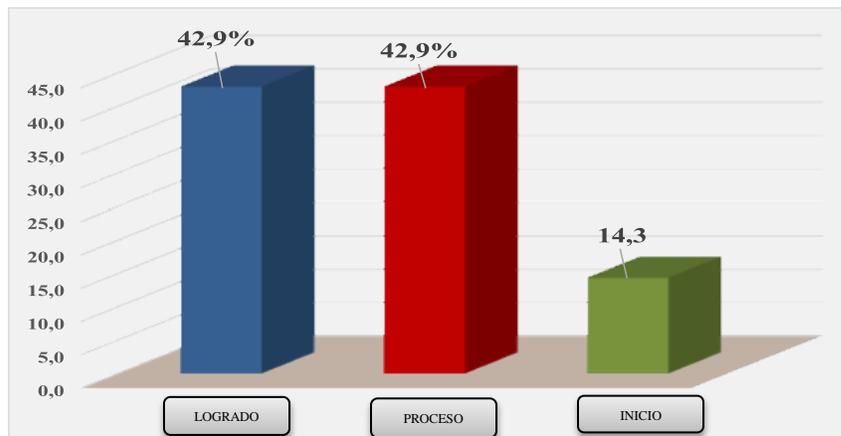


Figura 2. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación viso- manual

En la tabla 5 y figura 2, los resultados obtenidos mediante la dimensión de la coordinación viso- manual se evidencia los resultados que 14,3% (3 niños) obtuvieron “C” (inicio), el 42,9% (9 niños) obtuvieron “B” (proceso) y el 42,9% (9 niños) obtuvieron “A” (logrado). En consecuencia, como se evidencia que los niños en el desarrollo de cinco sesiones confirmaron obtener resultados favorables en esta dimensión concentrándose los porcentajes en el nivel de Proceso y de logro con los mismos porcentajes.

Tabla 6.
Resultado de la dimensión de la coordinación gestual

| Escala de calificación | N° | % |
|-------------------------------|-----------|--------------|
| Logro destacado | 9 | 42,9 |
| Proceso | 12 | 57,1 |
| Inicio | 0 | 0,0 |
| TOTAL | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

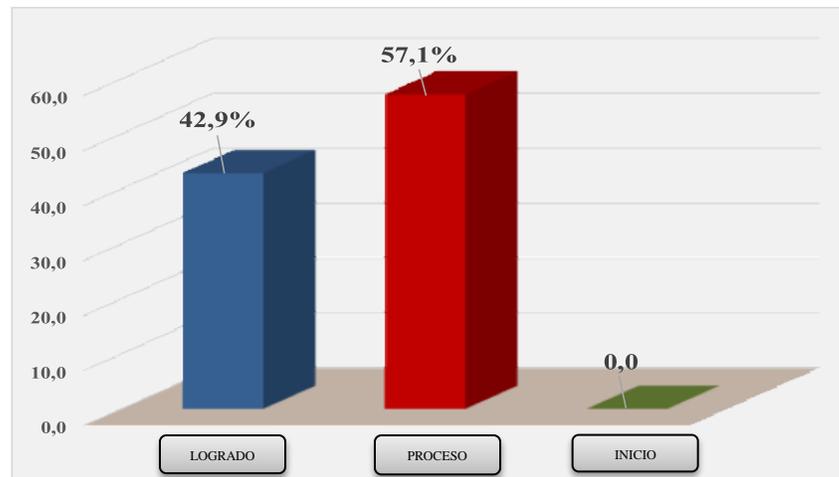


Figura 3. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación gestual

En la tabla 6 y figura 3, los resultados obtenidos mediante la dimensión de la coordinación gestual, se evidencia los resultados que 57,1% (12 niños) obtuvieron “B” (proceso) y el 42,9 % (9 niños) obtuvieron “A” (logrado). En consecuencia, como se evidencia que los niños en el desarrollo de las sesiones se confirma que los niños realizan los movimientos gestuales con naturalidad teniendo algunas dificultades en recibir las instrucciones.

Tabla 7.
Resultado de la dimensión de la coordinación facial

| Escala de calificación | N° | % |
|------------------------|-----------|--------------|
| Logro destacado | 11 | 52,4 |
| Proceso | 9 | 42,9 |
| Inicio | 1 | 4,8 |
| TOTAL | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

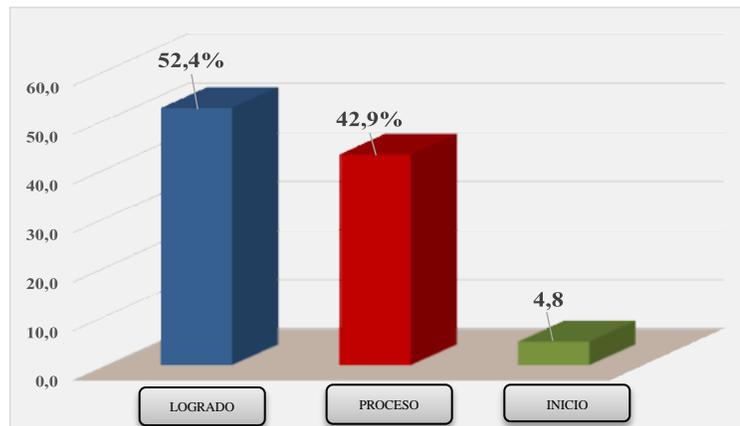


Figura 4. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación facial

En la tabla 7 y figura 4, los resultados obtenidos mediante la dimensión de la coordinación facial, se evidencia los resultados que 4,8% (1 niños) obtuvieron “C” (inicio), el 42% (9 estudiantes) obtuvieron “B” y el 52,4 % (11 niños) obtuvieron “A” (logrado). En consecuencia, como se evidencia que los niños en el desarrollo de las sesiones se confirma que han desarrollado las indicaciones con respecto a esta dimensión.

Tabla 8.
Resultado de la dimensión de la coordinación fonética

| Escala de calificación | Nº | % |
|-------------------------------|-----------|--------------|
| Logro destacado | 11 | 52,4 |
| Proceso | 10 | 47,6 |
| Inicio | 0 | 0,0 |
| TOTAL | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

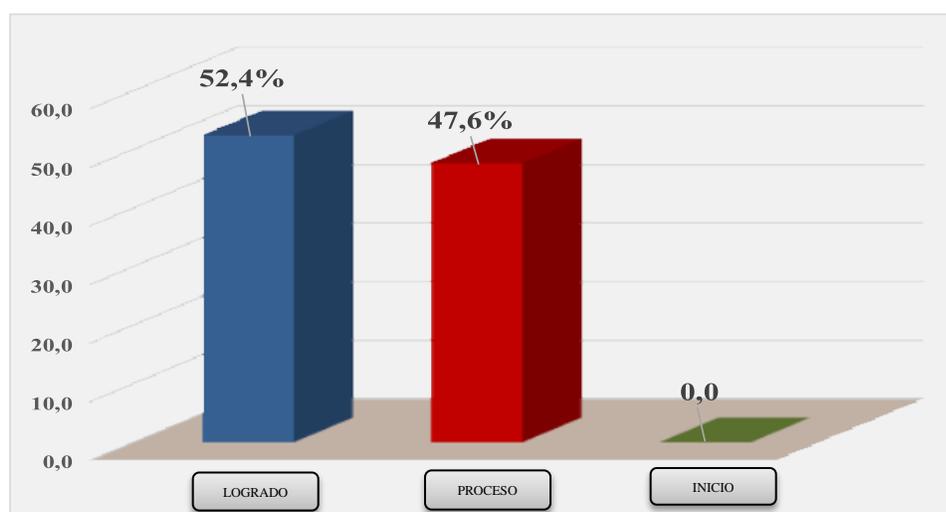


Figura 5. Resultado porcentual de la dimensión de la coordinación fonética

En la tabla 8 y figura 5, los resultados obtenidos mediante la dimensión de la coordinación fonética, se evidencia los resultados que 47,6% (10 niños) obtuvieron “B” y el 52,4 % (11 niños) obtuvieron “A” (logrado). En consecuencia, como se evidencia que los niños en esta dimensión han demostrado expresar las palabras con naturalidad y claridad las palabras.

5.1.3. Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños de 05 años.

Tabla 9.
Distribución porcentual de los resultados del pos test aplicado a los niños de 5 años de la institución educativa del nivel inicial de Virgen del Carmen

| Escala de calificación | N° | % |
|------------------------|-----------|--------------|
| Logro destacado | 9 | 42,9 |
| Proceso | 12 | 57,1 |
| Inicio | 0 | 0,0 |
| TOTAL | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

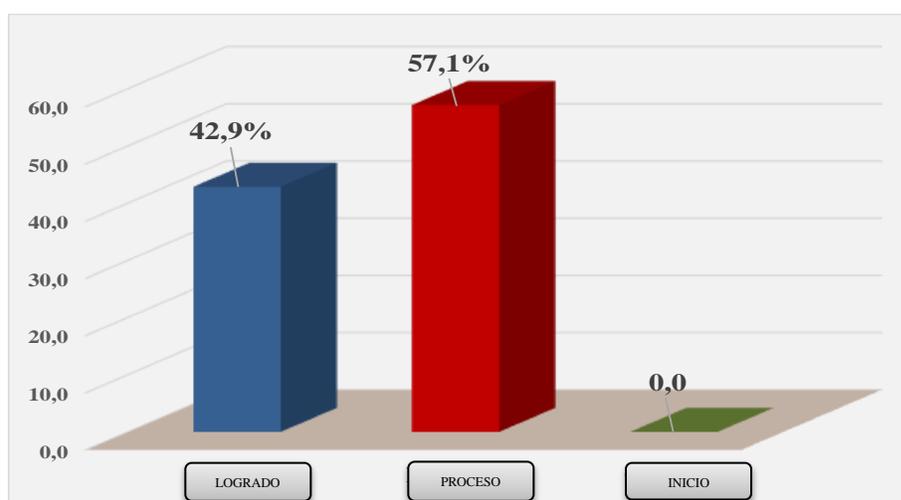


Figura 6. Resultado porcentual obtenido del Post test de la motricidad en los niños de 05 años.

En la tabla 9 y figura 6, los resultados obtenidos mediante el pos test, se evidencia en Los resultados que 57,1% (12 niños) obtuvieron “B” y el 42,9 % (9 niños) obtuvieron “A” (logrado). En consecuencia, como se evidencia que los porcentajes se concentran en el nivel “B” y nivel “A”; es decir se evidencia un logro positivo.

5.1.3. Determinar sí los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.

*Tabla 10.
Comparación entre el pre test y pos test*

| Escala de calificación | Pre test | | Pos test | |
|------------------------|-----------|--------------|-----------|--------------|
| | N° | % | N° | % |
| Logro destacado | 3 | 14,3 | 9 | 42,9 |
| Proceso | 6 | 28,6 | 12 | 57,1 |
| Inicio | 12 | 57,1 | 0 | 0,0 |
| TOTAL | 21 | 100,0 | 21 | 100,0 |

Fuente: Lista de cotejo

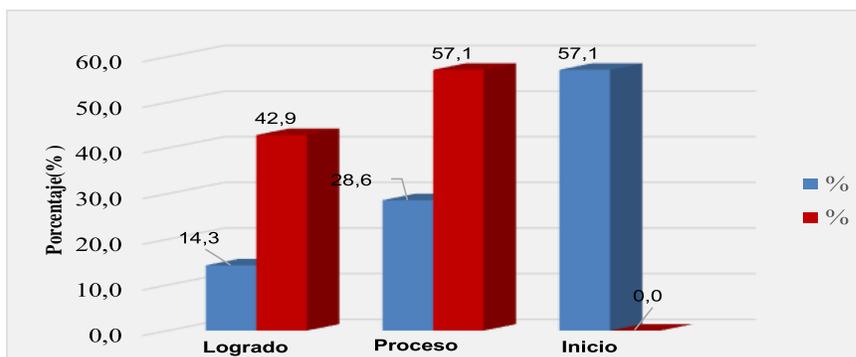


Figura 7. Resultado porcentual de la comparación entre el pre y pos test

En la tabla 10 y figura 7, con respecto a la comparación de los resultados entre el pre y pos test en el nivel de **inicio** tenemos que el 57,1% se obtuvo los resultados en el pre test y en el Pos test no se obtuvo ningún resultado, haciendo la comparación y análisis de este criterios el mayor porcentaje se obtiene en el pre test.

Con respecto a la comparación de los resultados entre el pre y pos test en el nivel de proceso (“B”) se evidencia que el 28,6% alcanzaron en el pre test y en el post test 57,1% alcanzaron este nivel.

Con respecto a la comparación de los resultados entre el pre y pos test en el nivel de **Logrado (“A”)** en el pre test se evidencia que el 14,3% alcanzaron este nivel y en el post test el 42,9 % alcanzaron este nivel, como se evidencia los resultados han sido favorables.

5.1.4. En Relación a la Hipótesis de la investigación:

Para estimar la incidencia de los juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarney provincia de Huarney en el año 2019. Se ha utilizado la estadística no paramétrica: “la prueba t de Student” para comparar la media de dos muestras relacionadas, debido a que es un estudio longitudinal, ya que la variable fija crea 2 medidas (Pre-test y Postest) y la variable aleatoria (notas) es numérica.

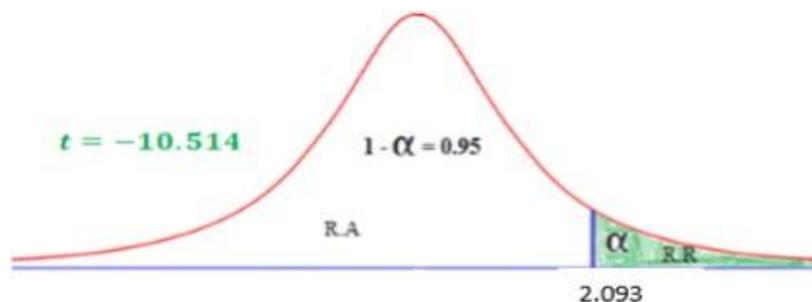
HIPÓTESIS NULA: Hay diferencia entre los grupos

HIPÓTESIS ALTERNATIVA: No hay diferencia entre los grupos

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba T de Student

REGIONES:



Se Acepta, por lo tanto, hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia del 5%.

Decisión:

Por lo tanto se acepta la hipótesis alterna:

Los juegos lúdicos utilizando material concreto si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños de 05 años.

Los resultados obtenidos al aplicar a los niños y niñas demostraron mediante el pre test tener un nivel bajo En donde se evidencia que el 57,1% de los niños alcanzaron un nivel “C”; es decir nivel de inicio. Este resultado se obtiene por la falta de desconocimiento de estrategias o métodos por parte de las docentes del nivel inicial, que permitan desarrollar la motricidad, dando prioridad a las actividades cognoscitivas, es por eso que los niños y niñas presentan dificultades por que las docentes mismas ignoran estrategias propias para desarrollar este nivel.

Ramos (2015). En su investigación, está referida a la aplicación de actividades de expresión gráfico plástico basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la I.E.P. Crayolitas Trujillo 2015. El estudio corresponde a una investigación explicativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. En su investigación concluye que la aplicación de actividades de expresión gráfico plástica basado en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina

Merchán, (2014). “La motricidad se logra utilizando estrategias que despierten el interés y motiven a los niños y niñas a desarrollarla adecuadamente” (p.32).

Para ello existen estrategias que pueden corroborar a lograr este nivel en los niños y niñas, por ejemplo, el juego, muchas docentes desconocen la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como el fino por darle prioridad a otras áreas del conocimiento. De la misma manera:

Mercha (2014) nos dice que “La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 0 a 7 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre” (p. 10)

5.2.2. Aplicar los juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 15 sesiones de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto. Para que los niños desarrollen su motricidad fina; Los resultados de las sesiones se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. Restrepo (2003) nos refiere que el educador juega un papel importante al respecto ya que los estudiantes únicamente aprenderán a leer, escribir, dibujar gracias al desarrollo que el docente ejecuta y emplea en el aula de clase. El propósito es lograr que el niño adquiera las habilidades y destrezas que le ayuden al mejoramiento de la

Motricidad fina. De esta manera, describiremos los resultados por dimensiones, de esta manera tenemos:

En la dimensión viso-manual los resultados se concentran el 42,9% en el nivel de proceso y nivel de logrado respectivamente.

En vasco (2015) nos manifiesta que la escritura representa una actividad motriz común que requiere el control de esos movimientos, regulados por los nervios, músculos y articulaciones del miembro superior. Está asociada a la coordinación viso manual. “La escritura requiere la organización de movimientos coordinados para reproducir los ológrafos propios de las letras que deseamos escribir”. (p. 38)

En la coordinación de la dimensión gestual el mayor porcentaje se concentra en el nivel “B” (en proceso) con el 57,1%.

En la coordinación facial, el mayor porcentaje se concentra en el nivel “A” (nivel de logro) con 52,4%, estos resultados evidencian.

Con respecto a la coordinación fonética, el mayor porcentaje se concentra en el nivel “A” con el 52,4% de los estudiantes; es decir en esta dimensión de la coordinación fonética se ha obtenido buenos resultados.

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida:

Descubre las posibilidades de emitir sonidos.

-No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. (Lupu, 2018)

Este método llamará la atención la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

5.2.3. Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños de 05 años.

En la tabla 9 y gráfico 6; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el post test. En donde el 57,1% de los niños obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 42,9% obtuvieron “A” (en inicio) de esta manera se evidencia que las aplicaciones de las estrategias han dado buenos resultados. Esto demuestra que el material concreto es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas. El juego lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constituida del ser humano. El concepto de material concreto es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones .Asimismo,

Que en el enfoque significativo, el maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

Bruner (2015) Afirma que el juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento del ser humano; En el juego el niño expresa su personalidad integral ya habilita el autodescubrimiento, de exploración y experimentación, a través de la cual el niño se descubre y se conoce así mismo, ósea es una realidad externa. El investigador Anaya (2013) sostiene en su investigación " que la motricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros, el diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena motricidad y desarrollo motor.

5.2.4. Contrastación de la hipótesis

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de material concreto basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 05 años de la institución educativa en la institución educativa virgen del Carmen N°1590 en distrito de Huarmey. Se ha utilizado la estadística no paramétrica: “la prueba t de Student” para comparar la media de dos muestras relacionadas, debido a que es un estudio longitudinal, ya que la variable fija crea 2 medidas (Pre-test y Postest) y la variable aleatoria (notas) es numérica.

Al respecto, se dice que hay diferencia entre los grupos, siendo el nivel de significancia $p < 0,05$

De esta manera, contrastamos con los estudios de Barbosa (2010) que manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con resolución de problemas y para que los estudiantes disfruten en el aprendizaje. Es necesario que los niños(as) posean las capacidades necesarias (perceptivas y coordinación viso-manual) para expresarse de un modo eficaz y con recursos y materiales necesarios que posibiliten el desarrollo motriz en los infantes.

VI. Conclusiones

Mediante el pre test se comprobó que el 57,1% de los niños y niñas se encontraron un nivel “C”, demostrando que tenían dificultades en el desarrollo de su motricidad fina.

Al aplicar los juegos lúdicos mediante el uso del material concreto para la mejora de la motricidad fina se consideraron 15 sesiones de aprendizaje, en donde se comprobó que: En la dimensión viso-manual los resultados se concentran en un nivel de proceso con el 42,9% , en la dimensión gestual el mayor porcentaje se concentra en el nivel “B” (en proceso) con el 57,1%, en la coordinación facial, el mayor porcentaje se concentra en el nivel “A” (nivel de logro) con 52,4%, estos resultados evidencian el logro progresivos en los estudiantes.

Finalmente, se comprobó mediante e un Post test que el 42,9% de los estudiantes obtuvieron un nivel “A”, en donde los niños demostraron el desarrollo de la psicomotricidad fina.

En conclusión: se determinó que los juegos lúdicos utilizando material concreto sí mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019, asi quedo demostrado al hacer la comparación entre el pre y pos test los resultados fueron favorables, así lo demuestra la contratación de la hipótesis; en donde p valor es $<$ que 0,005%; es decir 0,000 alcanzando de esta manera el grado de significancia.

5.2 Recomendaciones:

- Es muy importante que los docentes que ejercen en aula se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que conozcan las modalidades de organización de enseñanza, los enfoques metodológicos, y que utilicen el recurso de soporte de aprendizaje, con el fin de mejorar la motricidad fina en los niños de 03 años de educación inicial.
- Facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, en donde el explore, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo.
- Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y en ellos deben promover proyectos productivos y significantes que mejoren la calidad de la educación.

Referencias bibliográficas

- Alberca, Y. (2017). Influencia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la lectoescritura de los niños de 5 años de la i.e.i n° 204 “Genara Lituma Portocarrero” de la provincia de Huancabamba -Piura 2017. Recueprado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(10\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual%20(10).pdf)
- . Anaya, M. (2013). *Desarrollo Motriz en el niño etapas y sugerencias para su estimulación*. Obtenido de <http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-padres/motricidad11/285desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion>.
- Araoz & Mamani (2020). En su tesis Relación de la psicomotricidad fina y las habilidades de pre escritura en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial, Rayito de Sol Puerto Maldonado, 2019. Recuperado de: <http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/UNAMAD/614>
- Ausubel. (1983). *aprendizaje significativo*. Recuperado el Sabado de 2 de 2020, de <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>.
- Ballester, A. (s.f.). *Enfoque metodológico de aprendizaje*. Obtenido de <http://www.ielalibertad.edu.co/index2.php?id=6009&idmenutipo=112&tag=col>.
- Barraco, N. (2011). *Motricidad y movimiento*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.

Barrios, C. (2010). *Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto- escritura en los niños de 5 años de la Institución educativa N° 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote 2008"*. Tesis para obtener el Título de licenciado.

Beltrán (2019). Aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la capacidad numérica en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa N° 88039 - Javier Heraud, Santa – Ancash, 2017. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000051612>

Brunner. (1976). *El juego como actividad de desarrollo*. Obtenido de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP11760_19.pdf&area=E.

Calatayud, M. (2015). *El juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote 2015"*.

Caraval. (2013). *Motricidad Fina*. Obtenido de <http://yolypila.blogspot.pe/2013/04/concepto-de-motricidad-fina.html>.

Castillo, R., & Cava. (2009). *Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP Metac- El milagro de la provincia de Trujillo Departamento la Libertad.*

Concepción. (2006). *Orientaciones metodológicas para el uso de material didáctico en el nivel inicial.* Obtenido de http://www.educando.edu.do/Userfiles/P0001%5CFile%5Cmanual%20didactico%20final%205_Manual%20Material%20Didactico%20inicial.q_2.pdf.

Contreras. (2015). *Control de la sicomotricidad fina.* Recuperado el sábado de MAyo de 2020, de <https://www.clinicadam.com/salud/5/002364.htm>.

Coronel (2015), titulada “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado”, sustentada en la Universidad de Carabobo.

Crespillo, F. (2015). *Importancia del juego en el aprendizaje.* Recuperado el Sábado de Mayo de 2020, de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm.

Díaz, M. (2004). *Modalidades de Organización de la enseñanza.* Obtenido de http://www.uvic.es/sites/default/files/Ensenanza_para_competencias.PDF.

Díaz, H. (2018). Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 2033 Virgen de la Puerta Puente Ochape

Cascas 2018.(tesis de pregrado). ULADECH.Trujillo. Recuperado de file:///C:/Users/USER/Downloads/JUEGOS_LUDICOS_DIAZ_LEON_HIT_A_MAVEL.pdf.

Elguera (2019).Juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarney – 2019.Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000050284>

Galarza, A. (2015). En su investigación: “Estrategias lúdicas en la adquisición del aprendizaje significativo para niños y niñas de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial Luceritos del Amanecer”, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador.

Grisolía, M. (2009). *Uso didáctico de los medios*. Obtenido de <http://medios-didacticos.blogspot.pe/>

Guerra, & Murcia. (2018). *Desarrollo de habilidades motrices en los niños pre-escolar*.

Guardo, Y. & Santoya, A. (2015). Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de indias.(tesis de grado). Universidad de Cartagena. Cartagena. Recuperado de

<http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2554/1/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf>

Jessica. (2013). *Requisitos para lograr el aprendizaje significativo*. Obtenido de Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

Linares, G., & Olivares, M. (2013). *Material didáctico para educación* . Obtenido de <http://es.slideshare.net/romuloenrique/trabajo-de-grado-i-8684995>

Lupu, N. (2018). *Juegos lúdicos, basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa n° 206 Fe y Alegría de la villa de uña de gato, región Tumbes, 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Tumbes. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048024>

Macías, C. Neira, S. y Muñoz, N. (2015). En su investigación: “Influencia de la estimulación temprana en la calidad de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 2 a 3 años”, Universidad de Guayaquil, Ecuador.

Manrique. (2016). *Los juegos lúdicos como recurso didáctico en el desarrollo de habilidades motrices*.

Marquez. (2008). *Psicomotricidad infantil*. Obtenido de <https://www.clinicadam.com/salud/5/002364.html>.

Merchan, A. (2014). *El arte infantil como herramienta pedagógica de motricidad fina en niños y niñas de cinco años* .

Minaya, & Tamayo. (2015). *Tesis basado en las técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque Significativo para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa divino niño del milagro del distrito de Chimbote en el año 2014*. Tesis para optar el título de licenciada en educación, Universidad los Ángeles de Chimbote.

Moscoso, D. (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 fe y alegría – villa uña de gato, región Tumbes, 2018*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Tumbes. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048026>

Noblecilla. (2018). *En su aportes investigación: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” – Zarumilla, r.* Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048851>

Ramos. (2015). *Aplicación de actividades de expresión gráfico plástica basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de*

la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa particular “Crayolitas” Tru. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000037054>.

Salirrosas (2016). “Programa De Juegos Didácticos Utilizando Material Concreto Para Mejorar El Aprendizaje en el Área De Matemática en Los Alumnos De 5 Años De Edad De La Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos –2016”.

Visconde (2018). Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de Matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey - Ancash -2016. Recueprado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046666>

ANEXOS

Informe de la aplicación del instrumento

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: EDAD: SECCIÓN: Fecha:

Instrucciones: Asignar un valor (0; 1) a los indicadores según su apreciación; en cada dimensión establecida.

| | |
|-----------------|-----------------|
| LEYENDA | |
| SI = (1) | NO = (0) |

| N° | Apellidos y nombre | Coordinación viso manual | | | | Movimiento facial | | | | Coordinación gesto | | | | Coordinación fonética | | | | Calificación | | | |
|----|--------------------|--------------------------|---------------------------------|---|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------|-------------------------|---|---|---------------------------|---------------------------|--|-------------------|--------------------------------------|--|----------------------------|-------------------------------------|------------------------|---------|
| | | Coordina la vista y mano | Reconoce espacio arriba y abajo | Realiza movimiento con la muñeca de la mano | Gira la muñeca a la izquierda | Gira la muñeca a la derecha | Expresa emociones de tristeza | Expresa gestos de alegría | Frunce las cejas y abre | Gira el cuello a la derecha e izquierda | Manifiesta movimientos de la cabeza indicando sí y no | Expresa gestos de alegría | Expresa gestos de llanto. | Juega contando los números cerrando los ojos | Expresa emociones | Escucha las indicaciones del docente | Escucha el sonido de carro y lo imita. | Pone atención a la música. | Percibe sonidos de los instrumentos | Identifica los sonidos | Literal |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Anexo: Instrumento de recolección de datos

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTO A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTOS

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial y así mismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de juez para validar el instrumento denominado "juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carme N° 1590 en el Distrito de Huarmey en el año 2019"

Este instrumento de 5 items fue elaborado por la investigadora: Antúnez Rosales Rebeca

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga la presente:

Atentamente:

Rebeca Antúnez Rosales

D.N.I:73273752

Pastor Jacobo Ivis  32137386.

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTO A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTOS

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial y así mismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de juez para validar el instrumento denominado "juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carme N° 1590 en el Distrito de Huarmey en el año 2019"

Este instrumento de 5 items fue elaborado por la investigadora: Antúnez Rosales Rebeca

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga la presente:

Atentamente:

Rebeca Antúnez Rosales

D.N.I:73273752



D. N. I. 32124903
Blanca Silvia HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTO A TRAVES DE JUICIO DE EXPERTOS

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial y así mismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de juez para validar el instrumento denominado "juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carme N° 1590 en el Distrito de Huarmey en el año 2019"

Este instrumento de 5 items fue elaborado por la investigadora: Antúnez Rosales Rebeca

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin agradecerle por la atención que disponga la presente:

Atentamente:

Rebeca Antúnez Rosales

D.N.I.:73273752



M^g. DORIS R. ROSALES HUARCÁ
DIRECTORA (e)

Anexo: Evidencias

SESIONES DE APRENDIZAJE

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
- 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Aula : jirafas
- 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
- 1.6. Temporalización : 02 de agosto del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Representando animales con plastilinas”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|--|---|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| Preparamos los materiales un día antes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Canción ✓ Plastilina ✓ Animales de juguetes |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumento o de evaluación |
|------|-----------------------|---|----------------------|-----------------------------|
| | | 5 AÑOS | | |
| | 4.- CREA | 11.- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los Efectos que se producen al combinar un material con otro. | Lograron moldear sus | Guía de observación |

| | | | | |
|--------------|--|--|--|--|
| Comunicación | PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS | | Animales favoritos. Utilizaron motricidad fina para poder desarrollar esta actividad. | |
|--------------|--|--|--|--|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|--|
| <p>INICIO</p> <p>Se sienta atentos para que escuchen; una canción:</p> <p style="text-align: center;">“La Ronda De Los Animales”</p> <p style="text-align: center;">La ronda ,la ronda de los animales</p> <p style="text-align: center;">La ronda que me gusta a mí como dice.....</p> <p>¿Les gusto? ¿De quienes trata? ¿Qué animales mencionamos?</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>Dialogamos con los estudiantes como pueden representar su animal favorito con plastilina. Les pedimos a los estudiantes que pueden ayudarse en grupo para trabajar.</p> <p>Nos ponemos a su disposición para lo que necesitan: Preguntamos a cada uno que describa su animal que está representando.</p> <p>¿Qué animal es? ¿Cómo es? ¿Qué le gusta comer?</p> <p>¿Dónde vive?</p> |

CIERRE

¿Cómo se sintieron en la clase?

¿De quién hablamos y que aprendieron en clases?

¿Quiénes participaron?

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
|---|----------------------------------|
| Lograron moldear sus animales favoritos. Utilizaron motricidad fina para poder desarrollar esta actividad. | |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Guía de observación

SESION DE APRENDIZAJE

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
- 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Aula : jirafas
- 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
- 1.6. Temporalización : 05 de agosto del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Elaboramos móviles de la virgen del Rosario”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|--|--|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| Se Prevé un día antes los materiales a utilizar. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ hojas con imágenes ✓ colores, papel crepe, punzones, tijeras, temperas, plumones. ✓ Hilo pabilo. |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumento de evaluación |
|------|-----------------------|---|------------|---------------------------|
| | | 5 AÑOS | | |
| | 4.- CREA PROYECTOS | 12.- Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). | Los niños | |

| | | | | |
|------------------|---|--|--|----------------------------|
| comuni cación | DESDE LOS LENGU AJES ARTÍST ICOS | | elabora ron sus móviles para luego colgarla s en el aula. | Guía de observa ción |
|------------------|---|--|--|----------------------------|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|---|
| <p>INICIO</p> <p>Dialogamos con los estudiantes sobre lo que trabajaremos y damos a conocer los materiales que utilizarán y el cuidado de ellos, siempre respetando las normas.</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>Presentamos a los estudiantes las hojas con imágenes en la cual trabajaran libremente y los materiales con los que trabajaremos y utilizaremos colores, papel crepe, punzones, tijeras, hilo pabilo, temperas, plumones, ellos elegirán con que trabajaran.</p> <p>Los estudiantes elaboran su trabajo con el material que decidieron elegir luego perforamos una parte de la hoja en la cual insertaremos el hilo pabilo y los colgaremos en el aula.</p> <p>Seguido explicamos las técnicas de acuerdo a cada material.</p> |
| <p>CIERRE</p> <p>Exponen delante del grupo lo que realizaron y que técnica hicieron.</p> |

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| | |
|---|----------------------------------|
| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
| Los niños realizaron y aplicaron la motricidad fina en este taller. | |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Guía de observación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
 1.3. Edad : 5 años
 1.4. Aula : jirafas
 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
 1.6. Temporalización : 07 de agosto del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Muchos - pocos”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|-----------------------|---|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Fichas de medios de comunicación • Pelota de trapo • caja |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumentos de evaluación |
|------------|-----------------------|---|-------------------------|----------------------------|
| MATEMÁTICA | 1.- RESUELVE PROBL | 5 AÑOS | Los niños identificaron | |
| | | 4.- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo - "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa | | |

| | | | | |
|--|------------------|---|---|---------------------|
| | EMAS DE CANTIDAD | menos", "ayer", "hoy" y "mañana"-, en situaciones cotidianas. | cantidades entre "muchos" y "pocos" y lo desarrollaron. | Guía de observación |
|--|------------------|---|---|---------------------|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|---|
| <p>INICIO</p> <p>-La profesora entregará a cada niño una ficha de un medio de comunicación (4 tipos) y les pedirá que se agrupen de acuerdo a su medio de comunicación.</p> <p>-Los niños sentados en el suelo agrupados, se recogen los saberes previos sobre el medio que les tocó ¿Quiénes lo tienen y usan en casa? ¿Cuál es su utilidad? ¿Serán importantes, por qué?</p> <p>-Juego “Rueda la pelota” Los niños rodaran la pelota de trapo con el pie, desde el punto de partida hasta la caja donde está el medio de comunicación según su equipo.</p> <p>Al terminar el primer equipo se realizará el conteo de las pelotas por equipo, comparando cantidades utilizando cuantificadores “muchos – pocos”</p> <p>-Les pedimos que en el grupo formado, se agrupen de acuerdo a su sexo para comparar cantidades. ¿Hay muchas niñas? ¿Hay muchos niños? ¿Hay pocas niñas? ¿Hay pocos niños?</p> <p>Los niños realizan otro tipo de agrupación de acuerdo a características propias, prendas de vestir etc. Utilizando los cuantificadores muchos – pocos</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>-En el aula por grupos se les entregarán fichas de medios de comunicación para que los niños realicen agrupaciones por igualdad, comparando cantidades utilizando cuantificadores muchos – pocos.</p> <p>Dialogamos sobre las cantidades encontradas entre los grupos ¿Serán iguales? ¿Qué podemos hacer para que el grupo que tenga pocos tenga muchos?</p> |

-A cada grupo se les entregará un cuadro con casilleros de acuerdo a los medios de comunicación según las fichas agrupadas y debajo otros casilleros para que puedan Colocaran + al grupo que tenga muchos y – al que tenga pocos

-Los niños de manera individual realizaran agrupaciones al recortar y medios de comunicación. En los círculos rojos pocos elementos y en los azules muchos elementos.

-Llevan a casa una pequeña encuesta para recoger datos con sus familiares sobre la utilidad de los diversos medios de comunicación e información.

CIERRE

¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gustó el juego de rodar la pelota? ¿Qué palabras utilizamos al comparar conjuntos? ¿Cómo trabajaron hoy?

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| | |
|---|----------------------------------|
| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
| Los niños identificaron cantidades entre “muchos” y “pocos” y lo desarrollaron. | |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Escala Valorativa

Sesión de aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
 1.3. Edad : 5 años
 1.4. Aula : jirafas
 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
 1.6. Temporalización : 09 de agosto del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Elaboramos aviones de papel”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|--|--|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| Prevenimos los materiales un día antes | ✓ Papeles de colores |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumento de evaluación |
|------|-----------------------|---|------------|---------------------------|
| | | 5 AÑOS | | |
| | | 13.- Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha | | |

| | | | | |
|--------------|--|--|---|---------------------|
| comunicación | 4. CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS | creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. | Realizaron sus avioncitos de papel en la cual luego jugaron en grupo. Lograron desarrollar su motricidad fina. | Guía de observación |
|--------------|--|--|---|---------------------|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|---|
| <p>INICIO</p> <p>Dialogamos con los estudiantes sobre lo que trabajaremos y damos a conocer los materiales que utilizarán y el cuidado de ellos, siempre respetando las normas.</p> <p>Presentamos a los estudiantes los materiales con los que trabajaremos Papel de colores, ya que haremos un avión de papel.</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>Los estudiantes elaboran su trabajo con el material con supervisión de la docente, ellos decidirán el color que deseen antes la docente explicara cómo se realizara esta actividad. Además saldrán al patio a volar su avión elaborado por ellos mismos.</p> |
| <p>CIERRE</p> <p>Exponen delante del grupo lo que realizaron y que fue lo que elaboraron.</p> |

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| | |
|--|----------------------------------|
| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
| Lograron desarrollar su motricidad fina | |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Guía de observación

Sesión de aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
1.3. Edad : 5 años
1.4. Aula : jirafas
1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
1.6. Temporalización : 12 de agosto del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con los títeres”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|--|---|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| Se Prevé un día antes los materiales a utilizar. | <ul style="list-style-type: none">✓ Cada niño lleva un títere✓ Teatrín |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumento de evaluación |
|------|-----------------------|------------|------------|---------------------------|
| | | 5 AÑOS | | |

| | | | | |
|--------------|---|---|--|------------------------|
| Comunicación | 4.- CREA PROYE CTOS DESDE LOS LENGU AJES ARTÍST ICOS | 11.- Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. | Realizaron con sus títeres una pequeña y sencilla actuación con ayuda de la maestra. | Guía de observación |
|--------------|---|---|--|------------------------|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|---|
| <p>INICIO</p> <p>Dialogamos con los estudiantes sobre lo que trabajaremos y damos a conocer los materiales que utilizarán y el cuidado de ellos, siempre respetando las normas.</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>Presentamos a los estudiantes los materiales con los que trabajaremos títeres de distintos personajes y medios de comunicación oral elaborado con micro poroso (celular, teléfono radio). Y enseñamos el uso del teatrín.</p> |

Los estudiantes con el personaje elegido darán vida a cada persona y en forma grupal de dos estudiantes formaran una conversación con orientación de la docente quien también tiene un personaje.

CIERRE

Exponen delante del grupo lo que realizaron y como se sintieron manipulando su títere.

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| | |
|---|----------------------------------|
| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
| Con ayuda de la profesora realizaron un pequeño teatro en la cual todos los niños participaron. | |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Guía de observación

Sesión de aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
- 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Aula : jirafas
- 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
- 1.6. Temporalización : 13 de setiembre del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Elaboramos un semáforo”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|--|--|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| Prevenimos los materiales un día antes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Caja de frutos ✓ Chapas o botones ✓ Palitos de chupete |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumento de evaluación |
|------|-----------------------|------------|------------|---------------------------|
| | | 5 AÑOS | | |

| | | | | |
|--------------|--|---|--|---------------------|
| comunicación | 4. CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS | 12.- Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). | Lograron identificar los colores del semáforo. | Guía de observación |
|--------------|--|---|--|---------------------|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|---|
| <p>INICIO</p> <p>Dialogamos con los estudiantes sobre lo que trabajaremos y damos a conocer los materiales que utilizaran y el cuidado de ellos, siempre respetando las normas.</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>Presentamos a los estudiantes los materiales con los que trabajaremos Papel de colores, palitos de chupetes, tijeras, plumones, cajas de frutos, chapas o botones.</p> <p>La docente antes de la elaboración explica que representa cada color del semáforo y para qué sirve.</p> |

Los estudiantes elaboran su trabajo con el material con supervisión de la docente, antes la docente plicara cómo se realizara esta actividad.

CIERRE

Exponen delante del grupo lo que realizaron y que fue lo que elaboraron.

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| | |
|---|--|
| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
| Con satisfacción lograron realizar sus semáforos y distinguir los colores que significa del semáforo. | Los niños de 3 años no podían manejar o utilizar bien las tijeras. |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Guía de observación

Sesión aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
- 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Aula : jirafas
- 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
- 1.6. Temporalización : 14 de setiembre del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Elaboramos aviones de papel”

III. ANTES DEL APRENDIZAJE:

| ANTES DE LA ACTIVIDAD | |
|--|--|
| Acciones necesarias | Recursos Materiales y/o ambientes necesarios |
| Prevenimos los materiales un día antes | ✓ Papeles de colores |

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

| Área | Competencia/capacidad | desempeños | evidencias | Instrumento de evaluación |
|------|-----------------------|---|------------|---------------------------|
| | | 5 AÑOS | | |
| | | 13.- Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha | | |

| | | | | |
|--------------|--|--|---|---------------------|
| comunicación | 4. CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS | creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. | Realizaron sus avioncitos de papel en la cual luego jugaron en grupo. Lograron desarrollar su motricidad fina. | Guía de observación |
|--------------|--|--|---|---------------------|

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

| |
|---|
| <p>INICIO</p> <p>Dialogamos con los estudiantes sobre lo que trabajaremos y damos a conocer los materiales que utilizarán y el cuidado de ellos, siempre respetando las normas.</p> <p>Presentamos a los estudiantes los materiales con los que trabajaremos Papel de colores, ya que haremos un avión de papel.</p> |
| <p>DESARROLLO</p> <p>Los estudiantes elaboran su trabajo con el material con supervisión de la docente, ellos decidirán el color que deseen antes la docente explicara cómo se realizara esta actividad. Además saldrán al patio a volar su avión elaborado por ellos mismos.</p> |
| <p>CIERRE</p> <p>Exponen delante del grupo lo que realizaron y que fue lo que elaboraron.</p> |

| |
|--|
| |
|--|

VI. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

| | |
|--|----------------------------------|
| ¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad? | ¿Qué dificultades se observaron? |
| Lograron desarrollar su motricidad fina | |

VII. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Guía de observación

Sesión aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
- 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Aula : jirafas
- 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
- 1.6. Temporalización : 15 de setiembre del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “lanzamiento de pelotas”

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACION |
|-------------|---|---|---|---------------------------|
| MAT. | 2. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio. | 2.2. Comunica y representa ideas matemáticas. | 2.2.2. Representa un patrón de repetición (hasta dos elementos) con su cuerpo, con material concreto. | Escala valorativa |

Desarrollo de actividades

| Momento | Estrategia | Materiales | Tempor. |
|---------------|--|------------|---------|
| Inicio | <p style="text-align: center;">-Iniciamos la clase motivando a los niños con una canción “Jugando con el monito”</p> <p>Jugando con el monito yo aprendo a contar así de fácil es comencemos ya 1,2,3,4 y 5 de nuevo 1,2,3,4 y 5 muy fácil es cantemos otra vez.</p> | Canción | |

Sesión aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen

1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra

1.3. Edad : 5 años

1.4. Aula : jirafas

1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales

1.6. Temporalización : 19 de setiembre del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con globos”

I. Organización curricular

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACION |
|------------|------------------------------|--|--|---------------------------|
| P.S | 2. construye su corporeidad. | 2.1 Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad. | 2.2.1 disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras. | Escala valorativa |

II. Desarrollo de la actividad

| Momento | Estrategia | Materiales | Tiempo |
|-------------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>-Iniciamos la clase motivando a los niños con una canción:</p> <p style="text-align: center;">“Cuando tengo muchas ganas”</p> <p>Cuando tengo muchas ganas de reír, de bailar, de saltar de zapatear, de brincar no me quedo con las ganas.</p> | Canción | |
| Desarrollo | <p>-Reunimos a todos los niños y salimos al patio a jugar con las paletas y globos, formamos grupos de dos y empezamos el juego.</p> <p>Preguntamos: ¿les gusto el juego? ¿Te llevaste bien con tu compañero? ¿Te ayudo tu compañero? ¿Quieren volver a jugar?</p> | Paletas globos | 45’ |
| Cierre | <p>¿Cómo se sintieron? ¿Quiénes participaron? ¿Qué trabajamos?</p> | | |

| | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| Área o trabajo en casa | -Comenta la actividad realizada. |
|---------------------------------------|----------------------------------|

Sesión aprendizaje

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1590 Virgen del Carmen
- 1.2. Lugar : Calle Nueva 2° cuadra
- 1.3. Edad : 5 años
- 1.4. Aula : jirafas
- 1.5. Docente : Rebeca Antúnez Rosales
- 1.6. Temporalización : 21 de setiembre del 2019

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con las pinturas”

III. Selección de aprendizajes esperados

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADORES | INSTRUMENTO DE EVALUACION |
|------|--|---|---|---------------------------|
| COM. | 5. se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos. | 5.3. Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del | 5.3.5. Muestra curiosidad por combinar colores y se sorprende al descubrir diversos colores usando pinturas naturales o industriales. | Escala valorativa |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo. | | |
|--|--|--|--|--|

1. Desarrollo de actividades

| Momento | Estrategia | Materiales | Tempor. |
|-------------------|--|---|------------|
| Inicio | <p>-iniciamos la clase motivando al estudiante con una canción: “Yo tengo un tallarín”</p> <p>Yo tengo un tallarín que se mueve por aquí, que se mueve por allá, todo cocinado con un poco de aceite con un poco de sal y te lo comes tú.</p> <p>¿De qué trata la canción? ¿Les gusto? Quien se mueve de un lado al otro?</p> | Canción | 45’ |
| Desarrollo | <p>-Dialogamos con el estudiante que hoy haremos algo divertido y entretenido, pero todos deben de estar de brazos cruzados para la explicación.</p> <p>-Sacamos la bolsa de sorpresa y cantamos “que será, que será, que será, adivina que será sí. Hoy trabajaremos con esto: (cepillo, temperas, hoja). Preguntamos ¿saben que son estos objetos? ¿Para qué lo utilizaremos?</p> <p>-Explicamos que hoy trabajaremos la técnica del salpicado, que consiste en coger un cepillo de dientes, elegir el color de tempera que quiera el estudiante y salpicar a la hoja para ver qué forma.</p> <p>-También damos a conocer que debe de tener cuidado en no manchar y no jugar para no manchar a otro compañero.</p> <p>-Luego preguntaremos a cada uno de los estudiantes que cree que salió en su trabajo.</p> | <p>Bolsa de sorpresa</p> <p>Cepillo</p> <p>Hoja</p> <p>temperas</p> | |

| | | | |
|---------------------------------------|--|--|--|
| <p>Cierre</p> | <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p> | | |
| <p>Tarea o trabajo en casa</p> | <p>-Comenta la actividad realizada.</p> | | |



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula _____
_____ y es dirigido por _____
_____, investigador de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbo.

El propósito de la investigación es: _____

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará _____ minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de _____ . Si desea, también podrá escribir al correo _____ para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Angeles de Chimbo.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: _____

Fecha: _____

Correo electrónico: _____

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información): _____