

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
I.E. N° 0636 PÓLVORA, PROVINCIA DE TOCACHE
SAN MARTIN 2022.**

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

**AUTORA
MORON QUISPE, MAGALY
ORCID: 0000-0001-9087-3849**

**ASESORA
QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID: 0000-0003-2031-7809**

PUCALLPA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Moron Quispe, Magaly

ORCID: 0000-0001-9087-3849

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

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

Dedicárselo a mis amados Padres, hijos, por darme la fuerza para seguir adelante
estudiando.

AGRADECIMIENTO

Agradecerle a mi Dios, por darme la oportunidad para seguir creciendo profesionalmente y como persona.

Agradezco a mi asesora de tesis, Magaly Margarita Quiñones Negrete, que nos guio en la elaboración de este trabajo de investigación en todo momento.

Agradezco a mis profesores que me inculcaron sus conocimientos en las aulas, y a todos mis compañeros de la ULADECH, que compartimos momentos muy gratos de amistad

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

En la presente tesis se observó que muchos niños de cinco años presentan deficiencias a la hora de realizar los trazos y dibujos a través de sus producciones, o actividades creativas, por consecuente se planteó el objetivo general: Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas desarrolla la grafomotricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. Esta investigación contó con una metodología de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, diseño pre experimental, con la técnica de observación y el instrumento la lista de cotejo, con una población de 97 niños, cuya muestra estuvo conformada por 27 niños. Los resultados en el pre test se encontraron en niveles de proceso a un 56%, sin embargo, en el post test, éstos mejoraron gracias a las actividades lúdicas, teniendo niveles de logro esperado a un 48%. Por tanto, se concluyó que la aplicación de las actividades lúdicas desarrolla significativamente la grafomotricidad en niños y niñas de cinco años.

Palabras clave: actividades, dibujo, grafomotricidad, lúdicas, trazos.

ABSTRACT

In the present thesis it was observed that many five-year-old children present deficiencies when making the strokes and drawings through their productions, or creative activities, therefore the general objective was raised: To determine if the application of the ludic activities develop graphomotricity in 5-year-old children of the Educational Institution No. 0636 Pólvora, Tocache San Martin Province 2022. This research had a quantitative methodology, explanatory level, pre-experimental design, with the observation technique and the instrument the list comparison, with a population of 97 children, whose sample consisted of 27 children. The results in the pre test were found in process levels at 56%, however in the post test, they improved thanks to the playful activities, having expected achievement levels at 48%. Therefore, it was concluded that the application of recreational activities significantly develops graphomotor skills in five-year-old boys and girls.

Keywords: activities, drawing, graphomotricity, playful, strokes.

6. CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TESIS.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO.....	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT.....	vi
6. CONTENIDO.....	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS.....	x
I.- INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales:.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	7
2.1.3. Antecedentes Locales.....	10
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	13
2.2.1. Variable 1: Actividades Lúdicas:.....	13
2.2.2. Variables 2: Grafomotricidad.....	26
2.3. Variables.....	41
III. HIPÓTESIS.....	42
IV. METODOLOGÍA.....	43
4.1. Tipo de investigación.....	43
4.1.1. Tipo de estudio.....	43
4.1.2. Nivel de investigación.....	43
4.1.3. Diseño de Investigación.....	43
4.2. Población y muestra.....	44
4.2.1. Población.....	44
4.2.2. Muestra.....	45
4.2.3. Técnica de muestreo.....	45
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión.....	46
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	46
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
4.4.1. Técnicas de recolección de datos.....	49
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos.....	49
4.4.3. Validez y confiabilidad del instrumento.....	51
4.5. Plan de análisis.....	52
4.5.1. Procedimiento.....	53
4.5.2. Evaluación en el pre test.....	54
4.5.3. Experimento.....	54

4.5.4. Evaluaciones realizadas en el post test.....	54
4.6. Matriz de consistencia.....	54
4.7. Principios éticos.....	56
V. RESULTADOS.....	57
5.1. Resultados.....	57
5.2. Análisis de resultados.....	66
VI. CONCLUSIONES.....	72
6.1. Conclusiones.....	72
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	74
Recomendaciones.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	82
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	82
Anexo 2: Validación del instrumento.....	84
Anexo 3: Evidencia de trámite.....	84
Anexo 4: Consentimiento informado.....	84
Anexo 5: Base de datos pre y post test.....	84
Anexo 6: Actividades de aprendizaje.....	85

7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figuras

Figura 1 Gráfico de barras del nivel de grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas según pre test	57
Figura 2 Gráfico de líneas de las sesiones basadas en la estrategia lúdica	58
Figura 3 Gráfico de barras del nivel de grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas según post test	59
Figura 4 Gráfico de barra de los niveles de la grafomotricidad en niños y niñas según pre y post test	60

Tablas

Tabla 1 Distribución de la población en estudio según sexo	44
Tabla 2 Distribución de la muestra en estudio según sexo	45
Tabla 3 Matriz de operacionalización de la variable	47
Tabla 4 Tabla de especificaciones para el pre y post test de los niveles de la disciplina	48
Tabla 5 Niveles y rangos de variable dependiente	49
Tabla 6 Validez del instrumento por los jueces	50
Tabla 7 Confiabilidad del instrumento	52
Tabla 8 Matriz de consistencia	55
Tabla 9 Nivel de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas	57
Tabla 10 Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar las actividades lúdicas como recurso didáctico en la grafomotricidad	58
Tabla 11 Nivel de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas	59
Tabla 12 Nivel de la grafomotricidad en niños y niñas según pre test y post test	60
Tabla 13 Prueba de normalidad	61
Tabla 14 Prueba de rangos de Wilcoxon	62
Tabla 15 Estadístico de prueba	63

I.- INTRODUCCIÓN

La grafomotricidad se considera como una de las etapas más importante de la escritura y que supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la correcta y trazado de las letras. (Camacho, 2012).

Por otra parte, las actividades lúdicas son actividades de carácter lúdico, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, siendo su principal objetivo el disfrute de los que lo realizan. (Piaget, 1984)

A nivel internacional, en Ecuador se ejecutó un Encuentro Internacional de Educación Organizado CENDI-Ecuador (2018), concluyó que, durante el quehacer pedagógico, las y los estudiantes del nivel inicial, tendrían limitaciones para hacer trazos, con serias dificultades en la escritura que muchas veces se extienden hasta los grados más superiores.

Por otro lado, a nivel nacional en nuestro país, los niños del nivel inicial requieren de contacto físico, para poder aprender. Asimismo, en Educación Inicial los niños de diferentes escuelas de educación inicial estas habilidades y capacidades no se logran porque acuden a las aulas con dificultades para el aprestamiento a la escritura y docentes que no manejan estrategias para lograr superar estas dificultades. (Carmena, 2017).

Esta problemática no es ajena a lo que se refleja en la Institución Educativa Inicial N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, ya que se observó que muchos niños de cinco años presentan deficiencias a la hora de realizar los trazos y dibujos a través de sus producciones, o actividades creativas. Además, muestran deficiencias respecto a la coordinación en la presión del lápiz, al coger y recortar con las tijeras; estas dificultades reflejan en su lento aprendizaje, sus logros son bajos.

Razón por la cual se decidió aplicar estrategias lúdicas para mejorar la grafomotricidad en dichos niños.

Por ello, es importante profundizar en la variable de la grafomotricidad, ya que esta permitirá que los niños en ciclos superiores, pueden facilitar su aprendizaje de lectura y escritura y por ende prevenir futuros trastornos de aprendizaje.

El efecto que producirán las actividades lúdicas sobre la grafomotricidad, será el desarrollar la coordinación visomotora, así como la direccionalidad y la decodificación perceptivo motriz, por ende, el desarrollo óptimo de esta variable relevante en el proceso de aprendizaje de los niños.

De la anterior problemática se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022?, para desprenderse las específicas:

Para darle pie al objetivo general de: Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022 y de despliegan los específicos: Conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, a través de un pre test; Aplicar las actividades de aprendizajes de las actividades lúdicas en la grafomotricidad en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022; Conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, a través de un post test y Comparar el nivel de la grafomotricidad a través del pre test y post test en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022.

Además, este trabajo cobró relevancia a nivel teórico debido a que se ahondó en aspectos teóricos que apoyan en mejorar la grafomotricidad a través de actividades lúdicas. De esta manera, permitió plantear las más idóneas medidas de mejora para un mejor resultado, y por ende optimizar los procesos de aprendizaje de los educandos. La presente investigación fue útil para ayudar a las docentes y padres de familia, a tomar interés por su niño, ya que si podemos observar en la mayoría de las instituciones tienen dificultad en iniciar el proceso grafomotor, puesto que en inicial el niño no realiza actividades lúdicas. A nivel metodológico, puesto que la investigación tuvo el propósito de proponer contribuciones objetivas, cuyos resultados pueden servir de referencia para nuevas investigaciones relacionadas al tema, y además sirva como fuente de apoyo dentro del ámbito educativo.

Esta investigación contó con una metodología de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, diseño pre experimental, cuya técnica empleada fue la observación y el instrumento—la lista de cotejo, con una población de 97 niños y la muestra estuvo conformada por 27 niños.

Los resultados en el pre test se encontraron en niveles de proceso a un 56%, sin embargo en el post test, éstos mejoraron gracias a las actividades lúdicas, teniendo niveles de logro esperado a un 48%. Por tanto, se concluyó que la aplicación de las actividades lúdicas desarrolla significativamente la grafomotricidad en niños y niñas de cinco años.

El presente proyecto está organizado por cuatro capítulos: El primer capítulo introducción; segunda capítulo planteamiento de la investigación contiene: la caracterización, el enunciado, los objetivos y la justificación. El tercer capítulo el marco teórico y conceptual contiene: los antecedentes, las bases teóricas y la hipótesis.

El cuarto capítulo la metodología contiene: el tipo de estudio, el nivel, el diseño, la población, la muestra, la operacionalización de variables, las técnicas e instrumento, el plan de análisis, la matriz de consistencia, principios éticos, por último, anexos y referencias bibliográficas.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales:

Rea (2021) Guía de estrategias lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Isidro Ayora. Tesis para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial. Tiene como objetivo elaborar una propuesta metodológica para trabajar a grafomotricidad mediante actividades de motricidad gruesas y fina en los niños y niñas de cuatro a cinco años. La metodología utilizada es la ejecución de propuesta del método mixto: Cualitativa, entrevista semiestructurada, cuantitativa con una población muestral de 112 niños. Para la recolección de datos se utilizó la entrevista y la ficha de anamnesis. Como resultado se obtuvo que La falta de ejercicios de grafomotricidad incide en el rendimiento escolar de los niños, y puede producir, dificultad en realizar los trazos, digrafía, dislexia, disortografía, sin embargo, el rendimiento de los niños mejoró un 63% con la guía de actividades lúdicas. Se concluye que las actividades lúdicas ayudan a mejorar las falencias de la grafomotricidad y las habilidades propuestas en la guía permiten adquirir habilidades y destrezas acorde a su desarrollo evolutivo mejorando así su coordinación motriz, preparándolos para el proceso de pre escritura.

Basantes (2019) Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del liceo la siembra. Quito, Ecuador. Tesis para optar el grado de Magister en Educación Especial. Tuvo como objetivo Comprobar la eficacia de la Grafomotricidad a través de la Pintura Digital en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra. Esta investigación tuvo un diseño cualitativo y un tipo de investigación descriptivo. Utilizando el método Analítico-sintético. Con una población muestral de 123 niños, utilizando como técnicas e instrumentos de recolección la observación, encuestas y listas de cotejo. El presente estudio arroja resultados positivos a nivel Institucional ya que los docentes han recibido capacitación sobre el tema, los niños de 5 años han desarrollado actividades de grafomotricidad con pintura digital. Este estudio contribuye a mejorar concretamente a un grupo de 7 niños con el planteamiento de estrategias innovadoras necesarias para optimizar y perfeccionar el desarrollo los aprestamientos de lectoescritura y nociones básicas, fomentando la función principal de mejorar la grafomotricidad. Se concluye: El test de funciones básicas se aplica al inicio y al final de cada periodo. El personal docente no tiene una visión clara sobre los temas de grafomotricidad, pintura digital, juego y arte. La mayoría de docentes no realizan actividades con la pintura digital por tratar de mantener la limpieza en el aula.

Vintimilla (2020). En su artículo: Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. El trabajo tiene como objetivo proponer estrategias pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. La

investigación aplicada fue de tipo descriptiva con diseño bibliográfico, mediante una revisión sistemática de documentos en sociedades científicas, bases de datos científicas y revistas académicas sobre la grafomotricidad, el instrumento empleado fue una ficha de revisión, se concluye, que para que un niño inicie en la escritura primero tiene que pasar por el dominio de ciertas destrezas, como la motricidad y luego la enseñanza de la escritura, se recomienda actividades de trazos que ayudan mucho al niño, a la vez movimientos orientados en destreza de las manos y de los dedos, así como la coordinación viso manual, ejemplo trazos horizontales, verticales, trazos alternados, trazos inclinados, trazos oblicuos, trazos en espiral, trazos bucle, trazos en aspa, trazos curvos y trazos diferente.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Aguilar (2018) Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N° 419/MX-P Ninabamba del distrito San Miguel La Mar Región Ayacucho en el año académico 2018. Tesis para alcanzar el grado de Licenciada en Educación inicial. La investigación tuvo como objetivo evaluar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 del nivel inicial. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, y diseño fue pre experimental. La población de estudio estuvo conformada de 03 docentes y 18 estudiantes del nivel inicial. Se utilizó lista de cotejo y cuestionarios para la recolección de datos. Los resultados fueron organizados en tablas y figuras estadísticas en los

que se observan en la pre prueba los niños se ubicaron en la valoración inicio, mientras en las 2da post prueba los niños se ubicó en la valoración del logro previsto demostrándose la efectividad de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa. Las conclusiones afirman que: el uso de didáctico de juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Aguilar (2019) Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 019 dulce empezar, tingo maría- Huánuco, 2019. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación inicial. La presente tesis estuvo dirigida a determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de t de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye

aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

Yauce (2019) Programa educativo, para el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años en una institución educativa inicial. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial. se planteó como objetivo general: diseñar con rigor y fundamento científico un programa educativo, para el desarrollo de la grafomotricidad en los niños de 5 años. La investigación realizada es de tipo propositiva-evaluativa; porque no solo se busca conocer una realidad, si no poner alternativas de solución a la problemática identificada. La población está constituida por 8 alumnos; cuya muestra estuvo conformada por los mismos sujetos de la población, que son los niños de 5 años. Para ello, fue necesario elaborar una guía de observación para medir el nivel del desarrollo de la grafomotricidad de dichos niños; la cual antes de su aplicación fue validada por profesionales expertos en la materia. Al recolectar los datos se obtuvo como resultado que el 62.5% de niños han desarrollado el control grafo motriz de los trazos en un nivel bajo, resultado poco favorable que requirió la propuesta de un programa educativo para su mejora. Posteriormente, se elaboró la propuesta con 18 sesiones, teniendo en cuenta el marco teórico, los resultados del diagnóstico, las características de la población de estudio y la secuencia didáctica de grafomotricidad propuesta por Camacho. Finalmente, se concluyó que el programa educativo presenta las características de validez, confiabilidad y pertinencia, ya que fue validada por

profesionales expertos, toma el formato sugerido por un autor reconocido y responde a las características de la población objeto de estudio.

2.1.3. Antecedentes Locales.

Fonseca (2018) Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, Chulucanas, Morropón. Piura. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. La investigación tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina mediante la aplicación de un programa de actividades a los estudiantes seleccionados para la investigación. Es un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 19 niños y niñas residentes en la zona rural. Se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables: Programa de actividades lúdicas y sus dimensiones de juego de ejercicio y juego simbólico y la variable dependiente: Motricidad fina con sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión. La información fue procesada utilizando el software SPSS 22. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon porque la distribución no fue normal. Los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Por lo tanto, la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada, con un nivel de significancia de $p= 0.000$, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon.

Lupuche (2018) as actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. COSITAS DEL SABER 2640501 - GUAYABO. Huancabamba. Tesis para optar el grado de Licenciada en Educación inicial. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. Augusto B. Leguía, Puente Piedra. El estudio fue de tipo descriptivo de nivel correlacional con diseño no experimental. Del mismo modo la población estuvo conformada por 137 niños y niñas de la I.E. La población muestral estuvo constituida por 100 niños. La validez de dicho instrumento se llevó a cabo a través de un juicio de expertos y se determinó la confiabilidad a través del alfa de Cronbach. Al finalizar la investigación en la unidad de análisis de la Institución Educativa 323 Augusto B. Leguía del distrito de Puente Piedra se procesaron los datos en el programa SPSS para así poder concluir que la mayoría de niños y niñas de 4 años se encuentran en un nivel de logro y no presenta grandes dificultades respecto a la relación positiva de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa. No obstante, se debe reforzar y trabajar tomando en cuenta al porcentaje de niños en el nivel de inicio, puesto que se debe orientar y mejorar las propuestas de actividades que logren el desarrollo de su motricidad gruesa.

Marchán (2019) La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una Institución Educativa Inicial 864 1560408 – Pechuquiz, Frías 2019. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. La presente tesis se enmarcó en de la línea de investigación Aprendizaje y Evaluación. El objetivo de la investigación fue determinar la relación entre la lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una Institución Educativa Inicial 864 1560408 – Pechuquiz, Frías 2019. La investigación fue de tipo básica, de diseño no experimental, transversal de nivel correlacional, pues se determinó la relación entre la variable lúdica y grafomotricidad. La población estuvo conformada por 160 niños de inicial, primer y segundo grado de una institución educativa de San Miguel. La muestra estuvo conformada por el total de la población. La técnica utilizada para la recolección de información fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario tipo escala de Likert. Para medir la variable Lúdica se elaboró una lista de cotejo conformada por 12 ítems, y para medir la variable Grafomotricidad se elaboró un cuestionario conformado por 18 ítems., y se utilizó el software estadístico SPSS versión 24 para procesar los datos. Los resultados de la investigación determinaron que la variable Lúdica se relaciona directa y significativamente con la variable Grafomotricidad, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.620. Se probaron las hipótesis planteadas y la relación entre variables es moderada o media.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable: Actividades Lúdicas

2.2.1.1. Concepto de Actividades Lúdicas

Según Jiménez (2002) define como una dimensión del proceso humano que impulsa el desarrollo psicosocial, conformación de la personalidad, adquisición de conocimiento, es decir, engloba una variedad de actividades donde interacciona el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Caro, Doria & Sánchez (2010) sostienen que Lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos, constitutiva del ser humano. 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; la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.(p. 14)

2.2.1.2. Enfoques de las Actividades Lúdicas

Meneses & Monge (2001) sostienen que los juegos cumplen un papel significativo en el desarrollo de los niños, por ello deben utilizarse en la escuela para su formación integral. Siempre que un niño no juega es porque es un niño que no está evolucionando de manera adecuada. Las formadoras en la escuela deben asumir que un niño, a la vez que juega y se divierte, también aprende.

Además, expresan, que la tendencia natural del niño hacia el juego puede ser aprovechado en la escuela incluyéndolo en las diferentes actividades del quehacer pedagógico. En ese sentido, el juego sin dejar de proporcionar placer y bienestar al niño, se usa también con propósitos educativos de acuerdo a que competencias y capacidades que los niños deben potenciar. En esa perspectiva, Para algunos autores el juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de los niños, como por la orientación de la educadora (Acevedo, 2011, p. 1)

2.2.1.3. Teorías de las Actividades Lúdicas

a) Teoría del excedente energético

Esta teoría es fundamentada por Herbert Spencer en 1855 quien sostiene que el juego sucede como producto de que el ser humano tiene un exceso de energía en su organismo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer basa su propuesta en la idea de que la infancia y la niñez son etapas donde el niño todavía no cuenta con mayor responsabilidad; además, su rol social no implica asumir determinadas tareas laborales para sobrevivir, por cuanto sus padres, sobre todo, son quienes cubren sus múltiples necesidades. Por ello, el niño tiene un excedente de energía que la consume con el juego, actividad que es primordial en su vida cotidiana. (Pérez, 2016, p. 32).

b) Teoría del pre ejercicio

Según Pérez (2016), esta teoría surge cuando Karl Groos (1898) expresa que la niñez es una etapa de preparación del niño mediante ciertas situaciones, juego de roles y práctica de algunas funciones. Esta teoría, da

cuenta del gran interés que los demás seres humanos tienen por el desarrollo de los primeros juegos del niño, los cuales ponen de manifiesto la interacción social.

Al inicio, el niño espera que el adulto conduzca el juego, pero después cambia el rol directriz y es el niño quien empieza a participar por sí mismo jugando, ya sea con objetos o con seres humanos. Montañés (2001) consideran que mediante el juego el niño se involucra en la práctica de los instintos antes que éstos alcancen un completo desarrollo, el juego propicia ejercicios preparatorios para el desarrollo de funciones necesarias en la época adulta. Por consiguiente, el papel del juego en esta teoría presenta un carácter fundamental en tanto influye en el desarrollo psicomotor y óptimo del niño.

c) Teoría de la relajación, de esparcimiento y recuperación

Según Meneses y Monge, (2001), esta teoría está respaldada en la tesis del alemán Moritz Lazarus quien sostenía que cuando se está cansado, el propósito del juego es conservar o restaurar la energía. Él diferenciaba la energía física de la energía mental, recomendando que cuando el cerebro está agotado, se recomienda un cambio de actividad hacia el ejercicio físico, esto restablece la energía nerviosa. Pérez (2016) afirma que, para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para el descanso, la relajación y el restablecimiento de energías que son utilizadas en las actividades serias o útiles. Por ello, antes de que los niños mostrasen signos de cansancio recurren a los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas (p. 45). Lazarus, creó la teoría del descanso incidiendo en el juego como una actividad orientada al descanso, el mismo que se distingue por ser activo, donde el paso del trabajo serio e

intensivo hacia el juego, favorece la regeneración de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos). El juego se relaciona con el tiempo libre, un espacio ligado al descanso y a la diversión. Pérez (2016) expresa que el juego no causa pérdida de energía sino más bien conduce a la compensación y relajación de la fatiga producida al ejecutar otras actividades.

d) Teorías psicoanalíticas

Pérez (2010) dice que: Las teorías psicoanalíticas son un conjunto de teorías que estudian las emociones profundas, consideran el juego como una de las maneras de dar salida a esos deseos reprimidos, a lo largo de la infancia son reprimidos durante el proceso socializador. La inclinación del psicoanálisis por el juego ha estado orientada hacia el aspecto clínico, como enunciado de otros aspectos particulares y cuya calidad reside en el camino que el juego permite para conocer esos procesos. Supone, por tanto, solo un ejemplo de juego simbólico. Entre los autores que destacan en esta perspectiva teórica están Sigmund Freud, Erikson y Winnicott.

e) Teoría de la reestructuración cognitiva

Meneses y Monge (2001) dicen que Piaget, sustenta que el juego es una forma de asimilación funcional o reproductiva (p. 38) La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo (p. 38). Desde la infancia y a través del período del pensamiento operacional concreto, el niño utiliza el juego para acomodar los acontecimientos del contexto a esquemas que ya posee. Por ello, cuando experimenta cosas nuevas, juega con ellas para identificar las diferentes

rutas de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Piaget sostiene que el juego gradualmente va perdiendo importancia en la medida que el niño va adquiriendo las capacidades intelectuales que le posibilitan entender la realidad de modo más exacto.

f) Teoría socio histórica

Montañés (2001) sostiene que esta teoría fue propuesta por Vygotsky, para quien la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. El origen del juego es la acción. La esencia del juego, es la situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño (p. 31). Se propone que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental (p. 32) Elkonin, uno de los más destacados discípulos de Vygotski subrayaba: lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño/a, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores (Pérez, 2010, p. 48).

2.2.1.4. Características de las Actividades Lúdicas

Huizinga (1972) señala entre las características más generales a la tensión e incertidumbre y la competición. Es decir, cuando alguien juega lo primero que piensa si logrará su objetivo, cómo será el contrincante, allí surgen estrategias para dominar y salir victorioso. El juego es tan antiguo como el mismo hombre y permanece en la cultura para que el maestro lo emplee como recurso didáctico y resolver desafíos.

Asimismo, Minedu (2019) señala que el juego propicia la comunicación de forma libre y de manera espontánea, cada uno posee sus propias reglas o son creadas, es libre y se da en determinados espacios y tiempos. Al mismo tiempo,

Peña y Guzmán (2019) manifiestan que los juegos aparecen por un periodo de tiempo, desaparecen y retornan nuevamente según las estaciones, la edad, el sexo. Sus reglas son fáciles de asimilar y requiere un mínimo de recursos. En esa misma línea, Daubert, Ramani, y Rubín (2018) concluye que el aprendizaje basado en el juego es esencial para el desarrollo sano del quien lo practica, de ello se deduce que los niños son más sociables, respetuosos, cooperativos y competentes.

Por otro lado, Saleima y Saleima, (2018) y Meneses, María De Los Ángeles, y Alvarado (2001) coinciden y señalan que el juego es placentero, divertido, espontáneo, expresivo, interactivo, voluntario, favorece el movimiento, la creatividad y la imaginación. Además, propicia alegría, tranquilidad y favorece el control de emociones.

También, Muñoz et al. (2019) agrega que es una actividad transversal que se manifiesta durante toda la vida. De igual modo, Minedu (2019) indica que el niño al jugar se expresa naturalmente tomando postura de sus afirmaciones.

Además, Martens et al. (2017) afirma que el juego se puede dar al aire libre, lo que permite lograr las habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. Adicionalmente, Calle (2009) señala que los juegos deben ser variables, deben adaptarse a la situación de aprendizaje, y además, deben ser

dinámicos, atractivos, motivadores, y sobre todo que permita la participación masiva de estudiantes convirtiéndose en el aula como recursos didácticos.

2.2.1.5. Clasificación de las Actividades Lúdicas

a) El juego motor:

Acevedo (2011) al respecto sostiene que: los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con aquello que está presente, es decir, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; arrojan algo para que se lo volvamos a dar; solicitan con gestos que construyamos torres que puedan derribar, etc., exploran todo lo que tienen a su alrededor y, cuando descubren algo interesante, lo repiten de manera constante hasta llegar al aburrimiento; es decir, hasta que dejen de resultarles interesante; por ejemplo, si aprenden a abrir un cajón lo harán tantas veces hasta que se aburran.

b) El juego simbólico:

De acuerdo con Ángeles & García (1996), el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad (p. 11). Éste es el juego que más interesa por ser el más predominante a nivel de la edad preescolar. Este es el juego donde pretenden generar situaciones y personajes como si fueran posibles y estuvieran presentes (Acevedo, 2011, p. 2). Sobre el juego, Guerra (2010), expresa que el juego: Permite al niño transformar lo real por asimilación a las necesidades, del yo, y desde este punto de vista

desempeña un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite, además, resolver mediante el conflicto que se plantea el mundo de los adultos. (Guerra, 2010, p. 23).

c) El juego reglado.

Para Sarlé, Rodríguez, & Rodríguez (2014): A partir de los seis – siete años el niño empieza un tipo de juego que es puramente social, al que se le denomina juego de regla que va a desempeñar un importante papel en la socialización del niño, son juegos como las canicas, policías y ladrones, el escondite, etc.; los juegos de reglas se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben de respetar, de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia. (p. 23). Este tipo de juego es fundamental para que el niño vaya adquiriendo un orden en su vida, a partir del juego, que se irá ampliando, a medida que crezca y vaya asumiendo poco a poco determinadas responsabilidades, tanto en casa como en las instituciones educativas donde le toque desenvolverse.

d) El juego de construcción:

Acevedo (2011, p.2) dice que: Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde los primeros años de la vida del niño, existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plásticos que se insertan, los bloques de madera con los que se hacen torres. El niño de preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo; pero a medida que crezca querrá que su

construcción se parezca más a lo real. Este juego ayuda al niño a desarrollar su creatividad, su inteligencia y su aprecio hacia lo real.

e) El juego organizado:

Según Meneses & Monge, se caracteriza porque se juega entre la misma edad, se someten a reglas no arbitrarias, y predomina entre los jugadores una finalidad no competitiva (p. 32).

f) Los juegos activos:

En los juegos activos, el niño ejerce un protagonismo físico e intelectual total. El esfuerzo es completo, son juegos dinámicos que presentan el desarrollo de todo tipo de estrategias para poder practicarlo exitosamente (Acevedo, 2011, p. 2).

g) Los juegos pasivos:

Diversas recreaciones y entretenimientos forman juegos no activos. Los niños sienten placer al practicarlos; gozan de lo mismo con un esfuerzo físico mínimo, y generalmente lo practican a solas. Este tipo de juego comienza a tener presencia a medida que el niño se acerca a la adolescencia (Acevedo, 2011, p. 2)

2.2.1.6. Estrategias de las Actividades Lúdicas

Leif y Brunelle, 1978, pág. 125, Es necesario que el docente sepa jugar y para eso debe tener aptitudes para hacer jugar. La observación permite al docente participar en los juegos y mejorar su relación con los alumnos, debe ser animador, no organizador

La primera misión de la docente es convertirse en una auténtica animadora, con el principal objetivo de seleccionar y dinamizar actividades que, llevadas a la práctica, logran divertir y recrear a sus alumnos.

La docente debe tener en cuenta que su misión es conseguir unos objetivos muy claros (el aprendizaje a través de la participación, de la diversión y de la recreación) y que cualquier entorno puede servir apropiado para conseguirlos. Esto implica un importante trabajo de preparación, que no debe olvidarse. En cuanto a su personalidad o perfil, reconociendo la dificultad que entraña teorizar sobre la misma, se enumeran a continuación las características más destacadas que debería tener un buen educador o monitor que utiliza el juego en su trabajo:

- a) Entusiasmo
- b) Responsabilidad
- c) Carácter abierto, espontáneo y comunicativo
- d) Confianza en sí mismo y en la actividad que propone
- e) Creatividad, imaginación

2.2.1.7. Importancia de las actividades Lúdicas

La lúdica es el mundo cotidiano de los niños es tan importante, ya que éste realiza actividades de juego a diario, a cada instante; la que se convierte en un vehículo para su aprendizaje; por ello, el docente le denomina estrategia de aprendizaje, para hacer sus actividades más amenas y agradables, porque eso es el mundo del niño en su vivir cotidiano. Finalmente, se puede decir que las actividades lúdicas se convierten en una herramienta de aula indispensable

para el aprendizaje de los niños, de las cuales el docente se vale para lograr sus propósitos y objetivos programados en el año académico, y con ello el aprovechamiento y buen rendimiento académico de los estudiantes.

Además, para Cortés (2014) las actividades lúdicas se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, la capacidad para adquirir nuevos entendimientos, los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje (p. 41). La lúdica es una actividad para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza (p. 42).

2.2.1.8. Funciones de las Actividades Lúdicas

En el trabajo cotidiano, las docentes sabrán priorizar tal o cual actividad lúdica para fortalecer en los niños las capacidades necesarias. Es recomendable dejar fluir esa tendencia natural del niño hacia el juego, teniendo en cuenta sus intereses y orientándolo para que propicie los resultados que se reclaman para conseguir una formación integral del niño como sujeto central del proceso educativo. Para tal fin, es necesario evidenciar los diversos tipos de juegos que se pueden aplicar en las actividades escolares de preescolar; a continuación, describiré los juegos con los que el docente cuenta para fortalecer el desarrollo social y cognoscitivo del niño (Acevedo, 2011, p. 1)

2.2.1.9. Dimensiones de las Actividades Lúdicas.

Para la investigación de la variable de actividad lúdica se considera cuatro aspectos: la psicomotora, psicológica, cognitiva y socioafectiva propuesta por Montessori.

En cuanto a la **dimensión psicomotora** según Haeussler & Marchant (2009) contextualizan la formación psicomotriz como el fortalecimiento del aspecto psicológico motor de un pequeño en edad preescolar relacionado a 3 aspectos básicos: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros ámbitos que permiten la complejidad de dicha formación en práctica rutinaria. En cuanto a Piaget (2008), el autor asume que la capacidad motora es correspondiente con la inteligencia y conocimiento, ya que desde ahí se empieza a formar la habilidad motriz del pequeño individuo. Se puede afirmar que la habilidad psicomotora se forma de 0 a 7 años, dándose hasta los 2 años la etapa del sentido motor y en el resto de los años se desarrolla lo conceptual de las capacidades.

Otro autor como Cobos (2006) nos explica que el desarrollo psicomotor se puede entender como: el fortalecimiento de lo físico y psíquico relacionado con las normas de la vida como los aspectos de motivación y de enseñanza.

En cuanto se refiere a la **dimensión psicológica** según Montessori (2003) el desarrollo está contemplado mentalmente y se basa en la idea de subjetividad hacia metas propuestas mediante la práctica de continuos procesos creativos que sean capaces de adaptarse a los cambios de las situaciones actuales. Asimismo se insertan áreas de conocimiento que ayudan a observar,

pensar antes de actuar, logrando así analizar y comprender las problemáticas propuestas en el camino a la formación del aspecto intelectual.

En cuanto se refiere a la **dimensión cognitiva** según Montessori (2003) el desarrollo cognitivo abarca procesos y productos internos de la mente y estos procesos mentales son todas las actividades del ser humano entre las que se incluyen las actividades lúdicas. Los juegos son decisivos en el desarrollo de los procesos mentales. Durante la etapa de desarrollo preoperacional de Piaget se describen los logros cognitivos infantiles como el uso de símbolos, comprensión de números, capacidad para clasificar, habilidades de comunicación más avanzadas, entre otros. Es por ello que los juegos deben proporcionar experiencias significativas en el aprendizaje. Durante esta etapa los infantes se inclinan por juegos de lectura, números, rompecabezas, y todo lo que requiere de habilidades intelectuales más avanzadas propias de la etapa que se encuentra.

Según Piaget (1896), plantea la visión de la cognición humana como un conjunto integrado de capacidades y razonamiento que pueden ser aplicados en cualquier tarea del proceso evolutivo infantil en las cuatro etapas siguientes: Desarrollo del conocimiento: establecido desde la presencia del pequeño en la vida hasta los primeros años, antes de la operación de aspectos motores: de 2 a 7 años donde se desarrolla casi un 80% del coeficiente intelectual ; actividades establecidas : cuando el niño alcanza a saber diferenciar entre el bien y el mal entre la edad de 7 a 12 años; realización de actividades : de once a doce años. Asimismo, se da una Etapa pre operacional: durante estas etapas las conductas van siendo transformadas en inteligencias lógica y abstracta.

En cuanto se refiere a la **dimensión socio afectivo**, según Montessori (2003) el desarrollo socio afectivo se da de 0 a 6 años es considerado uno de los aspectos más relevantes de todo el período evolutivo, dada su importancia en la construcción y el crecimiento personal de las actitudes. La formación afectiva social está íntimamente unido, de tal forma que el desarrollo afectivo es el elemento esencial para el desarrollo social. Las primeras experiencias efectivas, las primeras separaciones de la figura de apego, las primeras relaciones sociales marcarán otras experiencias, otras separaciones y otras relaciones sociales posteriores.

Durante los primeros pasos de nuestras vivencias como ser humano el socio afectividad cumple un rol básico debido a que ayuda a la búsqueda de estímulos sociales como la amistad y la integración al grupo familiar y social. A la edad de cinco y seis años la conducta social aumenta en el período escolar mejora sus habilidades cognoscitivas y aprenden a interpretar lo que los demás piensan, a coordinar sus acciones con otros y a colaborar para alcanzar una meta, además construyen su propia identidad como la formación de su carácter e inteligencia.

2.2.2. Variables 2: Grafomotricidad.

2.2.2.1. Concepto de Grafomotricidad

Gómez (2012), define la grafomotricidad como el proceso donde el niño va a aprender cómo controlar los movimientos de sus manos, como consecuencia de ello aprenderá a manipular objetos e imitar signos y trazos para adquirir y desarrollar un correcto lenguaje escrito.

Tajan, (1984) citado por Arnaiz, P. (2001) La grafomotricidad es la psicomotricidad aplicada al acto de escribir. La grafomotricidad es la que permite trazar sobre un soporte un mensaje combinando los movimientos de la mano y del brazo. Estos están unidos a elementos motores, espacio-temporales y viso-cenestésicos de esencia psicomotriz.

Rico, (1984), La grafomotricidad es esencialmente movimiento, es un acto motórico. Más exactamente es la penúltima fase de un proceso dinámico que comienza con la macro motricidad (desplazamientos del cuerpo en el espacio), continúa con la motricidad media (movimientos del cuerpo y de los miembros sin cambiar de lugar) con base corporal estable y, termina con la motricidad fina (rotaciones de las manos, digitaciones), tomando un instrumento de impresión gráfica, reproduce, imita, finalmente, dibuja aquel gran movimiento inicial

Puede afirmarse que es la aplicación a edad temprana de la educación psicomotriz ayuda al aprendizaje del niño ya que brinda una disponibilidad física para desarrollar ejercicios mentales (Pedagogía y Psicología Infantil, 2000) Al respecto García (2012) menciona que la grafomotricidad busca analizar las actividades que miden las grafías, para que estas puedan ser legibles, fluidas y estéticas para López (2015, p. 72) la grafomotricidad es: escribir es una actividad grafomotriz que no requiere una simple acumulación de ejercicios, sino, actividades que favorezcan las habilidades manuales y digitales.

La grafomotricidad en la definición de García (1987) su objetivo es estudiar los pasos que conlleva dibujar grafías, además de cómo se puede hacer un sistema automático que no altere la fluidez, armonía, rapidez y legibilidad.

2.2.2.2. Enfoques de la Grafomotricidad

El enfoque grafomotor según Rius, M. adaptado al nivel inicial por Camacho, C. (2010) sostiene que el proceso grafomotor se desarrolla en tres estadios:

a) Estadio de Vivenciación:

Donde el sujeto está en contacto con los objetos reales generando descubrimientos sensoriales, interpretaciones perceptivas y relaciones vinculantes desde el espacio afectivo - emocional al vivenciar con su cuerpo los diferentes trazos.

b) Estadio de la interiorización:

En cuyo seno se transforman los objetos reales en objetos internos, cuando aquellos se internalizan y sustituyen por éstos y crean vínculos de deseo y necesidad desde un contexto significativo. En este estadio se puede hacer uso de material concreto.

c) Estadio de la representación:

En él se estructuran esquemas cognitivos que pueden ser reproducidos mediante figuras y formas gráficas que observamos desde fuera, se manifiesta el dibujo libre del trazo vivenciado e interiorizado

2.2.2.3. Teorías de la Grafomotricidad

A) Teoría del desarrollo

En 1969, Jean Piaget contribuye con el progreso de la psicomotricidad, al plantear que la motricidad está inmersa en las diversas etapas del desarrollo de las funciones cognitivas. De esta manera concluye que el pensamiento proviene de las acciones, interesándose principalmente en que el niño accede al conocimiento y en que los movimientos infantiles intervienen en el área cognitiva del infante. En la obra de Piaget (1974-1976), se afirma que la actividad motora y la actividad psíquica no son realidades extrañas, sino que se encuentran directamente vinculadas.

Y es a partir de la actividad corporal que el niño. Piaget también nos dice que la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, y que son los dos primeros años de vida muy importantes, porque se forma la inteligencia sensoriomotriz, pues esta se va adquiriendo al estar en contacto con los objetos. Los niños en contacto con los objetos y el espacio van desarrollando su inteligencia práctica, ello sin dejar de lado que es necesario un acompañamiento de parte de los adultos, pues esto lo lleva a desarrollar también la parte afectiva.

A medida que los niños van estableciendo relaciones con los objetos, van interiorizando estas acciones y de esta forma van estructurando la noción de espacio y tiempo denominada estructuración espacio-temporal.

B) Teoría de orientación psicobiológica

Por otro lado, Henry Wallon en 1979 presenta la teoría de orientación psicobiológica para explicar el desarrollo psicológico del niño, destacando el papel que toma el comportamiento motriz en la evolución psicológica del niño. Wallon determinó dos componentes al estudiar la psicomotricidad: la función clónica y la función tónica; refiriendo que la tonicidad relaciona la percepción, la motricidad y el conocimiento, propiciando de esta forma una relación entre la motricidad y la inteligencia.

C) Teoría del desarrollo neuro psíquico infantil

También la teoría del desarrollo motriz infantil de Ajuriaguerra, en 1978, resalta una progresión del sistema nervioso central a tres fases que atraviesa la motricidad infantil, es decir, la organización del esqueleto motriz (aquí se estructura la motricidad del niño), la organización del plano motriz (se evidencia la motricidad voluntaria), y los movimientos voluntarios (destacando una mayor coordinación entre el tono muscular y la motricidad).

D) Teoría psicocinética

La teoría psicocinética, de Jean Le Boulch en 1971, estudia la motricidad infantil y su relación con los entornos de la conducta. Siendo esta teoría, un método pedagógico que establece una teoría general del movimiento, que no solo describe dicho movimiento, sino que también es una forma de educación motriz. De esta manera, para Le Boulch la educación psicomotriz asegura el progreso funcional del niño acorde con sus posibilidades, beneficiando el desarrollo de la efectividad y equilibrio mediante los

intercambios con el entorno humano o medio familiar. Le Boulch expresa que durante la infancia se evidencia una organización psicomotriz y una formación de la imagen corporal, en la adolescencia se caracteriza por el mejoramiento de factores de ejecución, principalmente en el factor muscular, por lo que la infancia y la adolescencia son etapas demasiado importantes en el desarrollo motriz.

E) Teoría de desarrollo motriz infantil

En la teoría de desarrollo motriz infantil, propuesta por Gallahue en 1982, se establece la existencia de fases que atraviesa el individuo durante el desarrollo motriz, manifestándose en momentos concretos de la vida. Se considera la fase de movimientos reflejos, la cual abarca desde la etapa prenatal hasta el primer año de vida, evidenciando un estadio de capacitación y procesamiento de la información.

Luego se destaca la fase de movimientos rudimentarios, la cual abarca desde el nacimiento hasta los dos años, conformando el estadio de inhibición refleja y el estadio precontrol motriz. Se destaca la fase de habilidades motrices básicas, determinando que para niños de 2 a 3 años es inicial, para niños de 4 a 5 años es elemental y para niños de 6 a 7 años es madura. La fase de habilidades motrices específicas, pertenecen a lo transicional para niños de 7 a 10 años; y lo específico para niños de 11 a 13 años. Finalmente, la fase de habilidades motrices especializadas, partiendo desde la edad de 14 años. Para Gallahue, el individuo progresa su desarrollo motriz de lo sencillo a lo complejo; de lo general a lo específico. La motricidad se caracteriza por

factores físicos (componentes de actitud física) y factores mecánicos (centro de gravedad, línea de gravedad, leyes de inercia, de la aceleración y de acción–reacción).

2.2.2.4. Características de la Grafomotricidad

Según Arnaiz, P. (2001), sostiene que: Las habilidades grafomotoras son una serie de destrezas que deben ir consiguiendo los segmentos superiores (el brazo, las manos y los dedos), y con ellos el niño adquiere una motricidad fina adecuada. Dichas habilidades serán consideradas en esta investigación como características de la grafomotricidad, y son:

1. El adiestramiento de las yemas de los dedos: las yemas de los dedos necesitan adiestrarse para conseguir la distensión y tensión muscular necesaria para obtener una buena tonicidad.

2. La prensión y presión del instrumento: esta actividad va encaminada a elaborar los reflejos grafomotores que permiten coger un instrumento para manejarlo y, por otra parte, dominar el pulso para graduar la prensión que se ejerce con él.

3. El dominio de la mano: la mano debe de estar relajada para cualquier actividad grafomotriz. Una mano tensa bloquea los reflejos neuromotores que deben establecerse, produciendo movimientos completamente rígidos y distorsionados, que repercuten en la realización de las formas de las grafías.

4. La disociación de ambas manos: la escritura exige una correcta disociación de la mano-instrumental respecto a la mano-soporte.

5. La desinhibición de los dedos: desinhibir los dedos significa que tengan consistencia en sí mismos, que adquieran agilidad y que el niño pueda vivirlos como una parte importante de su cuerpo.

6. Separación digital: los movimientos de separación de los dedos son necesarios para vivenciar las posibilidades y las limitaciones. Una buena movilidad digital es relevante para la consecución grafomotora.

7. La coordinación general mano-dedos: todas las habilidades grafomotoras deben llegar a una perfecta coordinación de las manos y de los dedos, y a conseguir la tonicidad para inhibir unos músculos y relajar otros. La coordinación lleva a la armonía de los movimientos y de este modo se obtiene como resultado la fluidez y la personalización del grafismo, que son elementos esenciales para poder llegar a una seguridad en la comunicación escrita.

2.2.2.5. Clasificación de la Grafomotricidad.

Los elementos grafomotores, los podemos clasificar en: Los instrumentos y los trazos.

a) Los instrumentos: Los cuales a su vez los podemos clasificar en:

- Instrumentos naturales. Son los que pertenecen al cuerpo: manos, dedos y pies.

- Instrumentos artificiales. Permiten conseguir el grafismo. Se subdividen en:

- Prensión-palmar: esponjas, algodones y muñequitos de tela.

- Prensión radio-palmar: brochas, pinceles y rodillo.

- Prensión digital: tizas y tampones.

-Prensión predigital del índice-pulgar-medio: punzones y tijeras.

-Prensión de pinza digital: ceras blandas, ceras duras, rotuladores y lápiz blando del n °2.

La graduación de los instrumentos y la asimilación de las posibilidades que ofrece cada uno de ellos, crea reflejos neuromotores que se transforman en habilidades grafomotoras.

b) Los Trazos: son el resultado de la actividad grafomotriz. Podemos, a su vez, clasificarlas según su resultado y según su ejecución.

- Según su resultado:

- Trazos tensos sincréticos: manchas.

- Trazos distendidos sincréticos: garabatos ondulantes.

- Trazos lineales tensos: líneas con angulaciones.

- Trazos lineales distendidos: líneas ondulantes.

- Trazos iconográficos: figuras abiertas y figuras cerradas.

- Según su ejecución:

- Posicionalidad: vertical, horizontal e inclinada.

- Direccionalidad: arriba-abajo, abajo-arriba, izquierda-derecha, derecha- izquierda.

- Movimientos giratorios: dextrógiros, sinestrogios.

- Sentido: continuo, discontinuo.

La representación perceptivo-visual: formas, fondos, formas-fondos.

Los trazos emergen desde el interior del niño y son los indicadores válidos para señalar el momento exacto de maduración en el que se encuentra un niño. La

no consecución de los trazos no se modifica con el ejercicio de más trazos sino con la estimulación de los restantes elementos grafomotores.

2.2.2.6. Estrategias de la Grafomotricidad

Estrategias para el Desarrollo de la Grafomotricidad (Pinedo 2019). Se entiende por grafomotricidad el movimiento gráfico realizado con la mano al escribir. Por su parte la educación grafomotora intenta mejorar y/o corregir dichos movimientos gráficos necesarios para la escritura. La base de la educación grafomotora es la psicomotricidad fina, por lo que previamente deben realizarse actividades para desarrollar la destreza de las manos de los dedos, así como la coordinación viso-manual.

2.2.2.7. Importancia de la Grafomotricidad

En la grafomotricidad intervienen habilidades motrices finas al realizar movimientos de sus manos y dedos para un proceso de formación en la preescritura del niño o niña, Naranjo (2017) señala que la grafomotricidad o comúnmente llamado desarrollo grafo motriz del niño tiene como finalidad completar y potenciar el absoluto desarrollo psicomotor por medio de diferentes actividades (p,20) lo que implica que es importante trabajar los movimientos musculares de la mano para poder graficar o escribir.

Para el desarrollo de la grafomotricidad, (Iglesias, 2000) afirma que se deben aprender ciertos movimientos que permitan reproducir un modelo y se parten de dos actividades: los visos manuales y las psicomotrices. De la misma manera la MINEDU, menciona la necesidad de que, en el proceso de la

grafomotricidad, los niños desarrollen las destrezas que ofrece la psicomotricidad (motricidad gruesa, motricidad fina, capacidad sensorial y habilidad rítmica).

El desarrollo grafomotor tiene el objetivo de potenciar el desarrollo psicomotor a través de diversas actividades, permitiendo que los niños adquieran las habilidades necesarias para expresarse por medio de signos escritos (Mullo Godoy, 2015). Es así que (Sallán, 1984) considera que es necesario elaborar una metodología de la comunicación con actividades de entrenamiento que lleve al niño a comprender y a realizar un mensaje. Esta metodología debe respetar la madurez evolutiva del niño, que anime al niño a crear sus propios mensajes y no a copiar directamente mediante la experimentación. Y no debe exigirse al niño a realizar trazos si no a recibido un correcto entrenamiento de grafomotricidad.

2.2.2.8. Funciones de la Grafomotricidad

Rius (1988, p. 8) argumenta que: Es una actividad cuya función es permitir describir el acto gráfico, utilizando el estudio de coordinaciones que produce el cerebro en los sectores superiores que están muy lateralizados por a través del manejo de medios de manipulación lo que permite la evolución de los signos gráficos de los infantes esto ayuda la inculturación de aspectos sociales interactivos hasta conseguir la comunicación escrita.

2.2.2.9. Dimensiones de la grafomotricidad.

Rius (2003) El proceso de actividad grafo motriz va acompañado de dos elementos: el soporte y la posición, la cual no se pueden separar manifestando tres tipos de soporte evolutivas las cuales son: la posición horizontal, vertical en el cual se aplica en los trazos en la líneas de mismo modo la sensibilización de los dedos es definida menciona que a través de la sensibilidad de la yema de los dedos podemos hacer llegar al cerebro todas las sensaciones que percibimos con el contacto de los dedos como temperaturas, texturas, formas, grosores. La yema de los dedos con coordinación con el cerebro podemos tener precisión al realizar alguna manipulación de cualquier objeto.

El mismo modo está basado mediante movimientos que permite los trazos grafomotores de dos tipos que ayudara su escritura trazos rectilíneos, horizontales, verticales trazos curvos u oblicuos y ejercerán en diferentes materiales como pizarras y papel y lo favorecerá a ejercer trabajos para el inicio de la preescritura. (Figueroa, 2006) Asimismo, en la disociación con ambas manos definida por Rius (2003) la disociación de las manos es la coordinación de funciones para ambas manos. la escritura requiere la separación de la mano instrumental: la que escribe y soporte: sujeta el papel. Esta capacidad es difícil de lograr ya que necesita avance afinado de las actividades y el trabajo constante. Para Rius (2003) son base a movimientos de las manos mediante el dedo que son esenciales para ejercer el espacio transversal y longitudinal conseguir objetivos claves, luego el niño puede desarrollar esta habilidad mediante gestos. Sin embargo, debe consolidarse para la consecución grafomotora.

Por ello, García (2012) estableció como **primera dimensión direccionalidad**; es el lenguaje superior se emite en el orden temporal espacial determinado. La direccionalidad en la escritura se divide en visual y motor que pertenecen al proceso lector y escrito. En caso de la escritura se favorece el proceso de nociones arriba abajo e izquierda a derecha.

Es la percepción de la posición y relación que existe entre objetos externos a su propio ser, tanto en la percepción de su cuerpo en el espacio en diferentes direcciones. (Bolaños, 2006). Si bien es cierto la direccionalidad es la acción donde se dirige el cuerpo, es decir que movimientos pueden hacer, que posiciones pueden realizar, todo depende del esquema corporal del niño/a y sepan reconocer que movimientos pueden realizar en el espacio, tomando como base la dirección que se pida.

Mediante la realización de experiencias de movimiento que involucra el espacio y la dirección el niño desarrollará mayor eficiencia en sus percepciones espaciales. (Bolaños, 2006). Evidentemente después del reconocimiento el cuerpo, el niño será capaz de guiarse para llegar a una dirección, con esto no solo desarrollamos la direccionalidad y la lateralidad es decir la dominancia de una de las partes de su cuerpo, sino también su expresión corporal a través de movimientos y posturas en el medio que le rodea. Asimismo, Gonzales (2012) estableció como **segunda dimensión coordinación visomotora**; realiza los gráficos dependiendo a la exigencia de la escritura. Los trazos voluntarios siguen tres procesos siendo el primero el movimiento del brazo dando resultado los trazos rectos y verticales; el segundo

proceso es realizar curvas y ondulaciones; en el tercer proceso realiza los giros hacia la derecha e izquierda y mixtos cambiando tamaño y grosores. (p.36)

Este concepto se refiere a la habilidad para coordinar los movimientos de las extremidades superiores con algo que se observa para graficar algo, puede ser un paisaje, el niño debe ser capaz de percibir en forma clara la figura es elemental y de suma importancia la coordinación entre la mano y la muñeca para poder coger y ejecutar un trazo. Buscando de esta forma el preciso control de sus movimientos.

La estimulación en el área de la coordinación óculo-manual o visomotora es de suma importancia en el nivel de Educación Inicial y Primaria, ya que tiene influencia directa sobre el desarrollo de la escritura en los años posteriores, por lo que he querido hacer referencia a algunos aspectos que todo docente de este nivel debe tener presente en el momento de elaborar su planificación didáctica.

De la misma manera, estableció como **tercera dimensión decodificación perceptivo motriz**; la escritura se basa a dos señales: auditivas y visuales lo cual se da tres procesos, el primero es retener información auditiva (memoria ecoica), el segundo interpretar fonemas y grafemas a través de la escritura y el tercero recordar imágenes, gráficos sobre lo que se va plasmar memoria visual.

Según estos autores Castañer y Camerino (1996) definen las capacidades perceptivo motrices como Las capacidades perceptivo motrices

son derivadas directamente de la estructura neurológica, específicamente dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central, a saber: la equilibrarían y los diversos tipos de coordinación

Según Castañer y Camerino (1992), las capacidades perceptivas motrices básicas son la corporalidad o el esquema corporal, la espacialidad, la temporalidad, la lateralidad, el ritmo, la estructuración espacio-temporal, el equilibrio y la coordinación.

2.2.2.10. Relación entre actividades lúdicas y grafomotricidad

El método lúdico es un conjunto de estrategias encaminadas a crear un ambiente armónico, sumergiendo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de actividades de la enseñanza y entretenimiento, que pueden incluir contenido del curso, temas o información. Para Aberastury (1998) el método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino que además también desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del infante, pues esto consiste en método de enseñanzas disfrazadas a través del juego.

Mientras que Copo (2020) alega que los juegos en los primeros años deben ser sensoriales que son correspondientes a los niños de cierta etapa específicamente a los 3 años de edad (p. 610).

Las acciones recreacionales y entretenidas que realiza un niño son consideradas innatas, pues a pesar de los tiempos prevalecen como acciones espontáneas, agradables, divertidas, no se comparan con los juegos ejercidos en otras etapas avanzadas de vida en los que se les imprime una mayor seriedad por lo general. El juego que se efectúa en la etapa infantil es muy distinto al de un adulto o

adolescente, pues en este se da de una forma mucho más libre que pueda ejercerse en un ser humano.

2.3. Variables

En el presente trabajo de investigación se tuvo como variables y dimensiones:

Variable dependiente: Actividades lúdicas y sus dimensiones

- a) Psicomotora
- b) Psicológica
- c) Cognitiva
- d) Socioafectiva

Variable dependiente: grafomotricidad y sus dimensiones

- a) Direccionalidad
- b) Coordinación visomotora
- c) Decodificación perceptivo motriz

III. HIPÓTESIS

Ha. Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, después de aplicar el post test.

H0. Las actividades lúdicas no desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022 después de aplicar el post test.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El estudio fue de tipo cuantitativa, porque según Maguiña (2018), refiere que es un método de investigación que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos. Además, porque se examinaron los datos en modo científico o numérico, en particular con la ayuda de la estadística; donde los datos obtenidos acerca de las actividades lúdicas serán analizados y tabulados. En tal sentido se conoció el nivel de la grafomotricidad en niños de 5 años.

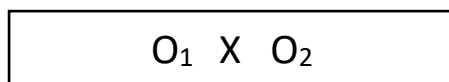
4.1.2. Nivel de investigación

Para la presente tesis se utilizó el nivel de investigación explicativa. Según, Hernández (2016) un estudio explicativo tiene por objetivo resolver un determinado problema o planteamiento específico, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación y, por ende, para el enriquecimiento del desarrollo cultural y científico. En este caso, se resolvió la problemática en relación a la grafomotricidad, aplicando actividades lúdicas. (p.52).

4.1.3. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación, fue pre experimental. Al respecto, Muñoz (2018) consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables; en ese sentido trató de administrarse las actividades lúdicas para observar los efectos de mejora en la grafomotricidad en niños de 5 años.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Donde:

X = Aplicación de actividades lúdicas

O₁= Medición del pre test de grafomotricidad

O₂= Medición del post test de grafomotricidad.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo constituida por la totalidad de 97 niños y niñas estudiantes de 03, 04, 05 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, que cuenta con tres aulas de 3, 4 y 5 años, según se muestra en el cuadro 1. De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es: el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas. (p. 81)

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de edad/secciones	sexo	
	Varones	mujeres
3 años	16	17
4 años	19	18
5 años	13	14
Total	48	49

Fuente: Nómina de matrícula 2022

4.2.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por el aula de 5 años del nivel inicial, que cuenta con 27 niños, con edad de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022 (ver cuadro 2). De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 240), la muestra es en esencia un subgrupo de la población, es decir, pertenecen al conjunto definido en sus características.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Grupos de edad/secciones	sexo	
	Varones	mujeres
5 años	13	14
Total		27

Fuente: Nómina de matrícula 2022

4.2.3. Técnica de muestreo

La técnica que se usó fue el muestreo no probabilístico por conveniencia. El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar. (Sampieri, 2010, p.83).

Según Hernández y Mendoza (2018) “En las muestras no probabilísticas, la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (p.200). No es de manera mecánica o electrónica si no depende de la decisión del o los investigadores.

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

- Estudiantes matriculados el presente año, con 5 años cumplidos.
- Estudiantes que aceptaron participar del estudio, mediante el consentimiento informado emitido por sus padres.

Exclusión

- Estudiantes que se ausentaron durante el proceso de evaluación.
- Estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Actividades Lúdicas	Se define como una dimensión del proceso humano que impulsa el desarrollo psicosocial, conformación de la personalidad, adquisición de conocimiento, es decir engloba una variedad de actividades donde interacciona el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento (Jiménez, 2002).	la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Cario, Et al 2010)	Psicomotora	Realizar actividades sensoriales y de coordinación de manera mucho más rápida y precisa.	1, 2, 3, 4, 5	Lista de cotejo 0.No hace 1. Hace
			Psicológica	Se centra en la mente, y recoge la idea de la persona como ser dirigido a metas y dotado de un conjunto de procesos que le permiten guiar su conducta creativa y armónicamente en el contexto.	6, 7, 8, 9, 10	
			Cognitiva	El niño comprende de los orígenes y desarrollo de la gran capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad.	11,12,13, 14, 15	
			Socioafectiva	Referida al contexto en que se desenvuelve el niño y respetando normas, valores, derechos, deberes y la capacidad de ser independiente y autónomo.	16, 17, 18, 19, 20	
Grafomotricidad	Es el proceso donde el niño va a aprender cómo controlar los movimientos de sus manos, como	La grafomotricidad es la psicomotricidad aplicada al acto de escribir. La grafomotricidad es	Direccionalidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Arriba - abajo. ● Abajo – arriba ● Izquierda – Derecha ● Derecha – Izquierda ● Trazos libres 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Lista de cotejo 1. Inicio 2. Proceso 3. Logrado

<p>consecuencia de ello aprenderá a manipular objetos e imitar signos y trazos para adquirir y desarrollar un correcto lenguaje escrito (Gómez, 2012)</p>	<p>la que permite trazar sobre un soporte un mensaje combinando los movimientos de la mano y del brazo. Estos están unidos a elementos motores, espacio-temporales y visocenestésicos de esencia psicomotriz. (Tajan, 1984)</p>	<p>Coordinación visomotora</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Trazos rectos ● Trazos de líneas curvas ● Trazos en zigzag ● Trazos en ondas ● Trazos en figuras geométricas. 	<p>9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16</p>
		<p>Decodificación perceptivo motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Reproduce las imágenes ● Escucha una consigna (dibujo, líneas y rectas) 	<p>17,18, 19, 20, 21, 21</p>

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

En este trabajo de investigación se utilizó la observación, ya que esta técnica consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos; en este caso sobre la variable dependiente grafomotricidad en niños de cinco años. (Muñoz, 2015)

Esta técnica también nos permitió ver los logros o deficiencias que surgieron durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Así mismo se tiene:

- a) Observación: para determinar, durante la recolección de datos, para obtener información sobre la grafomotricidad lo cual ayudo a poder identificar los niveles de los niños de 5 años a través de la lista de cotejo.
- b) Actividades de aprendizajes, de actividades lúdicas; donde se aplicó a los niños y niñas de 5 años, para ver su influencia en la grafomotricidad. Según, Puente (2017) La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto, con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se empleó fue la lista de cotejo, siendo ésta una herramienta que se puede utilizar para observar sistemáticamente, un proceso a través de una lista de preguntas cerrados de SI / NO; además permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos

realizados por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de capacidades como de actitudes, en este caso sobre la grafomotricidad en niños de 5 años. (Barriga, 2015)

El instrumento tiene tres dimensiones: Direccionalidad, Coordinación visomotora, Decodificación perceptivo motriz. La primera y segunda dimensión, contienen 8 ítems, y la última dimensión 6 ítems.

El instrumento constó de 22 ítems que fueron distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 4

Tabla de especificaciones para el pre y post test de los niveles de la disciplina

Dimensiones	Estructura de la lista de cotejo	Total	Porcentaje
Direccionalidad	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8	36%
Coordinación visomotora	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	8	36%
Decodificación perceptiva motriz	17, 18, 19, 20, 21, 22	6	28%
Total de ítems	22	22	100%

Nota: lista de cotejo

Tabla 5

Niveles y rangos de variable dependiente

Variable	Dimensiones	Valores	Escala de calificación de las dimensiones			
			Logro destacado (AD)	Logro previsto (A)	Proceso (B)	Inicio (C)
Grafomotricidad	Direccionalidad	Vigesimal	13-16	9-12	5 -8	0 - 4
	Coordinación visomotora		13-16	9-12	5 -8	0 - 4
	Decodificación perceptiva motriz		10-12	7-9	4-6	0-3

Nota: lista de cotejo

4.4.3. Validez y confiabilidad del instrumento

Validez del Instrumento

Según lo que indica Chávez (2001) la validez Es la eficacia con que un instrumento mide lo que se pretende. El procedimiento que se utilizó se denomina Juicio de experto, el cual se refiere a la capacidad para medir aquello para lo que ha sido diseñado. La validez lógica o aparente se refiere al grado en que un cuestionario mide lo que quiere medir a juicio de los expertos y de los propios sujetos se requieren de tres (3) expertos (profesionales).

Tabla 6

Validez del instrumento por los jueces

Concordancia de expertos	Fi	%
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Confiabilidad del Instrumento

Según Hernández y otros (2003), la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados.

Por otro lado, la confiabilidad de un cuestionario, se refiere a la consistencia de las puntuaciones obtenidas por las mismas personas, cuando se las examina en distintas ocasiones con los mismos cuestionarios; es decir, el instrumento arroja medidas congruentes de una medición a la siguiente. Asimismo, se tomó la prueba piloto a la muestra de estudiantes de dicha Institución Educativa que contaban con las mismas características y los resultados se evaluaron a través de la técnica de Kr-20 de Richardson, donde se obtuvo un puntaje de 0,877 siendo aceptable y aplicable.

Tabla 7

Confiabilidad del instrumento

Kr- 20 de Richardson	Kr-20 basado en elementos estandarizados	N° de elementos
0,877	0,870	22 ítems

Nota. Prueba piloto

Según la tabla sobre la confiabilidad del instrumento, se evidenció que el instrumento tiene una confiabilidad de 0,877 lo cual quiere decir que tienen una confiabilidad “alta”.

4.5. Plan de análisis

Se desarrolló en dos fases, la primera la descriptiva a través del programa del Excel para desarrollar tablas y gráficos que detallan las características de las variables y dimensiones.

La segunda fase fue la inferencial con el programa del SPSS, para la contratación de hipótesis donde para la prueba de normalidad se aplicó el test de Shapiro-Wilk y para comprobar la hipótesis se dio uso al estadígrafo Wilcoxon.

Las etapas que se cumplieron para el procesamiento fueron: Sobre la aplicación de juegos en los sectores para mejorar la disciplina de niños y niñas; manifestándose en el progreso del cumplimiento, obediencia y orden.

En el pre test se afirma que están en proceso en su grafomotricidad, notándose desde en clase dificultades para coger el lápiz, reconocer derecha e izquierda. En la intervención de actividades lúdicas se trabajó mediante sesiones de aprendizaje que fueron paulatinamente trabajándose en 15 sesiones con la organización de actividades lúdicas, fomentando nuevos espacios donde demuestren su participación directa los niños y niñas con el apoyo de sus padres en el hogar.

En el post test existió el progreso afianzándose en cumplir sus tareas, esforzándose por mejorar, buen trato con los demás, uso mejor del lápiz, mejor coordinación visomotora y buena percepción motrices.

4.5.1. Procedimiento

Se conformó con un grupo de muestra de 5 años, con 27 niños y niñas. La investigación se realizó en seis fases.

Selección de la población: se pudo observar las dificultades al realizar la práctica que temían los niños en la grafomotricidad, es por el cual se planteó realizar la dicha investigación.

Gestión a la I.E. se presentó una solicitud ante el director y la docente, permiso para llevar a cabo la investigación.

Selección de la muestra: se seleccionó como muestra a los niños y niñas de 5 años por que se observó esta aula temían mucha dificultad, por ello se planteó dar una solución.

Ejecución de las actividades de aprendizaje: se aplicó las sesiones de aprendizaje para ayudar las dificultades que se observó de los niños (que duro aproximadamente 2 meses)

Evaluación realizada en el pre y post-test

Procesamiento de la información cuidando de proteger la identidad de los estudiantes participantes en el estudio.

Validación del instrumento de recolección de datos

4.5.2. Evaluación en el pre test

Se aplicó el instrumento listo de cotejo para conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones de los niños y niñas de 5 años, al iniciar la investigación. El instrumento consideró 12 ítems valorándose por 2 niveles: Si (2) y No (0). Su aplicación se realizó en un período de 4 meses, desde abril hasta agosto del 2021, con una duración de 45 minutos por estudiante.

4.5.3. Experimento

Se ejecutaron 15 actividades de aprendizaje con la finalidad de comprobar si las actividades lúdicas mejoran la grafomotricidad, y durante la ejecución de las sesiones se aplicó la lista de cotejo con sus respectivas dimensiones, indicadores e ítems para ver el avance de nivel de la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años, ayudando en la recolección de información de forma clara y precisa. Las sesiones de aprendizaje fueron aplicadas dos veces a la semana aproximadamente por 2 meses, cada sesión tuvo una duración de 45 minutos (hora pedagógica) y tuvo lugar después del recreo al finalizar el día.

4.5.4. Evaluaciones realizadas en el post test

Mediante el post test se determinó los niveles de la grafomotricidad luego de ejecutar las sesiones de aprendizaje. El instrumento considero 12 ítems valorándose por 2 niveles: Si (2) y No (0). Considerando el período de tiempo de cuatro meses, con una aplicación cuya duración fue de 45 minutos aproximadamente, realizándose de manera personalizadas.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 8

Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache SAN MARTIN 2022	<p>General: ¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022?</p> <p>Específicos ¿Cuál es el nivel de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022, a través de un pre test?</p> <p>¿Cómo las actividades de aprendizajes de las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022, a través de un post test?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la grafomotricidad a través del pre test y post test en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022?</p>	<p>General: Determiners si la aplicación de las actividades lúdicas desarrolla la grafomotricidad en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022.</p> <p>Específicos Conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022, a través de un pre test</p> <p>Aplicar las actividades de aprendizajes de las actividades lúdicas en la grafomotricidad en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022</p> <p>Conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022, a través de un post test</p> <p>Comparar el nivel de la grafomotricidad a través del pre test y post test en niños de 5 años de la N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022.</p>	<p>Ha. Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022, después de aplicar el post test.</p> <p>H0. Las actividades lúdicas no desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022 después de aplicar el post test.</p>	<p>Tipo: Cuantitativa Nivel: Explicativa Diseño: Pre experimental Población: 97 niños del nivel inicial Muestra: 27 niños Variable 1: Actividades lúdicas Variable2: Grafomotricidad Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Análisis de la información: Excel Principio ético: Justicia, confidencialidad.</p>

0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martin 2022

4.7. Principios éticos

Protección a las personas. – mediante este principio la investigación procurará en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022.

Libre participación y derecho a estar informado. – para poder iniciar la investigación se buscará el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizará mediante un consentimiento informado que firmaron los padres de familia.

Beneficencia y no maleficencia. – la investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto a la grafomotricidad, resultados que permitirá a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños

Justicia. – al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar la convivencia democrática, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante será informado de sus resultados de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

La presente investigación está organizada de manera precisa para dar respuesta al objetivo general que busca determinar si las aplicaciones de las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. Los resultados se organizan conforme a la planificación en los siguientes objetivos específicos:

5.1.1. Conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, a través de un pre test;

Tabla 9

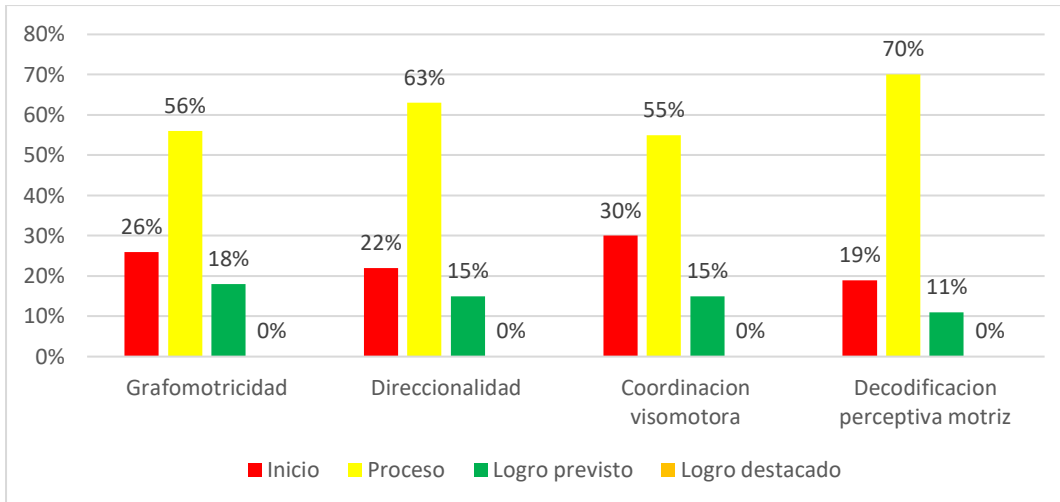
Nivel de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas

Nivel de Aprendizaje	Grafomotricidad		Direccionalidad		Coordinación visomotora		Decodificación perceptiva motriz	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado (AD)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Logro esperado (A)	5	18%	4	15%	4	15%	3	11%
En proceso (B)	15	56%	17	63%	15	55%	19	70%
En inicio (C)	7	26%	6	22%	8	30%	5	19%
Total	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada en abril del 2022

Figura 1

Gráfico de barras del nivel de grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas según pre test



Nota. Tabla 9

En la tabla 9 y figura 1, con relación a los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones de 27 niños y niñas, quienes representan el 100% que fueron evaluados mediante el Pre test; el 56% se encuentra en nivel proceso, el 26% en inicio y el 18% en logro previsto. Con respecto a las dimensiones en direccionalidad el 63% se encuentra en proceso, el 22% en inicio y el 15% en logro previsto; en la dimensión coordinación visomotora el 55% se encuentra en proceso, el 30% en inicio y el 15% en logro previsto y por último en la dimensión decodificación perceptiva motriz el 70% se encuentra en nivel proceso, el 19% en inicio y el 11% en logro previsto. Por lo que se concluye que, las dimensiones decodificación perceptiva motriz, y direccionalidad en su mayor proporción se encuentran en el nivel de proceso entre los niños de 5 años al aplicar el pre test.

5.1.2. Aplicar las actividades de aprendizajes de las actividades lúdicas en la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvara,

Provincia de Tocache San Martín 2022

Tabla 10

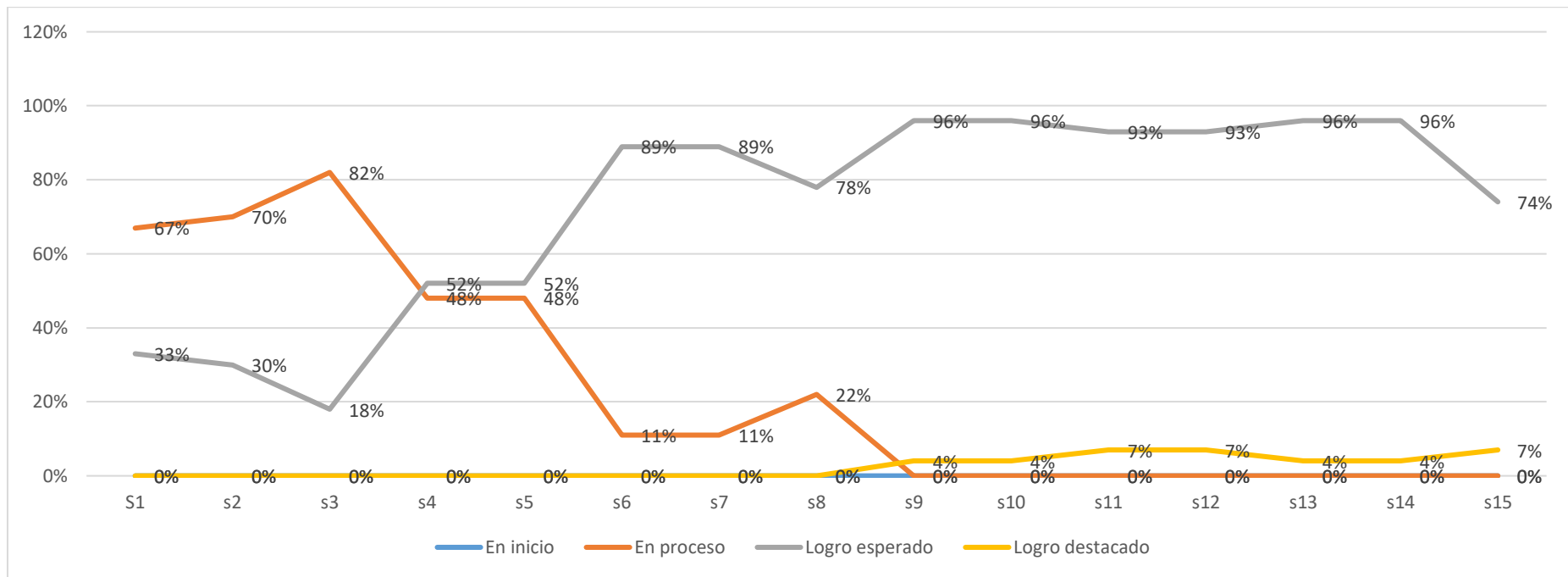
Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar las actividades lúdicas como recurso didáctico en la grafomotricidad

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESIÓN 14		SESIÓN 15	
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	1	4%	2	7%	2	7%	1	4%	1	4%	7	26%
Logro Esperado	7	26%	7	26%	9	33%	14	52%	14	52%	24	89%	24	89%	21	78%	26	96%	26	96%	25	93%	25	93%	26	96%	26	96%	20	74%
Proceso	20	74%	20	74%	18	67%	13	48%	13	48%	3	11%	3	11%	6	22%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en abril, 2022

Figura 2

Gráfico de líneas de las sesiones basadas en la estrategia lúdica



Nota. Tabla 10

Se observa en relación con la aplicación de las actividades lúdicas que los niños empezaron en su primera sesión con nivel de proceso a un 67% y un 33% en logro esperado, mejorando según la aplicación de éstas, llegando a un nivel de logro esperado a un 74% y un 7% en logro destacado en su última sesión, demostrando que si existe mejoría en su desarrollo de la grafomotricidad. Por lo que se concluye que, la aplicación de sesiones basadas en actividades lúdicas, mejoraron la grafomotricidad logrando el nivel de logro esperado, entre los niños de cinco años al aplicar el post test.

5.1.3. Conocer los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, a través de un post test

Tabla 11

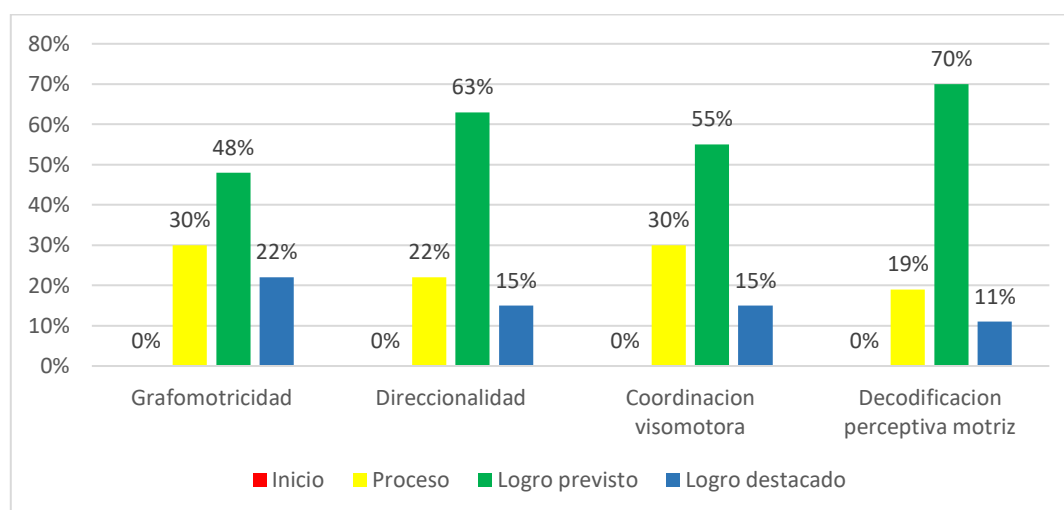
Nivel de la grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas

Nivel de Aprendizaje	Grafomotricidad		Direccionalidad		Coordinación visomotora		Decodificación perceptiva motriz	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado (AD)	6	22%	4	15%	4	15%	3	11%
Logro esperado (A)	13	48%	17	63%	15	55%	19	70%
En proceso (B)	8	30%	6	22%	8	30%	5	19%
En inicio (C)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada en abril del 2022

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de grafomotricidad y sus dimensiones en niños y niñas según post test



Nota. Tabla 11

En la tabla 11 y figura 3, con relación a los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones de 27 niños y niñas, quienes representan el 100% que fueron evaluados mediante el Post test; reporta que, el 48% se encuentra en nivel logro previsto, el 30% en proceso y el 22% en logro destacado. Con respecto a las dimensiones en direccionalidad, el 63% se encuentra en logro previsto, el 22% en proceso y el 15% en logro destacado; en la dimensión coordinación visomotora el 55% se encuentra en logro previsto, el 30% en proceso y el 15% en logro destacado y por último en la dimensión decodificación perceptiva motriz el 70% se encuentra en nivel logro previsto, el 19% en proceso y el 11% en logro destacado. Por lo tanto, se afirma que el mayor porcentaje de los niños se ubican en nivel de logro previsto mejorando así sus dificultades en la grafomotricidad y así como también en sus dimensiones, direccionalidad, coordinación visomotora y decodificación perceptiva motriz, al aplicar el post test.

5.1.4. Comparar el nivel de la grafomotricidad a través del pre test y post test en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvara, Provincia de Tocache San Martín 2022

Tabla 12

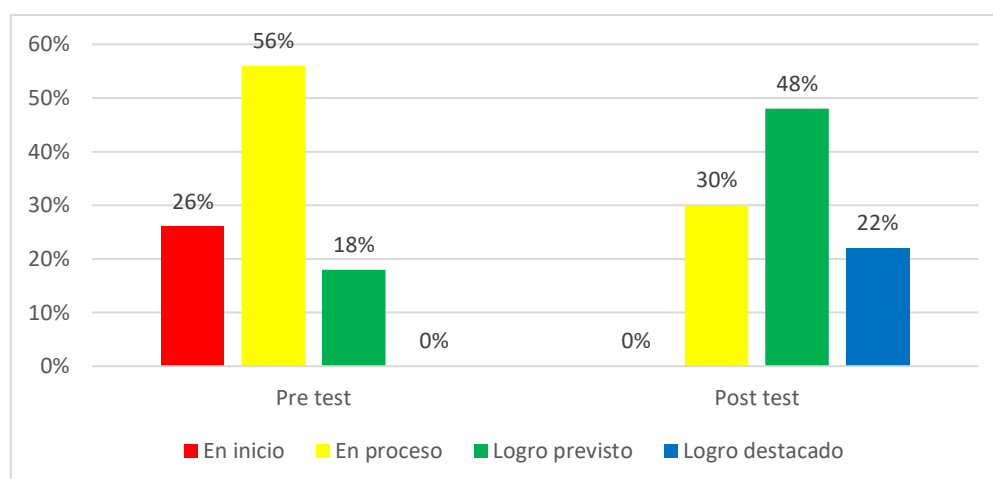
Nivel de la grafomotricidad en niños y niñas según pre test y post test

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST		POST TEST	
	f _i	%	f _i	%
Logro destacado	0	0%	6	22%
Logro esperado	5	18%	13	48%
En proceso	15	56%	8	30%
En inicio	7	26%	0	0%
Total	27	100%	27	100%

Nota. Lista de cotejo aplicada en abril, 2022

Figura 4

Gráfico de barra de los niveles de la grafomotricidad en niños y niñas según pre y post test



Nota. Tabla 12

En la tabla 12 y figura 4 se observa en relación a la comparación del nivel del pre y post test, que si existen diferencias, debido que en antes de la aplicación de las sesiones, se encontraron niveles en proceso a un 56%, los cuales fueron mejorando gracias a las actividades lúdicas, alcanzando niveles de logro esperado a un 48%. Por lo que se concluye que después de la aplicación de las sesiones, los niveles de psicomotricidad mejoraron en los niños de cinco años.

Prueba de hipótesis

Tabla 13

Prueba de normalidad

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	G1	Sig.
Diferencia	,898	27	,012

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 5, existe una sig. 0,012. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

Ha. Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, después de aplicar el post test.

H0. Las actividades lúdicas no desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022 después de aplicar el post test.

Nivel de significancia: $5\% = 0,05$

Tabla 14*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	13 ^c		
	Total	27		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Tabla 15*Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba^a	
	Post test - Pre test
Z	-3,298 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las actividades lúdicas desarrollan significativamente la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, después de aplicar el post test.

5.2. Análisis de resultados

Según los resultados alcanzados en la investigación donde se aplicó el pre test, diez actividades de aprendizajes y el post test a los niños de 5 años de edad, siendo representados mediante tablas y gráficos, por tal motivo, se presentarán a continuación los análisis de resultados en relación con los objetivos específicos.

Con respecto al objetivo general de los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon en relación al pre y post test evidenciado en una tabla fue, valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 es menor al límite establecido por el investigador 0.05. Por lo tanto, se rechazó la Hipótesis Nula (H_0) y se aceptó la Hipótesis Alternativa (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Resultado que se compara con el estudio de Fonseca (2018) Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, Chulucanas, Morropón. Piura. Quien mencionó que las actividades lúdicas son significativas en el desarrollo de la motricidad fina corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en la motricidad fina entre el pre test y post-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%, siendo éstos similares a los resultados de la presente investigación.

Resultado que permite afirmar que las actividades lúdicas influyen en la grafomotricidad.

Finalmente, se puede determinar el beneficio de la intervención de las actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad, porque según Cortés (2014) las actividades lúdicas se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, la capacidad para adquirir nuevos entendimientos, los problemas

conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje (p. 41). La lúdica es una actividad para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza (p. 42).

Con respecto al objetivo específico 1; de acuerdo a los resultados obtenidos mediante el pre test en cuanto a la grafomotricidad y sus dimensiones: la variable grafomotricidad el 56% se encuentra en nivel proceso. A nivel de dimensiones en direccionalidad el 63% se encuentra en proceso; en la dimensión coordinación visomotora el 55% se encuentra en proceso y por último en la dimensión decodificación perceptiva motriz el 70% se encuentra en nivel proceso.

Los resultados obtenidos se asemejan a Rea (2021) “Guía de estrategias lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Isidro Ayora cuya metodología fue de diseño aplicada similar a nuestro estudio. En el cual se tuvieron resultados del pre test en cuanto a la grafomotricidad fue que el 60% estaban en inicio, en la dimensión direccionalidad el 50% estaban en inicio, en la dimensión coordinación visomotora el 65% estaban en inicio, en la dimensión decodificadora el 45% estaban en inicio y proceso.

Resultado que no tienen mucha similitud con la calificación otorgada a la variable dependiente y a sus dimensiones, y que, sin embargo, permite afirmar que las actividades lúdicas influyen en la grafomotricidad ya que los niños se encuentran en el pre test, en su mayoría proceso.

Para el desarrollo de la grafomotricidad, Iglesias (2000) afirma que se deben aprender ciertos movimientos que permitan reproducir un modelo y se parten de dos

actividades: los visos manuales y las psicomotrices. De la misma manera la MINEDU, menciona la necesidad de que, en el proceso de la grafomotricidad, los niños desarrollen las destrezas que ofrece la grafomotricidad (motricidad gruesa, motricidad fina, capacidad sensorial y habilidad rítmica).

Con respecto al objetivo específico 2; evidenciados en los resultados al aplicar las actividades de aprendizaje de las actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad y sus dimensiones; en su primera sesión con nivel de proceso a un 67%, mejorando según la aplicación de éstas, llegando a un nivel de logro esperado a un 74% en su última sesión, demostrando que si existe mejoría en su desarrollo de la grafomotricidad.

Resultado contrastado con Aguilar (2019) Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 019 Dulce Empezar, Tingo María- Huánuco, 2019. Quien antes de aplicar el taller los niños y niñas estaban en inicio con un 57% y luego de aplicar los talleres los niños y niñas obtuvieron el nivel logro con 71%.

Estos resultados pueden demostrar que a pesar de ser una variable específica que se relaciona con la grafomotricidad, guarda una similitud y semejanza con nuestros resultados.

Martens et al. (2017) afirma que el juego se puede dar al aire libre, lo que permite lograr las habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. Adicionalmente, Calle (2009) señala que los juegos deben ser variables, deben adaptarse a la situación de aprendizaje y, además, deben ser dinámicos, atractivos, motivadores, y sobre todo que permita la participación masiva de estudiantes convirtiéndose en el aula como recursos didácticos.

Con respecto al objetivo específico 3; según los resultados evidenciados en el post test en cuanto a la disciplina y sus dimensiones son de la siguiente manera; la variable

grafomotricidad que el 48% se encuentra en nivel logro previsto. A nivel de dimensiones en direccionalidad el 63% se encuentra en logro previsto; en la dimensión coordinación visomotora el 55% se encuentra en logro previsto, y por último en la dimensión decodificación perceptiva motriz el 70% se encuentra en nivel logro previsto.

Resultado comparado con Yauce (2019) Programa educativo, para el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años en una institución educativa inicial. quien en el post test identifico resultados de la siguiente manera en la grafomotricidad el 62.5% estaban en logro, en la dimensión direccionalidad 50% en nivel logro, en la dimensión coordinación visomotora el 80% estaba en nivel logro y en la dimensión decodificación el 60% estaban en nivel logro. Comparación que permite deducir que existe marcada similitud porque en la investigación citada trabajo con las mismas dimensiones y similar escala valorativa, y por tanto si se asemeja en que la gran mayoría están en el nivel logro, demostrando la mejora.

Para Pinedo (2019). Se entiende por grafomotricidad el movimiento gráfico realizado con la mano al escribir. Por su parte la educación grafomotora intenta mejorar y/o corregir dichos movimientos gráficos necesarios para la escritura.

De acuerdo al objetivo específico 4; de los resultados obtenidos en relación a la grafomotricidad que en un principio se encontraron niveles en proceso a un 56%, el cual fueron mejoraron gracias a las actividades lúdicas, teniendo luego niveles de logro esperado a un 48%.

Resultado que se compara con Aguilar (2018) Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N° 419/MX-P Ninabamba del distrito San Miguel La Mar Región Ayacucho en el año académico 2018. Quien en relación a la motricidad gruesa encontró los siguientes

resultados; en el pre test el 76,39% estaban en inicio y en el post test el 80,14% estaba en nivel logro.

De los resultados mostrados permiten mostrar que pese a tratarse de una variable específica de la grafomotricidad, éstos guardan semejanza con los resultados del presente estudio, ya que la estrategia empleada en dicho antecedente, mejoró la variable en estudio; lo cual se iguala a nuestros resultados.

Rius (1988, p. 8) argumenta que, la grafomotricidad es una actividad cuya función es permitir describir el acto gráfico, utilizando el estudio de coordinaciones que produce el cerebro en los sectores superiores que están muy lateralizados por a través del manejo de medios de manipulación lo que permite la evolución de los signos gráficos de los infantes esto ayuda la inculturación de aspectos sociales interactivos hasta conseguir la comunicación escrita.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó los niveles de la grafomotricidad y sus dimensiones antes de la aplicación de actividades lúdicas. Lo más importante fue que determinar que el 56% se encuentra en nivel proceso, además que la dimensión direccionalidad y decodificación perceptiva motriz fueron las que alcanzaron dicho nivel, ya que los niños fueron capaces de desarrollar medianamente dichas capacidades, sin embargo, lo menos relevante, fue que la dimensión que alcanzó mayor porcentaje en nivel inicio fue la coordinación visomotora, lo que significa que a los niños de 5 años les costó desarrollar en mayor medida su coordinación visomotriz.

Se aplicó las sesiones de aprendizaje de las actividades lúdicas, las cuales mejoraron notablemente la disciplina y sus dimensiones en los niños y niñas, donde en su primera sesión con nivel de proceso a un 67%, mejorando según la aplicación de éstas, llegando a un nivel de logro esperado a un 74% en su última sesión. Por lo tanto, lo más importante fue que si existe mejoría en su desarrollo de la grafomotricidad, por lo tanto, al aplicar cada actividad de aprendizaje de las actividades lúdicas a los niños se pudo visualizar la mejora en cada actividad desde el primer hasta el final llegando la mayoría de los niños al logro destacado, lo cual resalta que la aplicación de actividades lúdicas es buena para mejorar el desarrollo de la grafomotricidad.

Se conoció que mediante el post test el mayor porcentaje lo más importante fue que la mayoría de los niños y niñas se encontraron en el nivel logro previsto en la grafomotricidad y sus dimensiones; evidenciado que el 48% se encuentra en nivel logro previsto. Lo más relevante fue que A nivel de dimensiones en direccionalidad que la dimensión decodificación perceptiva motriz logró el 70% en nivel logro previsto, lo que significa que las actividades lúdicas son muy eficaces para potencializar el desarrollo de la grafomotricidad en los niños.

Se comparó el pre y post test de los niveles de la grafomotricidad. Lo más importante fue que al encontrarse en inicio antes de la aplicación de las sesiones, éstos niveles mejoraron gracias a las actividades lúdicas, logrando niveles de logro esperado, lo que significa que existe una gran diferencia luego de aplicar las actividades lúdicas demostrando que las actividades lúdicas son importantes para desarrollar la grafomotricidad en los niños.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

a. Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

- A los futuros investigadores que realicen la investigación en otros contextos dando uso de nuevas técnicas e instrumentos de evaluación adaptados al entorno virtual, y realizar la investigación en diseño cuasi- experimental para comparar los resultados con más exactitud en el grupo control y experimental.

b. Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

- A la docente del aula de 5 años, debe realizar talleres actividades lúdicas en donde los niños y niñas participen para mejorar su grafomotricidad y desarrollen su nivel psicomotriz acorde a sus etapas.
- A los docentes de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022, realizar sesiones de aprendizajes de actividades lúdicas que genere expectativas y despierte el interés por el desarrollo de la grafomotricidad y de esta manera mejorar el desarrollo motriz de los niños.
- A las docentes de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022 deben realizar proyectos de actividades lúdicas para mejorar la grafomotricidad en los niños.
- Al director de la Institución Educativa debe incentivar a los padres de familias poner en práctica permanente a sus menores hijos e hijas en la casa el desarrollo de sus actividades motrices acorde a sus etapas, mediante juegos o quehaceres del hogar, y de esta manera los niños puedan mejorar la grafomotricidad.

c. Recomendaciones desde el punto de vista académico:

- A los docentes de la universidad que involucren mayores programas de actividades lúdicas a los estudiantes de educación inicial, lo cuales serán útiles para que

practiquen en sus niños en la labor cotidiana en post mejora del desarrollo de su grafomotricidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, K. (2018) Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N° 419/MX-P Ninabamba del distrito San Miguel La Mar región Ayacucho en el año académico 2018. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_a7013150bd7adbb3356d9703c9f17bc8
- Aguilar, K. (2018) Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la institución educativa inicial N° 419/MX- P Ninabamba del distrito San Miguel La Mar región Ayacucho en el año académico 2018. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4814>
- Aguilar, M. (2019) Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 019 Dulce empezar, tingo maría- Huánuco, 2019. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_e38698577b3762397edc2fa1aaa3916a
- Aguilar, M. (2019) Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial n° 019 dulce empezar, tingo maría- Huánuco, 2019. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20728>
- Ajuriaguerra, J (2013). Manual de psiquiatría infantil. Barcelona: Científico [AL/APRENDIZAJES/Enciclopedia%20del%20desarrollo%20de%20aluminio_MCR-SD.pdf? Sequence=1&isAllowed=y](AL/APRENDIZAJES/Enciclopedia%20del%20desarrollo%20de%20aluminio_MCR-SD.pdf?Sequence=1&isAllowed=y)
- Arnaiz, R. (2015) lecto-escritura infantil, procesos grafomotores y técnicas. Descripción https://es.scribd.com/document/330331031/Arnaiz-y-Ruiz-Grafomotricidadarrillo_GML.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[attribute=es](#)

- Basantes, I. (2019) Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del liceo la siembra.
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/11967/1/59456_1.pdf
- Basantes, I. (2021) Pintura digital como técnica para mejorar la grafomotricidad en niños y niñas de 5 años del Liceo La Siembra.
<http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/11967>
[C3%ADa%20del%20desarrollo%20de%20Piaget.pdf](#)
- Camacho, C. (2015) la grafomotricidad en el nivel inicial.
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/143/148>
- Camacho, C. (2018) LA GRAFOMOTRICIDAD EN EL NIVEL INICIAL.
[conseguir-un-buen-grafismo-prevención-y-atención-de-sus-dificultades-en-el-aula-ge314](#)
- Estrada, M. (2019) Enciclopedia Del Desarrollo De Los Procesos Grafomotores.
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECI>
- Figueroa, C. (2016). La Grafomotricidad. en nivel inicial. Revista Perspectivas en primera infancia.
- Fonseca, A. (2018) Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, Chulucanas, Morropón. Piura.
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>
- Fonseca, A. (2018) Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, Chulucanas, Morropón. Piura.
- Gallahue, D. (1982). La educación física en la enseñanza primaria: Una propuesta curricular para la reforma. España: Editorial INDE.
- García (2019). Evolución el grafismo Universidad Habana Cuba 7(4) ISSN 1561- 3119.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43333/C>
- García, P. (2017). Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente

didáctico. Madrid, España: Mc Graw Hill.

<https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/teoria-y-practica-de-la->

Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez S. (2015) La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. (Tesis de grado) Universidad del Tolima.

Gonzales, L. (2019). Grafomotricidad en educación infantil. Revista artista digital

Hernández, R. Fernández, C. Baptista, M. (2018), Metodología de la Investigación, México, McGraw Hill.

<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/APRENDIZAJES/Enciclopedia%20del%20desarrollo%20de%20>

<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>

Iglesias, R. (2015) Congreso mundial de lectoescritura y grafomotricidad.

https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorr_investigacion.pdf

IRIF, SL. <https://www.grao.com/es/producto/la-escritura-como->

La educación de niños con talento en Iberoamérica. Santiago de Chile: Autor, p.172. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139179>

Le Boulch, J. (1971). La educación por el movimiento en la edad escolar. Buenos Aires:

Paidós. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1634659>

López. S. (2017). La escritura: cómo conseguir un buen grafismo. España: Graó de

Lupuche, K. (2018) as actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños

de 4 años de la I.E.I. COSITAS DEL SABER 2640501 - GUAYABO.

Huancabamba.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1763/Lupuche_PKE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lupuche, K. (2018) as actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños

de 4 años de la I.E.I. COSITAS DEL SABER 2640501 - GUAYABO.

Huancabamba.

[Madrid-Cultural/dp/8486424615](https://www.madrid-cultural.com/dp/8486424615)

- Marchán, J. (2019) La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de inicial y primaria en una Institución Educativa Inicial 864 1560408 – Pechuquiz, Frías 2019. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39116?locale-Médica>.
https://espaciopsicopatologico.files.wordpress.com/2017/02/manual_d
- Mullo G., M. (2015). Motricidad fina en el desarrollo de la preescritura de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la escuela fiscal TARQUINO IDROBO matutina vespertina, parroquia de Cotocollao, D.M. Quito en el año 2014. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Naranjo de la Cruz, M. (2019) La Grafomotricidad En El Desarrollo De Habilidades Motoras Finas En Niños Y Niñas De 2 A 3 Años De Edad Comunidad De Mogato. [os%20procesos%20grafomotores%20-os%20procesos%20grafomotores%20-%20M%20Dolores%20Rius%20-%20libro.pdf](#)
- Palomino, C. (2019) Coordinación visomotora y la grafomotricidad en niños de 5 años de una institución educativa inicial, Carabayllo 2019.
Pedagogía y Psicología Infantil. (2015). biblioteca practica para padres y [pedagogia-expuesto-conforme-a-un-plan-rigurosamente-didáctico--0/html/](#)
- Piaget, J (1976). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D.F. pág. 101-
- Pinedo, N. (2019). Evaluación e intervención de la grafomotricidad en niños y niñas del segundo año de educación básica de la unidad educativa Octavio Cordero Palacios, Cuenca. (Tesis de grado). Universidad de Cuenca.
[puche_PKE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)
[RAFOMOTRICIDAD%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%2](#)
- Rea, D. (2021) Guía de estrategias lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Isidro Ayora.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20116/1/UPS-CT009042.pdf>
- Rea, D. (2021) Guía de estrategias lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Isidro Ayora.

- Rico, M. (2016) La grafomotricidad y su metodología - Redined.
- Rius, M. (2018) GRAFOMOTRICIDAD. ENCICLOPEDIA DEL DESARROLLO DE
LOS PROCESOS GRAFOMOTORES
- Sallán, J. G. (2015). Preescritura. Educar (5),61-88.
- Sánchez, C. Reyes, K. (2018) Manual de términos en investigación científica, tecnológica
y humanística.
- Sierra-Bravo, R. (2016). Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios (14ava ed.).
Madrid, España: International Thomson Editores y Paraninfo,
S.A.https://significanteotro.files.wordpress.com/2017/08/docslide-com-br_tecnicas-de-investigacion-social-r-sierra-bravo.pdf
[TIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf](https://significanteotro.files.wordpress.com/2017/08/docslide-com-br_tecnicas-de-investigacion-social-r-sierra-bravo.pdf)
- UNESCO (2018), Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.
- Vintimilla, M. (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad.
<https://www.ilovepdf.com/download/3x4d677zwnp7s8xrhwqcfhgbzAAr0h0zlk4df0tkc2gtx6rmvd54736p87nA6qpm3nn79t9k0cp6l44tv1p9zl6jyy9wxs1jmr84jnv9c13qphjc7jfvdlzyx9x0rrxpypxgdvsfy51ts2ttwmnvvtxjmghx07yhybq3rycmgpv0sqvvAt81/60o>
- Vintimilla. M (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad.
- Wallon, H. (1979). La evolución psicobiológica del niño. París: Ares y Mares.
<https://www.amazon.com/-/es/Henri-Wallon/dp/8484329089>
- Yauce, A. (2019) Programa educativo, para el desarrollo de la grafomotricidad en niños
de 5 años en una institución educativa inicial.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1092/1/TL_YauceVidalesAnaMaria.pdf.pdf
- Yauce, A. (2019) Programa educativo, para el desarrollo de la grafomotricidad en niños
de 5 años en una institución educativa inicial.
<http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/1092>

ANEXOS

Anexo 1: instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo: Grafomotricidad

La lista de cotejo tiene como propósito evidenciar los movimientos, acciones mediante actividades de grafomotricidad se marcará Si o No de acuerdo al desempeño del menor:

Nº	ITEMS	SÍ	N O
	DIMENSIÓN: DIRECCIONALIDAD		
1	Ejecuta trazos de arriba - abajo.		
2	Ejecuta trazos de abajo – arriba.		
3	Efectúa trazos de izquierda – derecha.		
4	Efectúa trazos de derecha– izquierda.		
5	Pinta los aviones que van para la derecha		
6	Pinta los animales que van hacia la izquierda.		
7	Realiza trazos de manera espontánea		
8	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba-abajo)		
	DIMENSIÓN: COORDINACIÓN VISOMOTORA		
9	Realiza trazos rectos respetando las líneas		
10	Realiza trazos de líneas curvas respetando los márgenes.		
11	Realiza trazos curvos combinados del mismo tamaño.		
12	Realiza trazos en zigzag en forma continua.		
13	Ejecuta trazos en ondas.		
14	Traza ondas combinadas.		
15	Realiza trazos semicírculo		
16	Realiza trazos de figuras geométricas		
	DIMENSIÓN: DECODICION PERCEPTIVA MOTRIZ		
17	Reproduce las imágenes según el modelo que observa.		

18	Reproduce trazos combinados mediante situaciones.		
19	Escucha una consigna y la sigue respetando la indicación (dibujo, líneas, rectas)		
20	Imitar con las manos movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando...)		
21	Toca palmas, primer libremente, después siguiendo un ritmo.		
22	Junta y separa los dedos libremente, luego siguiendo órdenes.		

Anexo 2: Validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: MÉTODO LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: _____

ASPECTOS DE VALIDACIÓN


Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			X		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			X		
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																				X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																				X	
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			X		
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	FAYRUZ GÓMEZ CARDENAS	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	EDUCACIÓN INICIAL		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD		

Lugar y fecha: 29 de marzo de 2020


FAYRUZ GÓMEZ CARDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD
 Firma del evaluador

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: MÉTODO LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.														
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones		
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
GRAFOMOTRICIDAD	Soporte y posición	Soporte horizontal - prono en el suelo	Muestra libertad al realizar trazos tendido en el suelo	X		X		X		X				
			Desplaza sus trazos con facilidad hacia la zona no garabateadas	X		X		X		X				
		Soporte vertical - posición de pie	Realiza trazos de pie	X		X		X		X				
			Realiza trazos respetando los límites	X		X		X		X				
		Soporte horizontal - posición sedente sobre la mesa	Muestra independencia en el movimiento de la cintura al realizar sus trazos	Muestra independencia en el movimiento de la cintura al realizar sus trazos	X		X		X		X			
				Muestra tonicidad en el manejo del trazo	X		X		X		X			
				Muestra independencia de la muñeca al realizar sus trazos	X		X		X		X			
				Muestra una posición correcta de los dedos	X		X		X		X			
				Muestra dominio al arrugar papel	X		X		X		X			
	Instrumentos naturales	Muestra dominio al embolillar papel	Rasga papel sin dificultad	X		X		X		X				
			Muestra dominio al embolillar papel	X		X		X		X				
			Usa los dedos correctamente al realizar la técnica de dactilopintura	X		X		X		X				
			Muestra dominio al pegar papeles en su dibujo	X		X		X		X				
			Instrumentos artificiales	Usa la crayola en posición correcta al realizar sus trabajos	Usa la crayola en posición correcta al realizar sus trabajos	X		X		X		X		
					Utiliza correctamente el punzón	X		X		X		X		
					Coge correctamente la tijera	X		X		X		X		
					Coge correctamente el pincel	X		X		X		X		
					Utiliza adecuadamente la esponja al realizar técnicas de pintura	X		X		X		X		
					A masa plastilina adecuadamente	X		X		X		X		
	Manejo	Trazos sincréticos (garabatos lineales)	Utiliza adecuadamente los sellos	X		X		X		X				
			Usa el lápiz en posición correcta al realizar sus trazos.	X		X		X		X				
			Traza garabatos ondulantes	X		X		X		X				
			Traza garabatos angulosos	X		X		X		X				

de trazo	y ondulantes)												
		Trazos lineales	Traza líneas con angulaciones	X		X		X		X			
			Trazas lineales	Traza líneas ondulantes	X		X		X		X		
	Trazos iconográficos		Traza figuras abiertas	X		X		X		X			
			Traza figuras cerradas	X		X		X		X			
	Conservación del trazo (direccionalidad)		Manejo de la direccionalidad del trazo	X		X		X		X			
			Conservación del sentido del trazo continuo	X		X		X		X			
			Conservación del sentido del trazo discontinuo	X		X		X		X			
			Manejo del cambio de sentido en el trazo	X		X		X		X			

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA GRAFOMOTRICIDAD

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE LA GRAFOMOTRICIDAD

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GÓMEZ CÁRDENAS, FAYRUZ

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAESTRA EN EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------


 FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 DE LA CREATIVIDAD

Firma del evaluador

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la investigación: MÉTODO LÚDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA SAN MARTÍN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación:
-

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			X		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			X		
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																				X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																				X	
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			X		
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	SARITA ALEJANDRINA GUIMARAY CHIHUAN	DNI	45871471
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACION		
Especialidad	EDUCACION SECUNDARIA		
Grado académico	MAESTRA		
Mención	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		

Lugar y fecha: 29 de marzo de 2020


 Sarita A. Guimaray Chihuan
 Maestra en Administración
 de la Educación
 Firma del

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: METODO LUDICO EN LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA SAN MARTIN DE PORRES N° 38030, AYACUCHO 2019.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicados		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
GRAFOMOTRICIDAD	Soporte y posición	Soporte horizontal - prono en el suelo	Muestra libertad al realizar trazos tendido en el suelo	X		X		X		X		
			Desplaza sus trazos con facilidad hacia la zona no garabateadas	X		X		X		X		
		Soporte vertical - posición de pie	Realiza trazos de pie	X		X		X		X		
			Realiza trazos respetando los límites	X		X		X		X		
		Soporte horizontal - posición sedente sobre la mesa	Muestra independencia en el movimiento de la cintura al realizar sus trazos	X		X		X		X		
			Muestra tonicidad en el manejo del trazo	X		X		X		X		
			Muestra independencia de la muñeca al realizar sus trazos	X		X		X		X		
	Muestra una posición correcta de los dedos		X		X		X		X			
	Manejo de instrumentos	Instrumentos naturales	Muestra dominio al arrugar papel	X		X		X		X		
			Rasga papel sin dificultad	X		X		X		X		
			Muestra dominio al embolillar papel	X		X		X		X		
			Usa los dedos correctamente al realizar la técnica de dactilopintura	X		X		X		X		
		Muestra dominio al pegar papeles en su dibujo	X		X		X		X			
		Instrumentos artificiales	Usa la crayola en posición correcta al realizar sus trabajos	X		X		X		X		
			Utiliza correctamente el punzón	X		X		X		X		
			Coge correctamente la tijera	X		X		X		X		
			Coge correctamente el pincel	X		X		X		X		
			Utiliza adecuadamente la esponja al realizar técnicas de pintura	X		X		X		X		
	Amasa plastilina adecuadamente		X		X		X		X			
	Utiliza adecuadamente los sellos	X		X		X		X				
	Usa el lápiz en posición correcta al realizar sus trazos.	X		X		X		X				
	Manejo	Trazos sineréticos (garabatos lineales)	Traza garabatos ondulantes	X		X		X		X		
			Traza garabatos angulosos	X		X		X		X		

de trazo	y ondulantes)										
	Trazos lineales	Traza líneas con angulaciones	X		X		X		X		
		Traza líneas ondulantes	X		X		X		X		
	Trazos iconográficos	Traza figuras abiertas	X		X		X		X		
		Traza figuras cerradas	X		X		X		X		
	Conservación del trazo (direccionalidad)	Manejo de la direccionalidad del trazo	X		X		X		X		
		Conservación del sentido del trazo continuo	X		X		X		X		
		Conservación del sentido del trazo discontinuo	X		X		X		X		
		Manejo del cambio de sentido en el trazo	X		X		X		X		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA
 GRAFOMOTRICIDAD OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE LA GRAFOMOTRICIDAD
 DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GUIMARAY CHIHUÁN, SARITA
 ALEJANDRIN AGRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : ADMINISTRACIÓN DE
 LA EDUCACIÓN

VALORACIÓN:

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------


 Sarita A. Guimaray Chihuán
 Maestra en Administración
 de la Educación

.....
 Firma del evaluador

Anexo 3: Evidencia de trámite



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Tocache 20 de abril del 2022

SEÑOR:

Mgtr. Mitchell Botger Row

Presente.

ASUNTO: Solicito validación de instrumentos de investigación.

De nuestra mayor consideración:

Por medio de la presente hago llegar mi saludo y a la vez conocedor de su trayectoria profesional, solicito realizar la validación de los instrumentos de investigación del proyecto titulado: Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Grafomotricidad En Niños De 5 Años De La I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia De Tocache San Martin 2022.

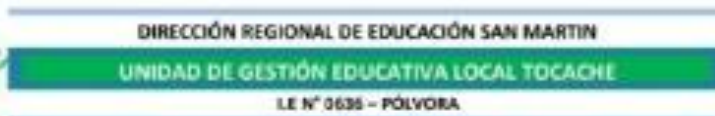
Para la cual adjunto:

- ✓ Instrumento de investigación
- ✓ Lista de cotejo para niños
- ✓ Matriz de consistencia
- ✓ Ficha de evaluación juicio de expertos.

Agradezco por su colaboración, reitero las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente.

.....
Magaly Moron Quispe
Investigadora
ULADECH



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 0636, POLVORA PROVINCIA DE TOCACHE SAN MARTIN.

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Por la presente: hago CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS de la investigación titulada **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA GRAFOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 0636 POLVORA, PROVINCIA DE TOCACHE SAN MARTIN 2022**, aplicadas por la estudiante MORON QUISPE Magaly durante las fechas del 25 al 27 de abril, cumpliendo así con los parámetros de investigación a sus respectivas variables, así mismo bajo el respaldo del Código de Ética de investigación.

Polvora 28 de abril del 2022

Mitchell Dan BOTTGER ROW
Director 0636

Anexo 4: Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022.

Investigador (a): MORON QUISPE, MAGALY

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. cuyo objetivo general es Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Los estudiantes de 5 años del nivel inicial; reflejan niveles bajos de grafomotricidad, no poseen una desarrollada direccionalidad, coordinación visomotora ni percepción motriz, bajo aprendizaje para la resolución de problemas, influyendo en las demás áreas de estudio.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al inicio del estudio

Riesgos: (No aplica)

La aplicación de esta investigación no traerá como consecuencia, riesgos que pueden afectar el estado emocional y físico de los estudiantes o padres de familia, debido que el recojo de información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación:

- Se obtendrá un diagnóstico del nivel de la lectoescritura
- Se producirán conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y docentes, para que puedan cambiar o mejorar su lectoescritura

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia. El gasto, será sumido en su totalidad por el investigador.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 937395134.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo ciei@uladach.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento".



Consuelo inga chacón

Participante

25/04/22---09:10 am

Fecha /Hora



MORON QUISPE, MAGALY

Investigadora

25/04/22---09:20am

Fecha /Hora

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022.

Investigador (a): MORON QUISPE, MAGALY

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. cuyo objetivo general es Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Los estudiantes de 5 años del nivel inicial; reflejan niveles bajos de grafomotricidad, no poseen una desarrollada direccionalidad, coordinación visomotora ni percepción motriz, bajo aprendizaje para la resolución de problemas, influyendo en las demás áreas de estudio.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al inicio del estudio

Riesgos: (No aplica)

La aplicación de esta investigación no traerá como consecuencia, riesgos que pueden afectar el estado emocional y físico de los estudiantes o padres de familia, debido que el recojo de información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación:

- Se obtendrá un diagnóstico del nivel de la lectoescritura
- Se producirán conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y docentes, para que puedan cambiar o mejorar su lectoescritura

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia. El gasto, será sumido en su totalidad por el investigador.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 037395134.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo ciei@ucalatech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará al ingresar al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento".



Mary Verónica Campos Ramos

25/04/2022- 09:10 am

Fecha /hora

Participante



MORON QUESPE, MAGALY

25/04/22-09:10am

Fecha/hora

Investigador

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022.

Investigador (a): MORON QUISPE, MAGALY

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la grafomotricidad en niños de 5 años de la I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. cuyo objetivo general es Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrollan la grafomotricidad en niños de 5 años de I.E. N° 0636 Pólvora, Provincia de Tocache San Martín 2022. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Los estudiantes de 5 años del nivel inicial; reflejan niveles bajos de grafomotricidad, no poseen una desarrollada direccionalidad, coordinación visomotora ni percepción motriz, bajo aprendizaje para la resolución de problemas, influyendo en las demás áreas de estudio.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al inicio del estudio

Riesgos: (No aplica)

La aplicación de esta investigación no traerá como consecuencia, riesgos que pueden afectar el estado emocional y físico de los estudiantes o padres de familia, debido que el recojo de información se ejecutará en el desarrollo de las clases que hace el docente en un horario normal.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de comunicación:

- Se obtendrá un diagnóstico del nivel de la lectoescritura
- Se producirán conclusiones acerca de los resultados encontrados.
- Se emitirán recomendaciones para los niños, padres de familia y docentes, para que puedan cambiar o mejorar su lectoescritura

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia. El gasto, será sumido en su totalidad por el investigador.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 937395134.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento”.



Reydelinda Córdova Córdova

Participante

25/04/22-09:40 am

Fecha/hora



MORON QUISPE, MAGALY

Investigador

25/04/22-09:55am

Fecha/hora

Anexo 5: Base de datos pre y post t

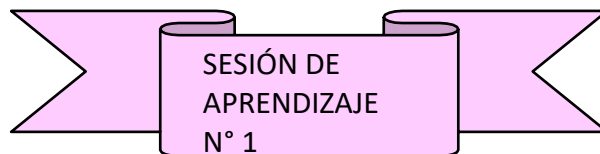
LISTA DE COTEJO PRE TEST - GRAFOMOTRICIDAD

	DIRECCIONALIDAD																						COORDINACIÓN VISOMOTORA						DECODIFICACION PERCEPTIVA MOTRIZ						TOTAL	NIVEL DE APRENDIZAJE
	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS 10	ITEMS 11	ITEMS 12	ITEMS 13	ITEMS 14	ITEMS 15	ITEMS 16	ITEMS 17	ITEMS 18	ITEMS 19	ITEMS 20	ITEMS 21	ITEMS 22														
Estudiante1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0													
Estudiante2	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0													
Estudiante3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1													
Estudiante4	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1													
Estudiante5	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	2	0													
Estudiante6	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0													
Estudiante7	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1													
Estudiante8	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0													
Estudiante9	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1													
Estudiante10	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0													
Estudiante11	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0													
Estudiante12	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0													
Estudiante13	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1													
Estudiante14	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0													
Estudiante15	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0													
Estudiante16	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0													
Estudiante17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0													
Estudiante18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0													
Estudiante19	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0													
P-	0589436	0421052	0421052	0262158	0421052	0589437	0526157	0684205	0589437	0436842	0884205	0436842	0526157	0589437	0421052	0436842	0815394	0262158	0262158	0815394	0436842	0589437	0													
Q	0421052	0589437	0589437	0788421	0589437	0421052	0436842	0815394	0421052	0526157	0621589	0526157	0436842	0421052	0589437	0526157	0684205	0788421	0788421	0684205	0526157	0421052	0													
PQ	0248763	0248763	0248763	0198082	0248763	0248763	0248074	0216054	0248763	0248074	0238863	0248074	0248074	0248763	0248763	0248074	0216054	0198082	0198082	0216054	0248074	0248763	21333333													
			HRZARCHERSON																				5152345													
					08062135				Observandose que el instrumento es aceptable																											

LISTA DE COTEJ OPOST TEST - GRAFOMOTRICIDAD

	DIRECCIONALIDAD						COORDINACIÓN VISOMOTORA						DECODIFICACION PERCEPTIVA MOTRIZ						TOTAL	Nivel de aprendizaje								
	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS 10	ITEMS 11	ITEMS 12	ITEMS 13	ITEMS 14	ITEMS 15	ITEMS 16	ITEMS 17	ITEMS 18	ITEMS 19	ITEMS 20	ITEMS 21	ITEMS 22						
Estudiante1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	proceso			
Estudiante2	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	11	proceso			
Estudiante3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	11	proceso			
Estudiante4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18	logro previsto			
Estudiante7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	17	logro previsto			
Estudiante9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	20	Logro destacado			
Estudiante12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	17	logro previsto			
Estudiante13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	logro previsto			
Estudiante14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	16	logro previsto			
Estudiante17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Logro destacado			
Estudiante18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	logro previsto			
Estudiante19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	18	logro previsto			
PH	1	0.94736842	0.89473684	0.89473684	0.94736842	0.94736842	0.94736842	0.94736842	0.94736842	0.94736842	0.78947368	0.84210526	0.84210526	0.73684211	0.68421053	0.73684211	0.68421053	0.68421053	0.52631579	0.68421053	0.73684211	0.68421053						
Q ₂	0	0.05263158	0.10526316	0.10526316	0.05263158	0.05263158	0.05263158	0.05263158	0.05263158	0.05263158	0.21052632	0.15789474	0.15789474	0.26315789	0.31578947	0.26315789	0.31578947	0.31578947	0.47368421	0.31578947	0.26315789	0.31578947						
P ^o Q	0	0.0488615	0.09418283	0.09418283	0.0488615	0.0488615	0.0488615	0.0488615	0.0488615	0.0488615	0.16620489	0.13296399	0.13296399	0.19390582	0.21606648	0.19390582	0.21606648	0.21606648	0.24930748	0.21606648	0.19390582	0.21606648	17.38596491	2.88088648				
			KR-20 RC-KRC9CN																									
					0.880648055						Observandose que el instrumento es aceptable																	

Anexo 6: Actividades de aprendizaje



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: 0636 Pólvora

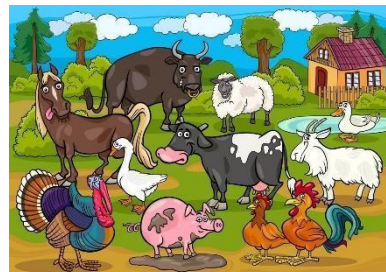
1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

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



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

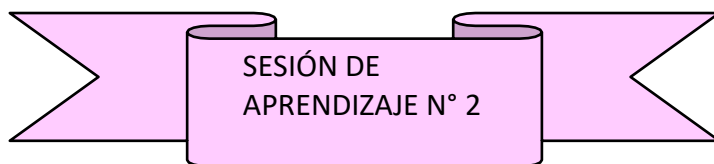
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se expresa oralmente. Produce textos escritos.	Expresa con claridad sus ideas. Se apropia del sistema de escritura	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura.	Observación directa. Hojas de aplicación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Juego libre en los sectores	Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución.	Sectores Dialogo.	45

	<p>La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen.</p> <p>Dialogan a que jugaron y como se sintieron.</p> <p>Se realiza las rutinas</p> <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia, responsabilidades.</p>		
Inicio	<p>Compartimos con los niños algún suceso que nos haya ocurrido relacionado con el tema de los animales.</p> <p>En esta mañana que venía a la escuela me encuentro con la Sra. Elva la enfermera de la posta de Pedregal Grande y me ha dado quejas que los niños de la escuela, tiran en el portón de su casa los empaques de yogurt, galletas, etc. Y me ha pedido que por favor no se acerquen a su casa porque tiene unos perros que son muy bravos y muerden ¿por qué creen que los perros los pueden morder?</p> <p>¿alguien de ustedes tiene un animal en casa?</p> <p>¿cuál es el nombre de tu perro?</p> <p>¿por qué se llama así?</p> <p>Les proponemos visitar un lugar de la comunidad donde encontremos animales (granja, establos, corrales) para poder relacionarlos con las personas que los cuidan o crían.</p> <p>Definimos con ellos el lugar a visitar y el recorrido a seguir.</p> <p>Damos a conocer el propósito de la sesión, entonces el día de hoy vamos a escribir una nota para el permiso de visitar a los animales.</p> <p>Pero antes desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	Dialogo	10'
Desarrollo	<p>Actividad motriz: Percepción y representación gráfica. Realiza trazos.</p> <p>Utiliza la técnica de la pinza.</p> <p>Desarrollan la coordinación óculo manual</p> <p>Actividad lúdica: Cantamos saco mi manito.</p> <p>Toco mis dedos con mi dedo pulgar, jugamos a escribir en el aire. Coordinación gestual.</p>	<p>Canción</p> <p>Manos</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Agendas</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p>	30'
	<p>A los niños se les muestra el cuadro de planificación de la escritura y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿qué vamos a escribir?</p>		

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



DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 0636 Pólvora
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly
- 1.6. Nombre de la Sesión: Visitamos la granja de Anahí



I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

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

<p>Juego libre en los sectores</p>	<p>Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia.</p> <p>Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>Los niños juegan libremente, la maestra observa y tratade compartir sin alterar la ejecución.</p> <p>La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen.</p> <p>Dialogan a que jugaron y como se sintieron.</p> <p>Se realiza las rutinas</p> <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Sectores</p> <p>Dialogo</p>	<p>45</p>
------------------------------------	---	--------------------------------	-----------

I. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

<p>Inicio</p>	<p>Nos organizamos para la salida recordamos las normas para cuidarnos, prestamos atención a las recomendaciones de la profesora estaremos atentos observando a todos los animales dela granja.</p> <p>Peró antes desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividad motriz: Percepción y representación gráfica Mantiene una coordinación óculo- manual Coordinación gestual</p> <p>Actividad lúdica: cantamos los animales de la granja e imitamos los sonidos de los animales de la granja.</p> <p>Ponemos atención en las características y comportamiento de los animales. Nos organizamos para registrar a los animales que más les llaman la atención y lo dibujan para colorear en el aula.</p> <p>La persona encargada del lugar responderá a las preguntas de los niños se recuerda las normas para seguir el recorrido. Aseo – lonchera – recreo.</p>	<p>canción Lápiz Hojas Borrador</p>	<p>30´</p>
<p>Cierre</p>	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué problemas tuvieron? ¿cumplieron los acuerdos de hoy? Aseo – recomendaciones – salida.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5´</p>

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 0636 Pólvora
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 45 . Fecha:
- 1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly
- 1.6. Nombre de la Sesión: Representamos un animal.



I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Juego libre en los sectores</p>	<p>Los niños deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia.</p> <p>Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia.</p> <p>Los niños juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución.</p> <p>La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen.</p> <p>Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas</p> <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<p>Carteles Sector s Dialogo</p>	<p>45</p>
<p>Inicio</p>	<p>Iniciamos el dialogo preguntando sobre que animalito les impacto más el día de ayer.</p> <p>¿cómo se llama? ¿Cómo es? ¿tiene patas, pelos, plumas?</p> <p>Después de sus respuestas desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>10´</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividad motriz: representación gráfica.</p> <p>Amasa y moldea. Coordinación óculo manual.</p> <p>Actividad lúdica: imitación de los animales</p> <p>Jugamos amasar y moldear como panaderos con plastilina.</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>La profesora escribe sobre los animalitos y sus características que los niños van mencionando.</p> <p>Les entrega una hoja con el dibujo de cada animalito mencionado para colorear, luego lo pegan en cartulina para hacer una máscara y hacer una representación de dicho animalito con plastilina</p>	<p>Canción Patio Colores Plumones</p> <p>Papelotes Cartulinas Plastilina Hojas</p>	<p>30´</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

LDATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa N°: 0636 Pólvora
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: 45 . Fecha:
- 1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly
- 1.6. Nombre de la Sesión: Leemos un cuento los animales de la granja.



I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo

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

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

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa I.E. N° 0636 Pólvora,

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

. Fecha:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

1.6. Nombre de la Sesión: Todos los animales no son iguales.



I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

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

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

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: . Fecha:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

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



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

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

	<p>Dialogan a que jugaron y como se sintieron.</p> <p>· Se realiza las rutinas</p> <p>Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>		
Inicio	<p>Hablamos con los niños sobre que han desayunado el día de hoy, luego recordamos la visita a la granja y nos preguntamos qué comerán los animales.</p> <p>Los niños mencionan los alimentos de los animales que conocen tomando nota en la pizarra les anunciamos que hoy hablaremos de lo que comen los animales.</p> <p>Pero antes desarrollamos nuestra motricidad fina</p>	Dialogo	10
Desarrollo	<p>Actividad motriz: representación gráfica</p> <p>Emplea la técnica de la pinza, coordinación óculo manual</p> <p>Actividad lúdica: Coordinación gestual</p> <p>Jugamos a la comidita.</p> <p>Se les muestra imágenes de los animales que hemos visto en granja y preguntamos si todos comerán lo mismo.</p> <p>Se les entrega una hoja de aplicación para colorear y relacionen los animales con sus alimentos que consumen.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<p>Sector del hogar</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>	30´
Cierre	<p>Los niños y niñas hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5´

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



**SESIÓN DE
APRENDIZAJE N° 7**



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora,

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

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



Fecha:

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

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

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

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: . Fecha:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

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

Las aves nacen del huevo



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

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

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

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvara,

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización: Fecha:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

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



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

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

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

**SESIÓN DE
APRENDIZAJE N° 10**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora

1.2. Sección: Única

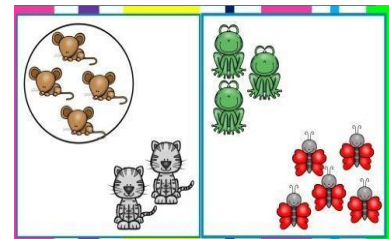
1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

. Fecha:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

1.6. Nombre de la Sesión: Agrupamos y comparamos.



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

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

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

C I E R R E	EVALUACION: Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para Compartirlos con sus demás compañeros. Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?	Recurso humano Cinta masking	5°
--	---	---	----

1.6. Nombre de la Sesión: Recorre laberintos usando juguetes.

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	Competencia: Identidad Personal: Se relaciona con otras personas , demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Coge el juguete con Una sola mano. Recorre el laberinto trazado en el piso con su juguete. Posee coordinación en sus movimientos.	Guía de Observación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: . Fecha:
- 1.5. Practicante Moron Quispe, Magaly
- 1.6. Nombre de la Sesión: Jugando a enhebrar botones.



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia con las personas	Colaboración y Tolerancia. Interactúa respetando las diferencias, incluyendo a Todos.	<p>Conversa y juega espontáneamente con Sus amigos y compañeros.</p> <p>Introduce la aguja correctamente en cada huequito del botón.</p> <p>Enhebra correctamente botones usando</p>	Guía de Observación.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente junto con los niños y las niñas se ubican en filas en forma ordenada. La docente entrega a cada estudiante una aguja gruesa punta roma, hilo, y botones grandes, para que lo manipulen. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿De qué otra forma podemos jugar con ellos?</p>	<p>Recurso Humano</p>	<p>10°</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con los botones Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con los botones en parejas. Los niños y niñas dan inicio al juego empiezan a caminar llevando en su mano el botón y la aguja, para ser colocados en un hilo que esta sobre una mesa al frente de cada fila y a una distancia de unos 5 metros. Con ayuda de la docente los niños enhebran los botones desarrollando su coordinación óculo manual. Los niños y las niñas junto con la docente se lavan las manos e ingresan al aula. La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan cómo hemos jugado con los botones? ¿Qué forma tenían los botones? ¿Cuántos huequitos tenían?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen.</p> <p>Los niños dibujan los botones en una hoja de papel bond los cuáles tienen forma de círculo .Los niños pintan sus botones usando la técnica de la Dactilopintura</p>	<p>Botones Aguja punta roma Hilo Recurso humano</p>	<p>30°</p>
CIERRE	<p>EVALUACION:</p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para Compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. Finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>		

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

. Fecha:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

1.6. Nombre de la Sesión: Abrir y cerrar botellas.



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
personal social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia con las personas	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia	Gira la tapa usando su mano derecha Gira la tapan usando su mano izquierda. Posee coordinación en sus movimientos	Guía de Observación.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada. La docente pide a los niños identificar las partes derecha e izquierdas de su cuerpo. Luego pregunta:</p> <p>¿Qué actividades pueden hacer usando sus pies?</p> <p>¿Qué actividades pueden realizar usando sus manos?</p> <p>¿Qué mano usan más? La docente da a conocer la actividad a realizarse</p>	Recurso Humano	10°
D E S A R R O L O	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Los niños, niñas y la docente se ubican en círculo; y dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p> <p>La docente explica la forma de realizar el juego para lo cual se usará los juego abrir y cerrar las tapas para eso se usara botellas de plástico y puedan ser manipuladas con mayor facilidad por los niños.</p> <p>Los niños formados en dos filas al frente de cada botella con su respectiva tapa a una distancia moderada correrán por parejas y usando los dedos pulgar e índice procederán a sacar la tapa de la botella.</p> <p>Primero se jugará usando la mano izquierda y luego usando la mano derecha.</p> <p>Luego en una hoja de papel bon dibujan su mano derecha e izquierda y pegan bolitas de papel sobre los dedos pulgar e índice.</p>	Recurso humano botellas de plástico	30°

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

C I E R R E	EVALUACION: Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.	Recursos humanos	5°
--	--	------------------	----

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly

1.6. Nombre de la Sesión: Jugamos torres de vasos.

. Fecha:



II.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

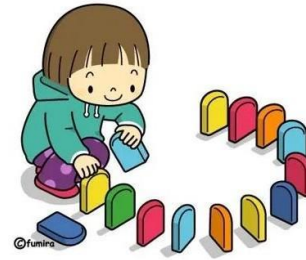
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE ELAVUACION
personal social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia con las personas	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia	Realiza movimientos de coordinación óculo manual. Arma las torres usando vasos. Arma la torre de vasos alternando ambas manos	Guía de Observación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>La docente invita a los niños y las niñas a salir al patio en forma ordenada.</p> <p>La docente presenta muchos vasos y les incentiva a conversar acerca de las formas de usarlos.</p> <p>¿Qué cosas podremos construir?</p> <p>¿Qué forma tienen los vasos?</p>	<p>Recurso</p> <p>Humano</p>	10°
D E S A R R O L L O	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en la actividad con los vasos. Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con los vasos en parejas.</p> <p>La docente presenta los vasos y la mesa donde serán ubicados formando torres.</p> <p>Los niños por parejas corren siguiendo un laberinto y al llegar a la mesa arman torres con base de 8 vasos.</p> <p>Lo realizan hasta terminar todos para determinar al ganador de la competencia. Luego de la actividad los niños y niñas se acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración se normalice al término de la actividad.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan cómo hemos jugado con los vasos? ¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen. Y exponen sus trabajos.</p>	<p>plástico</p> <p>Mesas</p> <p>Recurso</p> <p>human</p> <p>hojas de</p> <p>papel bon</p> <p>pinturas os de colores</p>	30°
C I E R R E	<p>EVALUACION:</p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. finalmente, la docente realiza</p> <p>cómo se sintieron les gusto con que trabajamos</p>	<p>Recurso</p> <p>humano</p>	5°

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: I.E. N° 0636 Pólvora
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización: . Fecha:
- 1.5. Practicante: Moron Quispe, Magaly
- 1.6. Nombre de la Sesión: Agrupamos y comparamos.



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
personal social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia con las personas	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia	Estampa diversas figuras usando Productos de su entorno. Crea diversos paisajes usando la técnica del estampado. Realiza la coordinación viso manual.	Guía de Observación.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
I N I C I O	<p>Los niños salen en forma ordenada al patio.</p> <p>La docente pide que recojan diversos materiales de su entorno como: hojas, palitos, piedritas, pirinolas, etc. Luego les presenta las témperas de colores para ser reconocidas por los niños y niñas.</p> <p>Seguidamente le pregunta: ¿Qué actividades podemos realizar usando estos materiales? ¿Les gustaría pintar un paisaje usando estas cosas?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>témperas hojas palitos pirinolas piedritas</p>	10°
D E S A R R O L L O	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Los niños, niñas y la docente se ubican en círculo; y dialogan para establecer las Normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p> <p>La docente pide a los niños formarse en dos grupos. Luego se coloca el papel sábana a una distancia de cinco metros.</p> <p>Los niños mancharán sus materiales en las témperas y luego correrán uno por una y las estamparán de tal manera que vayan formando un paisaje con cerros, árboles, sol, etc. Usando su creatividad.</p> <p>La docente da el ejemplo como se debe de estampar sobre el papel. Los niños y niñas empiezan a realizar la actividad hasta formar el paisaje de la mejor manera. La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan que hemos jugado? ¿Les gustaría moldearlo con sus dedos? Los niños y niñas representarán mediante la Dactilopintura la actividad realizada en hojas de papel bond.</p>	<p>Recurso humano</p> <p>témperas hojas palitos pirinolas piedritas hojas de papel sabana</p>	30°
C I E R R E	<p>EVALUACION:</p> <p>. Luego invitamos a los niños y niñas a exponer sus trabajos, mientras observamos</p> <p>Les preguntamos ¿Les gustó lo que realizamos hoy?</p>	<p>Recurso humano</p>	5°