

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**JUEGO EN LOS SECTORES CON ENFOQUE
SOCIO-COGNITIVO PARA MEJORAR EL
DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 274 DE
TICLLOS, BOLOGNESI, 2016.**

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

AUTOR

Bach. Melva Ninfa Gamarra Castro

ASESOR

Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

HUARAZ – PERÚ

2016

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Mg. Andrés ZAVALA RODRIGUEZ
PRESIDENTE

.....
Mg. Sofía CARHUANINA CALAHUALA
SECRETARIO

.....
Dra. Lita JIMENEZ LOPEZ
MIEMBRO

.....
Dr. Timoteo Amado PADILLA MONTES
ASESOR

DEDICATORIA

Este trabajo dedico a Dios por darme la vida, y a mis seres más queridos: mi esposo Alfonso, a mis hijas Janeth, Tania y Gabriela; y a mi tío Alejandro Castro M. quienes con amor, cariño y en forma incondicional me apoyaron para la culminación de mi segunda carrera profesional.

Melva.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la enseñanza y a mi familia, a los docentes de la universidad (ULADECH), quienes me enseñaron durante mi carrera profesional, también al asesor del curso de titulación que me guio y me apoyó siempre en mi trabajo de investigación.

Melva.

RESUMEN

El estudio realizado del juego en sectores como interviene en el desarrollo de la psicomotricidad, sostuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticillos – Bolognesi 2016.

La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante la test de student.

Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Palabras clave: Juego – sectores de aula – psicomotricidad – Enfoque cognitivo

ABSTRACT

The study carried out on the game in sectors and its influence in the development of the psicomotricidad, had as objective to determine the influence of the games in sectors with focus partner - cognitivo in the improvement the psychomotor development in the children and 5 year-old girls in the initial educational institution N° 274 of Ticllos - Bolognesi, 2016.

The implemented methodology begins in the analysis of the development psicomotricidad of the children and 5 year-old girls; in a sample of 15 children and girls; the technique of the observation, the instrument was applied it was the test of exploration adapted psicomotriz, it was systematized by means of the descriptive statistic, the hypothesis was proven by means of the student t.

It concludes that, the games in sectors influence significantly in the development of the psicomotricidad in the 05 year-old students. In the pre - it proves 100% of children and girls are located in the faulty level. While the post test 53% of children and girls are located in the good level and 47% they are located in the Very good level; the $p = 0,000$ and it is $<0,05$; improving the coordination viso motora, the corporal tone and the grafo motriz.

Key Words: I play - classroom sectors - psicomotricidad - it Focuses cognitivo

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
CONTENIDO	vii
CAPITULO I	1
I. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Planteamiento de la Línea de Investigación	3
1.1.1. Planteamiento del Problema	3
1.1.2. Objetivo de la Investigación	8
Objetivo General.	8
Objetivos Específicos.	8
1.1.2. Justificación de la investigación	8
CAPITULO II	10
II. REVISIÓN DE LITERATURA	11
2.1. Antecedentes del estudio	11
2.2. Bases teórico científico	13
2.2.1. La teoría que fundamenta	13
a) La teoría Genética de Piaget	13
La teoría Socio cultural de Vigotsky	14
2.2.1.1. El juego en el Proceso de Aprendizaje	15
2.2.1.2. Importancia del Juego en el desarrollo del niño.	16
2.2.1.3. Los juegos en los sectores	20
2.2.1.4. Propósitos de los juegos en sectores	20
2.2.1.5. Fundamentación de los juegos en los sectores	21
a. Teorías científicas.	21

b. En lo Pedagógico	23
c. En lo Psicológico	25
2.2.1.6. Los tipos de juegos en sectores	26
2.2.2. Desarrollo de la Psicomotricidad	27
2.2.2.1. La Psicomotricidad	27
2.2.2.2. Aspectos principales de la psicomotricidad	28
2.2.2.3. Importancia de la Psicomotricidad:	29
2.2.2.4. Dimensiones de la psicomotricidad	30
2.2.2.5. Elementos de la psicomotricidad	34
2.2.2.6. Tipos de psicomotricidad	35
a) La psicomotricidad gruesa.	35
b) La psicomotricidad fina	35
CAPITULO III	37
III. HIPÓTESIS	38
3.1. Hipótesis General	38
3.2. Hipótesis Específicas.	38
CAPITULO IV	40
IV.- METODOLOGIA	41
4.1. Diseño de investigación.	41
4.2. población y Muestra.....	42
4.2.1. Población.....	42
4.2.2 Muestra	42
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	43
4.4.1. Definición de las variables	43
a) Variable independiente: Juegos en sectores.	43
b) Variable dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad	43
4.4.2. Operacionalizacion de las Variables.....	43
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	44
4.6. Plan de análisis.	44
4.7. Matriz de Consistencia.	45

4.8. Principios Éticos.....	47
CAPITULO V.....	48
V. RESULTADOS.....	49
5.1 Resultados.....	49
5.1.1. Presentación y sistematización, análisis e interpretación de datos del objetivo general.....	49
4.3. Validación de hipótesis	60
4.3.1. De la hipótesis general	60
4.4. Discusión de Resultados.....	62
CAPITULO VI.....	64
VI.- CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES.....	67
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	68

INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS:

CUADRO Nro. 1. Nivel de influencia de los juegos en sectores en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos	49
CUADRO Nro. 2. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) de 05 años, en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos	51
CUADRO Nro. 3. Nivel de influencia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 de Ticllos.....	53
CUADRO Nro. 4. Nivel de desarrollo de la coordinación cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos- 2016.....	56
CUADRO Nro. 5. Nivel de desarrollo motriz en los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos	57
CUADRO Nro. 6. Nivel de desarrollo afecto emocional de los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos.....	59
CUADRO Nro. 7. Prueba de la hipótesis general.....	61
GRÁFICO Nro. 1. Nivel de influencia de los juegos en sectores en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) de 05 años, en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.....	50
GRÁFICO Nro. 2. Nivel de Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños (as) de 05 años, en la institución Educativa inicial N° 274 de Ticllos - 2016.....	52
GRÁFICO Nro. 3. Nivel de influencia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 5 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos.....	55
GRÁFICO Nro. 4. Nivel de desarrollo de la coordinación cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos- 2016.....	57
GRÁFICO Nro. 5. Nivel de desarrollo motriz en los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.....	58
GRÁFICO Nro. 6. Nivel de desarrollo afecto emocional de los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.....	60
GRÁFICO Nro. 7. T – STUDENT.....	61

CAPITULO I

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los niños (as) desde sus primeros días de concepción y sus años de infancia, es el transcurso que necesita: cuidados de salud, alimentos nutritivos, estimulación, un contexto armonioso, entre otros puntos que le accedan al niño progresar y fortificar sus habilidades intelectuales con naturalidad. Estos medios tiene que ayudarnos a facilitar el entorno de la familia como al de la institución educativa, educar individuos capaces de resolver problemas de forma didáctica e imaginar producciones culturalmente significativas y aceptadas. Al limitar las actividades lúdicas, afectuosas y formativas ya que no forman parte de la estimulación temprana, afectan el progreso psicomotriz, cognitivo y afectivo de los niños (as).

García, (2004). Afirma que:

El progreso de la actividad física es importante por la íntima relación que existe entre el cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante las etapas de la vida. A nivel cognitivo, la vivencia corporal de situaciones ayuda el paso del contorno mental de las mismas y a la construcción del mundo real, separando así el camino por los aprendizajes básicos. (p28).

- La actividad psicomotriz facilita que el niño(a) descubre a los demás mediante el movimiento y la acción.

Los juegos en los sectores permite el desarrollo de condiciones y valores honestos como emociones, sentimientos, relaciones interpersonales y norma de comportamiento; también permite el conocimiento del mundo de los objetos y la expresión corporal, oral y el juego, además su práctica sistemática de los ejercicios

físicos verificados correctamente contribuye prósperamente a la creación de hábitos y habilidades motrices, al fortalecimiento de la salud, a elevar el contenido de rendimiento y al mismo tiempo el desarrollo multilateral, sistémico de la personalidad de nuestros niño(as), le proporciona al pequeño alegría, satisfacción al relacionarse con otros niño(as) y adultos, a conocida guía a sentirse útil, cooperar con los demás planificando y organizando juegos. Por eso decimos que el mismo se caracteriza por la realización sistemática de acciones motrices variadas, dignificadas por la propia iniciativa, un mayor nivel de independencia y la participación activa del niño(a) en la organización de la actividad, en conformidad con la acción colectiva, mediante los ejercicios físicos.

- Los juegos en sectores permite el desarrollo de diversas cualidades como emociones y sentimientos, también permite el conocimiento del mundo con relación a la expresión oral y el juego, también la práctica de ejercicios físicos realizados correctamente permite la creación de habilidades motrices, también ayuda en el fortalecimiento de la salud y ayuda elevar el comportamiento armónico, proporciona alegría y satisfacción al interactuar con otros niño(as).

1.1. Planteamiento de la Línea de Investigación

1.1.1. Planteamiento del Problema

El juego es una actividad natural congénita en todas las zonas y culturas del universo, es una actividad divertida que facilita entretenimiento y recreación, aunque también puede cumplir un papel educativo, es una instrumento que puede ser utilizado para la estimación y búsqueda de los niño(as) a nivel físico como (crecimiento, gatear, caminar, correr y otro) el nivel espiritual permite valorar la capacidad de apropiarse e interactuar con semejantes a nivel moral y a que

comprende el documento de las reglas, ya que mediante el juego se desarrollan destrezas como la fantasía.

Es una acción que favorece a la adquisición de habilidades o destrezas, y esto nos ayuda a establecer relaciones dentro de la sociedad.

Psicomotricidad es un juego muy indispensable en el desarrollo de los niños(as) debe atender en todos los niveles de la educación básica regular especialmente en el pre-escolar. Iniciaremos precisando lo que entendemos en la psicomotricidad. Por lo que se definió en párrafos anteriores, los docentes no están incitando de manera ordenada este aspecto importante.

La psicomotricidad se debe dar en todos los niveles dentro de la educación básica- regular especialmente desde Educación Inicial, iniciaremos dando definiciones sobre la psicomotricidad, debido a que los docentes no están estimulando adecuadamente este aspecto que es muy importante.

En Colombia, según Seclén, (2011). Es alarmante que el juego no se utiliza como instrumento que ayuda a generar hábitos saludables, esto lo refleja en el contenido de actividad física en la escuela, donde se realizó control de la actividad física y se observó en los adolescentes de 13 a 17 años que el 26% de la población cumple con lo encomendado, siendo el porcentaje mayor en hombres que en mujeres 27.6% y 24.2% en mujeres equitativamente en los adultos de 18 a 64 años el 42.6% cumplía con mínimo de actividades físicas, siendo el porcentaje mayor de mujeres que en hombres de 46.4% y 38.1%.

Es un contenido muy alarmante porque nos da a conocer que el juego se utiliza como un instrumento que ayuda a generar hábitos saludables mediante la acción física dentro de la escuela.

Según DRE Ancash, (2009). El asunto participativo de los estudiantes y uso de recursos adecuados, que reúne un conjunto de potencialidades, que le permiten seguir aprendiendo, para luego confrontar, trasladar y aplicarlo como algo útil en la vida con sentido crítico y creativo. La eficacia de los aprendizajes involucra la relación dinámica de tres elementos: resultado, insumos, recursos y procesos.

La eficacia de los aprendizajes están fundados tomando en cuenta a la persona como el centro del métodos y estos deben ser desarrollados de acuerdo a los diversos simetrías, aptitudes e beneficios de los estudiantes, tomando en cuenta su vivencia escolarmente.

Educar a los niños a través del juego se considera profundamente. El niño aprende mediante el juego en el aprendizaje y los profesores son los mejores padres. La historia de los juegos demuestra las actividades lúdicas de la infancia: biológica, cultural y educativa.

Los juegos son muy importantes dentro de desarrollo del ser humano: infancia, adolescencia y madurez, los niños merecen explicaciones por los juegos brindados por los docentes.

Roncancio, Sichacá, (2009). Mencionan que, el juego somete dentro de los medios de expresión de niños (as) un lugar favorito. No se puede considerar como una diversión, porque es un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene espacio, donde los niños aprenden jugando las condiciones de las cosas que maneja, el niño ve como el papel se deshace en el agua, el carbón ensucia, las piedras duras que el pan etc.

Los juegos ocupan un lugar muy importante en los medios de expresión de los niños, no se puede considerar como una simple diversión porque es un aprendizaje para la vida adulta, los niños jugando aprenden muchas cosas ya que es

la manera más fácil de que ellos puedan darse cuenta de su contexto y conocer muchas formas de las cosas que manipula.

En la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos- Bolognesi, se pudo observar que los niños (as) de 05 años de edad tienen limitaciones en su coordinación, esto provoca que se les dificulte recortar, iluminar e incluso practicar ciertos juegos donde tienen que tener una coherencia mano-ojo-pie (...) . Demuestra su agilidad, coordinación y equilibrio postural en adecuado control de su movimiento. En el manejo del espacio en relación con su cuerpo con los objetos, y asemejar los elementos espaciales arriba, abajo. Adelante, detrás, derecha, izquierda, cerca, lejos. Al realizar la coordinación con claridad, eficacia y rapidez a nivel visomotriz óculo manual y óculo podal en la coordinación de brazos y piernas y al desplazarse correr, saltar, trepar, reptar, bailar entre otros.

Los niños (as) tienen muchas limitaciones, ya que no pueden realizar sus informes a falta de retenciones (memoria), tienen dificultades porque no puede reconocer sus características físicas, como talla, peso, segmentos y partes corporales. Limitaciones cuando quiere realizar movimientos nuevos con todo su cuerpo.

Si no intervienen los docentes de aula oportunamente para solucionar las deficiencias en las capacidades comunicativas y habilidades, esta irá generando condiciones en el aprendizaje de usos y funciones de la lengua dentro de una situación de comunicación entre docentes, niños (as), para lo cual se debe tomar argumento y dar un sentido a este tipo de problemas que se originan en el aula y así proveer la labor del docente.

Frente a esta situación se propone los juegos en sectores como una estrategia alternativa cuyo enfoque pedagógico se basa en un modelo socio cognitivo. Se sustenta en fundamentos filosóficos, sociológicos y pedagógicos

pensando en el niño como un ser complejo que se manifiesta por su cuerpo con el fin de lograr aprendizaje significativo para su formación y desarrollo. El enfoque metodológico se centra en el aprendizaje desde la persona enfatizando es que la danza es un medio que conlleva al estudiante a descubrir como aprender danzando. Por las consideraciones expresadas, se propuso las siguientes interrogantes:

¿De qué manera los juegos en sectores con perspectiva socio- cognitivo mejora el nivel psicomotor en los niños(as) de 05 años en la institución educativa Inicial N° 274 del distrito de Ticllos – Bolognesi?

¿Cómo diseñar y aplicar los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo para la mejora del desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 - Ticllos?

¿En qué medida los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo generan una mejora la dimensión cognitiva en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos?

¿De qué manera los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo facilitan mejorar la dimensión motriz en los niños (as) de 5 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos?

¿De qué medida los juegos en sectores con visión socio- cognitivo influyen en la mejora de la dimensión afectivo emocional en los niño(as) de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 274 - Ticllos?

1.1.2. Objetivo de la Investigación

Objetivo General.

Determinar el dominio de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo, mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos – Bolognesi, 2016.

Objetivos Específicos.

- Identificar el nivel psicomotor en los niños (as) de 05 años de la institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, mediante pre-test.
- Diseñar y aplicar los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo para la mejora del desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la I.EI. N° 274 - Ticllos.
- Evaluar su validez de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo mejora la dimensión cognitiva en los niño(as) de 05 años de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos.
- Verificar los efectos de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora la dimensión motriz en los niños (as) de 05 años de la institución Educativa inicial N° 274 - Ticllos.
- Determinar la influencia de los juegos en sectores con guía socio- cognitivo mejora la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años de la institución educativa inicial N° 274 - Ticllos

1.1.2. Justificación de la investigación

La actual investigación se verifica por:

- a) Lo teórico existe necesidad de aportar con información valida y confiable sobre la relación que existe entre el clima familiar y lleno de alegría infantil en el contexto de la realidad socio cultural. Existen estudios muy importantes que

determinan los fundamentos, un cuerpo es un conjunto de huesos, articulaciones, músculos, tendones etc. que muestra por el equilibrio, coordinación, fuerza muscular, elasticidad y también se enuncia mediante la neuromotricidad permitiendo el progreso de la potencialidad corporal.

Constituye el primer antecedente basado en un estudio aplicativo el nivel de enseñanza básica regular en el contexto rural de la provincia de Bolognesi. Lo cual servirá como origen de conocimiento, antecedentes que pueden tomar como base en las futuras investigaciones de la presente línea de investigación y alcance superior en la presente línea de estudio.

- a) En lo práctico. El movimiento es importante para el desarrollo y crecimiento del ser humano, la noción unitaria frente a la dualidad, mente-cuerpo que se presenta en la forma de aprender del niño sobre todo en la etapa infantil (de 0 a 06 años), cuya etapa es la más importante dentro de nuestro crecimiento porque todo lo aprendido en la niñez nos servirá para desenvolvemos con esos conocimientos en la adultez, la educación psicomotriz siempre debe estar presente en la educación del niño por los resultados arribados en el presente estudio podrían ser transferibles a instituciones ubicadas en la provincia de Bolognesi a partir del cual, pueda plantear lineamientos estratégicos de gestión institucional basado en los aprendizajes que contribuye el mejoramiento para el rendimiento académico, y plantear un conjunto de lineamientos teóricos como apoyo al docente en su práctica.

CAPITULO II

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

Realizado el estudio de la literatura en los registros de las instituciones de formación magisterial, dentro de los antecedentes internacionales que están referidos a las variables de estudio se pudo localizar el estudio de:

Benjumea, M. (2009). en su tesis titulada elementos constituidos de la psicomotricidad y dimensiones humanas. En la Universidad de Antioquía, Colombia. Estudio básicamente, una muestra de 65 niño(as). Concluye que, la motricidad en su condición de dimensión humana, constituida por los elementos y contenidos ya mencionados es dotada de una serie de características como individualidad, complejidad, simbolismo, interacción, contextualización, trascendencia, que son determinantes de la realidad confusa al ser humano en sus acciones especialmente en su posibilidad desde comunicación y expresión a través de la motricidad.

La motricidad es su condición de dimensión humana es asignada de una serie de características como personalidad, complicación, interacción y trascendencia que son precisos de la realidad al ser humano en sus acciones de la comunicación y expresión a través de los juegos.

Galindo, (2010). en su investigación titulada La conducta motriz de base estratégico para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niño(as) de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 la Soledad- Huaraz, arriba a las siguientes conclusiones, la psicomotricidad en la educación Inicial mediante el producción máximo de las posibilidades del niño(a), potenciándolas y afianzándolas a través de la acción educativa, accede el desarrollo de la motricidad fina en los niño(as) de 05 años de edad. Los juegos infantiles aplicados en forma oportuna

permiten el desarrollo de la motricidad fina referido en rasgar, cortar, pintar, colorear, escribir etc. por los niños y niñas de 05 años de edad.

La psicomotricidad en la educación inicial mediante el beneficio al máximo de las posibilidades de los niños aumentándoles a través de la labor educativa y realizando con ellos juegos infantiles, les permite desarrollar la motricidad fina, como son cortar pintar pegar y escribir.

Gastiaburú, (2012). En su tesis titulada el programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del callao. Llego a las siguientes conclusiones: - La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la coordinación viso motora en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. - La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. - La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Otero, (2015). En su tesis titulada el Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Orales en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao, obtuvo las siguientes conclusiones: - Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores. - Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales. -Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la

planificación, por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

2.2. Bases teórico científico

2.2.1. La teoría que fundamenta

a) La teoría Genética de Piaget

Piaget, (1979). menciona que el juego perfila la inteligencia del niño por que representa la nutrición funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas de la corriente humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego imaginario (abstracto, ficticio) el juego metódico (colectivo resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las estimulaciones de los niños. El tema central de su trabajo “una inteligencia” o una “lógica” que acoge diferentes formas o medidas que la persona se desenvuelve. Presenta una teoría por etapas: Cada fase supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de progreso.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas la etapa sensorio motriz desde (el nacimiento hasta los dos años) la etapa pre operativa (de los dos a los seis años) la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño representa y deduce el mundo, por lo tanto, es limitada. Los niños aprenden gradualmente sobre la estabilidad de los objetos es decir la secuencia de la existencia de las cosas que no ven.

Las capacidades sensorio motrices como parte esencial de desarrollo de la persona, condiciona al origen de juego.

Esto implica continuidad que nos da entender cada etapa es cualitativamente desigual a la anterior, como también durante una etapa de solución se puede añadir elementos de la etapa anterior.

Como también el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades y de la manipulación constante de objetos.

La teoría Socio cultural de Vigotsky

Vigotsky, (1924). Citado por Binmore, (2010). p.34 el juego nace como necesidad de reproducir el contacto con los demás, la naturaleza, el origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan temas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que intervienen en el ser humano una más dependiente de la biología (conservación y reproducción de las especies) y otra más de tipo sociocultural (ir integrado la forma de organización propia de una ciencia y de un grupo social). Finalmente vigotski establece que el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Asimismo, este autor se ocupa principalmente del juego imaginario y señala como el niño innova algunos objetos y lo cambia en su sueño en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo cuando corre con la escoba como si esta fuese un caballo y con este manejo de las cosas se ayuda la capacidad simbólica del niño.

El esparcimiento surge como necesidad de interactuar con los demás y con la naturaleza, los juegos son muy esenciales dentro de la infancia porque así de esta manera podrán adquirir documentos o roles que son complementarios.

2.2.1.1. El juego en el Proceso de Aprendizaje

Siempre hay única técnica para su utilización, encontramos rutinas más procesadas tipo de taller, hasta las más puntuales en las que se usa un solo juego como recurso para presentar fortificar o consolidar un contenido determinado del currículo. Al escoger los juegos en función de: contenido matemático que se quiera anticipar, que no sean únicamente de azar que tengan reglas sencillas y desarrollo temporal los materiales atractivos pero no necesariamente costosos ni complejos la procedencia mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela. .

En este contexto Chávez, (2006). Señala que:

El juego es un técnica de aprendizaje indispensable en el progreso psicomotor. El juego es el núcleo del proceso educativo, constituye el motor en el desarrollo cognitivo es un vehículo por el cual el docente ayuda a los niños a ampliar las oportunidades de aprendizaje. (p.45)

El juego es un recurso indispensable y muy importante mediante el cual el docente puede interactuar con los niños. Por su parte Crovetti, (1988). Señala que:

Una imaginación abierta al lenguaje psicomotor expande a razonar, memorizar, a crear y producir antes de aceptar o buscar el término medio de las ideas que se le ofrecen; rechaza estar limitada, pero no por ello deja de apreciar sus propios límites las causas de sus condicionamientos. (p.10)

Una mente accesible al lenguaje psicomotor tiende a razonar y analizar antes de memorizar y crear antes de estar condicionado a algo.

Asimismo, Cofré, (2002). Indica que:

Es indispensable destacar que los juegos con objetos determinados, permite al educando mediante su propia actividad, tomar una relación con las estructuras físicas. La acción con los objetos le lleva primero a familiarizarse con el material y progresivamente a observar métodos, modelos y relaciones que preparan los procesos de abstracción y de publicación. (p. 68)

Los juegos además de tener una significativa función motivadora permiten al docente tomar contacto con las estructuras físicas.

Entonces en base a los aportes de los autores podemos decir que, el juego es la acción propia del niño favorable de su personalidad. Enlaza aspectos fundamentales para su desarrollo, pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y término, si no ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social. Desde esta perspectiva los juegos adquieren un valor formativo no del todo aprovechado por la educación. Mediante ello se aprovecha el gran deseo de aprender de los niños se transmiten nuevos conocimientos, actitudes, habilidades ya existentes.

Los juegos obtienen un valor muy importante ya que mediante el cual se interesa el gran deseo de aprender de los niños porque se transmiten nuevos conocimientos entre si.

2.2.1.2. Importancia del Juego en el desarrollo del niño.

Cofré, (2002). al respecto considera que: los recreos son muy significativos en el desarrollo del niño por diversas razones, entre ellas porque:

a. El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano.

El juego es un fragmento clave en el desarrollo completo del niño ya que guarda enlaces sistemáticas con lo que no es juego, es decir con el adelanto del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. Investigación y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través llegan a conocerse a sí mismo a formar conceptos sobre el mundo estructuralmente el juego está estrictamente vinculado a los cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y efectivo – emocional.

El juego no solo es una posibilidad de auto expresión, sino también de auto descubrimiento.

El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos.

Chávez, (2006). desde el punto de vista del avance psicomotor, el juego fortalece la causa del cuerpo y los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la idea y la confianza en el uso del cuerpo que sirve para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. En estos juegos los niños descubren emociones nuevas. En el cual coordinan los movimientos de su cuerpo que se forman progresivamente más puntuales y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio) Los niños tienden su capacidad sensible (percepción viso- espacial, auditiva rítmico-temporal) estructuran la grafía mental del esquema corporal, el bosquejo de su cuerpo exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, amplían estas capacidades descubriendo así mismo el origen de las innovaciones y materiales que provocan, cuando modelan van conquistando su cuerpo en el mundo exterior.

-Los juegos y movimientos que los niño(as) realizan durante su infancia con su cuerpo, con objetos y con ayuda de sus compañeros fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices.

b. El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad.

Desde un punto de vista del desarrollo intelectual jugando aprenden los niños para obtener nuevas experiencias, pero es una oportunidad para realizar aciertos, errores y aplicar sus conocimientos para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla sus estructuras de reflexión como también origina y favorece la creatividad infantil que es un instrumento de investigación cognoscitiva del ambiente que nos rodea.

c. El juego favorece la comunicación y la socialización.

Desde el punto de vista social, mediante el juego el niño entra y se relaciona con sus pares, de manera que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender reglas de comportamiento y descubrir a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: “el juego llama a la relación” y solo puede llegar hacer juego por la dependencia.

d. El juego es un instrumento de expresión y control Emocional

En el avance afectivo-emocional, el juego es una acción que dirige placer, distracción y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, satisfacer sus energías positivamente y descargar sus tensiones.(p.78)

En este contexto Brown, (1998). indica que:

El juego es un instrumento de socialización e información, es uno de los caminos por los cuales los niños (as) se agrupan orgánicamente a la sociedad que pertenece. Sin embargo, el juego no es solo un instrumento de socialización sino que es una actividad de apreciable valor en las relaciones entre padres e hijos, es un instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños. aquí encontramos la segunda parte de la premisa inicial “el juego puede llegar a ser juego por el trato” que subraya la naturaleza. (p.22)

El juego es un instrumento mediante el cual los niños (as) comienzan a interactuar con la sociedad, como también es una actividad de mucho valor entre padres e hijos.

Esta premisa contiene dos ideas: la primera “El juego llama a la relación” es un instrumento de socialización por que los niños (as) buscan a otras personas para interactuar con ellos y llevar a cabo diversas actividades y realizan desde una temprana edad para simbolizar al mundo en su vida social y que les rodea, también descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen, y las relaciones con sus compañeros ampliando sus capacidades de comunicación y desarrolla de forma espontánea el contenido de cooperación (dar, recibir ayuda para contribuir a un fin común) evolucionan moralmente. Ya que aprenden normas de comportamiento y se conocen así mismo formando su yo social a través de las imágenes que reciben de si mismo por parte de sus compañeros de juego.

El juego se relaciona mediante los instrumentos de socialización basadas en el desarrollo multifuncional del niño (a) relacionando una evolución moral ya que se conocen como compañeros de juego.

El amparo frente a las dificultades que el niño encuentra en la vida, le ayuda a resolver su experiencia adaptando a sus necesidades constituyendo así un factor muy importante de equilibrio psíquico y dominio de sí mismo. Los trabajadores que han evaluado los efectos de programa de juego en la esfera afecto- emocional confirman que el juego aumenta las emociones de auto aceptación, también el auto concepto – autoestima-la empatía, la emocionalidad positiva.

El niño(a) relaciona su autoestima relacionando con los tratos de los demás es por ello que eso apoya para que el niño(a) se desarrolle moralmente bien.

2.2.1.3. Los juegos en los sectores

Son espacios comunes para todos los niños y niñas, donde realizan actividades lúdicas con los objetos de su preferencia, bajo la observación o apoyo de la docente.

Chacón, (2013). Considera que el juego en sectores, “Es un espacio donde los niños (as) amplían sus actividades lúdicas, indagaciones, interactúan entre si desarrollando su inteligencia y creatividad en forma libre, acude voluntariamente y aprende a ser constructor de su propio aprendizaje” (p.12).

Los niños(as) desarrollan su inteligencia psicomotora basado en el libre desarrollo interactuando objetos entre sí, para que su habilidad crezca y desarrolle un aprendizaje bueno.

2.2.1.4. Propósitos de los juegos en sectores

Dentro de los propósitos del juego en sectores son: revalorar la actividad lúdica en el aula. Ofrece variadas experiencias mediante los cuales los niños y niñas pueden conocerse a sí igual como también a los demás, y al

universo que lo rodea debe desplegar su iniciativa y ser cada vez más sociable. Debemos ofrecer el uso de materiales tiempo y espacios diversos para promover la creatividad, también la expresión y la combinación, generar espacios de juego y aprendizaje considerando aspectos culturales de su medio.

Mediante los juegos lúdicos los niños (as) desarrollan su habilidad socialmente mediante expresiones y juegos experimentales de ello.

Landa, (2010). Considera que; “posibilita mayor motivación por parte de las niñas (os); estimulando la participación activa; que suministra el uso de nuevos materiales de trabajo; que estimula la creatividad” (p.14).

Entonces podemos aclarar que el propósito del juego en sectores es desarrollar el lenguaje, la representación y las operaciones lógicas; sin duda que el aprendizaje se inicia con una adecuada exploración con todos los sentidos y el uso de su corporeidad y las experiencias que ofrece.

2.2.1.5. Fundamentación de los juegos en los sectores

Los juegos en sectores, como estrategia se fundamentan en:

a. Teorías científicas.

Guevara, (2001). al respecto señala que:

. Teoría del aprendizaje significativo.

Es una suposición cognitiva que tiene por objeto explicar la causa de enseñanza. La psicología cognitiva procura descubrir lo que sucede cuando el ser humano se sitúa y organiza su mundo real. Se impacienta averiguar los términos de comprensión, transformación y almacenamiento, y uso de la información

Este desarrollo cognitivo va ser el desarrollo de cada niño(a) demostrando sus habilidades situadas y organizadas mediante su comprensión de la información.

Ausubel, et al (1983). Considera que:

El Aprendizaje Significativo. En esto los conocimientos son aprendidos significativamente, que se puede entender el conocimiento de una persona por conceptos que se relaciona. Puede tener excelencia con prácticas de aprendizajes rezagadas, la información aprendida significativamente será retenida más tiempo; estos conceptos pueden servir más tarde como conocimientos de un aprendizaje concreto de su vida real, son elementos integrantes de conocimientos ya existentes en la persona (p.98)

En el paso de construcción del aprendizaje es de valiosa importancia conocer la distribución cognitiva del alumno, no sólo se trata de saber la suma de información que posee, sino cuales son las nociones y promesas que maneja, así como de su grado de permanencia. Los principios de aprendizaje propuesto por Ausubel, ofrece el marco para el diseño de instrumentos que permite conocer la formación de la disposición cognitiva del educando lo cual permitirá una mejor distribución para la labor educativa. Esto quiere decir que el proceso educativo que el individuo ya establece una dependencia con aquellos que ya sabe instruir. Este proceso tiene lugar si el educando tiene orden cognitiva de conceptos, estos son propuestas firmes y definidos.

En este tema el aprendizaje de cada estudiante se va a relacionar o la van a comparar con su vida cotidiana.

Teoría del Aprendizaje cooperativo.

Guevara, (2001). “Es una manera de trabajo en conjunto con los niños y niñas interactúan de modo activa, viviendo en forma continua el aprendizaje de unos y otros al mismo tiempo que hacen de su profesor y el medio.(p.65). Esto quiere decir que el niño aprende trabajando en grupo apoyándose unos a otros con apoyo del facilitador y el ambiente.

Es una modalidad de aprendizaje más desarrollado para los niños(as) porque el avance de su aprendizaje es más desarrollado como al mismo tiempo es corregido por ellos mismos.

Johnson y Johnson, (1999). El aprendizaje cooperativo es el rito formativo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechan al máximo el aprendizaje propio y el que se produce en la interrelación (p.65) Para adquirir esta meta se estimula planeación, habilidad y conocimientos de los efectos de la dinámica de grupo. El aprendizaje cooperativo se refiere a estrategias instruccionales que contiene a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante de un tema, El aprendizaje cooperativo es estudiado a través de la cuestión y resolución de problemas a nivel grupal.

b. En lo Pedagógico

Rodríguez, (1996). En lo pedagógico se sustenta en:

La participación .- Es la iniciación básica de la acción lúdica que expresa la participación activa de las fuerzas físicas e científicas del estudiante, la participación es una necesidad íntima del ser humano por que se ejecuta así mismo la aprobación de valores ajenos en el plano didáctico esto implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo. La participación del

estudiante constituye el contenido señalado que se implanta con el estudio del juego.

Todo lo que el niño va relacionando es mediante sus juegos y expresiones físicas para la motivación y participación activa de cada estudiante.

El Dinamismo.- Enuncia el significado y la atribución del factor tiempo en la acción lúdica. Todo juego tiene iniciación y fin por lo tanto el factor tiempo tiene el mismo significado principal en la vida, además el juego es un movimiento, progreso, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

Como sabemos todo juego relacionado con el aprendizaje se va relacionando con movimientos dinámicos en el proceso pedagógico.

El Entretenimiento.- Viene a ser el reflejo de las exposiciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, los cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante, y puede ser uno de las motivaciones fundamentales que propicie su participación activa en el juego. El valor pedagógico de este principio consiste que la diversión refuerza considerablemente el interés personal y la actividad cognoscitiva de los alumnos. Es decir el juego no accede el aburrimiento, la repetición, nulas impresiones comunes y habituales es todo lo contrario.

Las expresiones de aprendizaje son relaciones personales que emocionalmente a cada niño (a) se les incrementa su actividad o participación en los juegos relacionados.

La Interpretación de Papeles.- Esta basado en la modelación lúdica del dinamismo de los alumnos que refleja los fenómenos de la imitación y la innovación.

Los juegos lúdicos se basan en la imitación y la improvisación de cada niño o niña imitando a los adultos

La Competencia.- Se basa que la acción lúdica reporta resultados precisos y expresa los tipos fundamentales de estimulaciones para participar de manera activa en la sesión de aprendizaje. El valor pedagógico de este principio es evidente que sin competencias no hay juego, ya que se incita a la actividad atenta moviliza todo el potencial físico, intelectual del estudiante (p.123)

En este fundamento de motivación el valor didáctico es relacionado con el juego ya que con ese aprendizaje los niños y niñas desarrollan su aprendizaje más dinámico e intelectual

c. En lo Psicológico

En lo psicológico se fundamenta en:

Teoría del descanso o Recreo.- Según Stheinthal, (1989). citado por Luzuriaga, (1993). sostiene que el cambio de acción u ocupación proporciona la riesgo de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en movimiento, este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas. Colectivamente las teorías orgánicas se basan en la falsa condición que el juego es una actividad carente de utilidad excesiva y sobrante p.46).

Mediante los juegos lúdicos se desarrollan en diversos tipos de destreza, fatigas en la utilidad de los descansos motivadores

2.2.1.6. Los tipos de juegos en sectores

Cofré, (2002). Dentro de las estrategias que se puede aplicar el juego cooperativo

Se pueden considerar los siguientes:

a. Juegos de construcción. se caracterizan por su apoyo al desarrollo de la motricidad, de la habilidad y precisión de los movimientos finos de los dedos. Colaboran también al desarrollo de la imaginación espacial y la intuición geométrica, al desarrollo del pensamiento espacial y coordinación viso manual. En su realización se desarrollan procesos de análisis y síntesis y se experimenta con transformaciones de figuras. Se favorece la reproducción de las formas geométricas de tres dimensiones y se estimula la creatividad incentivando la creación de nuevas figuras. Los juegos de construcción apoyan la conceptualización de las nociones de volumen la de conservación del volumen.

b. Dramatizaciones.- Es el progreso de una secuencia de ejercicios en materia teatral, que en ella se coordinan los distintos modos de expresión (lingüística corporal, musical, plástica) las cuales se tienden en forma global. La dramatización en el proceso educativo se convierte en el material valioso para la formación expresiva, comunicativa, creativa, así como su sentido de atención, ofrece las siguientes mejoras a través de la dramatización los niños indagan su mundo imitado de las personas que están a su entorno.

En este tema cada estudiante va a desarrollar su habilidad de forma expresiva mediante el desarrollo de los títeres.

c. Juego con materiales lógicos. Son aquellos que apoyan el desarrollo de la estructura de clasificación, la capacidad de relación y de discriminación, indispensables en la formación de conceptos. Permiten la familiarización con el uso de algunos conectivos lógicos y de los cuantificadores: todos, algunos, ninguno. Con los bloques lógicos de Dienes y las tarjetas lógicas con dibujos o con objetos se pueden realizar variados juegos de semejanzas y diferencias y de analogías. Con las tarjetas se desarrollan procesos de observación y atención, su uso permite establecer semejanzas y diferencias entre figuras diversas, preparando en el niño las estrategias inductivas favorables para el aprendizaje de conceptos matemáticos.(p.79)

Rojas, (2002). al respecto menciona que:

Dienes. Cree, los niños son creativos por naturaleza más que metódicos, que van formándose, es decir construye una imagen de la realidad a partir de sus prácticas con los objetos de su naturaleza real. Este proceso depende mucho de su investigación activa, como ha puesto de manifiesto Piaget, dado que las relaciones y pautas matemáticas no son ciertos en el entorno de los niños. Dienes, plantea que la enseñanza cree materialicen estas estructuras y las apliquen al campo de la experiencia concreta. (p.89)

2.2.2. Desarrollo de la Psicomotricidad

2.2.2.1. La Psicomotricidad

Referente a la psicomotricidad, existen varios autores que desde diferentes puntos de vista proponen, dentro de ellos tenemos a Fonseca, (2006). menciona que:

La psicomotricidad como su nombre indica pretende poner en correlación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata algo referido al movimiento, pero con vínculos psicológicos que supera la biomecánica. La psicomotricidad no se ocupa del

movimiento humano, sino de la comprensión del movimiento como elemento, desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al estudiar el movimiento como fenómeno de la conducta no puede aislarse de otras cosas, sólo considerar globalmente donde se completan los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede observar específicamente la actitud del niño (p,87)

La Psicomotricidad trata de hacer una asimilación globalizada de los avances y ventajas motrices que contraste la evolución del ser humano cuya importancia determina otros procesos como (el lenguaje, los aprendizajes de lectura, escritura y calculo etc.) en este sentido podemos discurrir la psicomotricidad como un área de juicio que se ocupa como estudio y intuición de los fenómenos del movimiento corporal y su mejora. La evolución Psicomotriz como uno de los aspectos claves del proceso hasta la aparición del pensamiento operatorio hacia los siete años no se perfecciona definitivamente en individuos normales hasta aparición del movimiento formal (hacia los doce años) A demás el desarrollo normal del sujeto la comprensión de las dificultades o crisis que pueden aparecer como consecuencia de las modificaciones en la adquisición de los esquemas normales del movimiento.

2.2.2.2. Aspectos principales de la psicomotricidad

Durivage, (2000). Considera que la apreciación sensorio motriz considera la concordancia con el desarrollo del movimiento en exclusivo veremos la percepción visual, táctil, auditiva.

- a) **Percepción Visual.-** Se tiende a partir de entrenamientos de coordinación óculo – motriz de la percepción figura fondo de la posición y las relaciones especiales de discriminación de la memoria.

El tema se relaciona con la configuración de percepciones e imágenes

- b) **Percepción Táctil.**- Se desarrolla a partir de la cognición del cuerpo y del avance de los movimientos finos como: copiar, recortar, modelar, ensartar y dibujar.

En este tema el niño(a) hace el uso de los sentidos como el tacto para que pueda apreciar el objeto

- a. **Percepción Auditiva.**- Se desenvuelve a partir de los ejercicios de la unión de la memoria de distinción auditiva, reconoce sonido, música y voz.

Los niños se relacionan mediante las canciones reconociendo o bailando para que así se concentren más en lo que realicen

2.2.2.3. Importancia de la Psicomotricidad:

Bravo, (2011). “En los primeros años de vida la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque actúa valiosamente en el avance intelectual, afectuoso y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias propias, necesidades e interés de los niños (as)” (p.56)

Por su parte Cuba, (2000). al respecto señala que:

“La categoría de la psicomotricidad radica en los siguientes:

- a) En el aspecto corporal. Busca la percepción y representación del cuerpo como un todo asumiendo los segmentos y funciones, descubriendo las posibilidades y limitaciones que tiene. Desarrolla el control y maduración tónica mediante la tensión, relajación, esfuerzo, etc. Control equilibrio postural en sus diversas ubicaciones y

direcciones. Permite el control del desplazamiento de su cuerpo en el espacio.

- b) **Orientación espacio – temporal.** Establece las principales nociones y relaciones espaciales con los objetos. Representar procesos de trayectoria. Desarrolla las nociones básicas de orden espacial. Asocia espacio y tiempo (velocidad, duración y sucesión).
- c) **Socialización y desarrollo emocional.** La relación con los adultos y compañeros adecuadamente. Se expresa espontáneamente y con iniciativa. Reafirma su autoestima. Estimula su creatividad”.(p. 99)

2.2.2.4. Dimensiones de la psicomotricidad

Dentro de los espacios de la psicomotricidad podemos mencionar:

- a) **Dimensión Cognitiva.-** Es la práctica de movimientos concertados por el control de la visión. El objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie, del mismo modo, es la visión del objetivo la que induce los movimientos de presión exactos concordados al peso y espacios del objeto que queremos lanzar para que alcance su objetivo.

Esencialmente resumimos la coordinación cognitiva en proporción que se establece entre la vista y acción de las manos, por ello normalmente se habla de coordinación óculo-manual. El desarrollo de esta coordinación óculo-manual tiene una formidable calidad en el aprendizaje de la escritura por lo que conjetura de ajuste, precisión de la mano y en la ejecución de los grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en el línea, juntos o separados, etc.

Le Blouich, (1986). afirmaba que la habilidad virtual en trazar un rasgo de un punto a otro obliga a poner en partida el mismo mecanismo, referentes a la parte superior, que se necesita para realizar una instrucción de precisión tal como el acto de coger una pelota en el aire.

Picq y Vayer, (2001). menciona que: Las acciones básicas de coordinación óculo-manual son lanzar y recibir. Ambos ejercicios desarrollan la precisión y el control propio, pero mientras que los ejercicios de aceptación son típicamente de adaptación sensorio motriz (coordinación de impresiones visuales, táctiles, kinestésicas y coordinación de tiempos de reacción) el lanzamiento son por un lado de aplicación al esfuerzo muscular y por otro de adaptación discuro motriz (representación mental de los gestos a realizar para obtener el acto deseado) (p, 45)

Por su parte Proteau y Elliott, (2000). Indica que la conducta se desarrolla en la siguiente manera: Al principio los niños, por una conducta inicial de atención visual, miran y siguen los objetos que ven; por otra parte, tienen la dirección de coger los objetos que tocan sus manos, pero ambas conductas no almacenan relación entre sí. En determinado tiempo el niño alcanza a ver su mano como punto de partida de la coordinación ojo-mano. El paso siguiente se produce cuando el niño mira en la mano al objeto y del objeto a la mano. Aquí se están uniendo las conductas ojo-mano y ojo-objeto, el niño se coge el pie, y llega al conocimiento de que el pie que ve es también el pie que coge, llegado a este punto, se conjugan las guías y se observa como la mano sale y coge un objeto. Finaliza el proceso cuando la mano se abre antes de tocar el objeto y la orden se inicia desde fuera del campo visual. (p, 98)

La coordinación cognitiva admite para el niño el dominio de los objetos, puede acercarse a ellos manipular y planear en el espacio, le convierte en dueño de su movimiento y de las cosas que le rodean.

En estos párrafos nos indican que el niño(a) va desarrollando su habilidad de dominio de cada uno de ellos mismos, con distintos conocimientos o uniendo conductas en el proceso de tocar objeto.

b) La Dimensión Afectiva Emocional. Tiene por objeto el estudio de los procesos que intervienen en la ejecución de las letras, así como el modo en que éstas pueden ser mecanizadas y cuyo resultado responda a los factores de fluidez, armonía tónica, rapidez y legibilidad. La grafía es el trazo efectivo de un movimiento. Si podemos repetir un trazo de manera idéntica entonces se ha interiorizado. Esto es un ejercicio de revisión motor que surge como resultado de una gran cantidad de contratos perceptivos y motores, su medida nerviosa y la implicación afectiva del sujeto.

Se desarrolla mediante los dibujos, trazos como elementos de fluidez consiguiente a la implicación efectiva de sujetos

Por su parte, Fonseca, (2006). Explica que; Detalladamente cómo los movimientos que requieren formas adaptativas más básicos, están integrados en más complicadas, como una totalidad. Por ello el acto de escribir exige una secuencia de impulsos seriados dirigidos por el córtex motor y programados en el córtex pre motor que comprenden necesariamente subsistemas llamados simples, como la tonicidad y el equilibrio, llamados compuestos, como la lateralidad, la noción corporal y la estructuración espaciotemporal, y por último, subsistemas llamados complejos, como la praxis global y la praxis fina. Estos últimos están ligados al comienzo del

movimiento voluntario programado, planificado y constituyen la especificidad de la conducta motriz humana, gracias al desarrollo de una habilidad especializada en el manejo de las manos, ha podido llegar a generar, mediante la simbolización, la expresión de sus sentimientos mediante el arte y la escritura (p, 56).

El lenguaje escrito organiza la escritura básica sobre lo que se van a construir los procesos de abstracción y generalización que determinan el pensamiento y los lenguajes superiores, el hecho de realizar una huella grafica representa un determinado estado de desarrollo psicomotriz y afectivo del niño, la evolución del trazo es el desarrollo psicomotriz expresivo y social del niño que lo realiza.

Todo lenguaje ya sea escrito u oral es el desarrollo de cada estudiante que basado en la estructura corporal y psicológico es demostrado.

- c) **Ton Dimencion Motriz:** Es elemental la componencia del esquema motriz a partir de la estimulación de la práctica docente, es hacer mención y ejercitar la tensión muscular como un inicio permanente de estímulos, los alumnos aprenden a reconocer sus emociones y conducta en educación preescolar, esta cita textual “Es uno de los elementos que arreglan el esquema corporal ello se debe a que es una fuente constante de estimulaciones propios que continuamente nos informan de cómo están nuestros músculos como es nuestra postura .” (Luna, 2007, p18).

Existen situaciones en que los niños asocian técnicas cognitivos y motrices de forma vivencial, escribir o leer en una hoja le involucra a un niño entre otras cosas controlar las manos y manejar un lápiz con rigurosa

claridad para realizar trazos precisos en determinada dirección y exigir una importante capacidad de atención para fijar su vista.

Son las relaciones que se encuentra el docente como guía para los estudiantes con ello se debe dar mención que esta fuente es sobre el esquema textual de estimulaciones.

2.2.2.5. Elementos de la psicomotricidad

Durivage (2000). al respecto menciona que la apreciación sensorio motriz.- considera la relación con el desarrollo del movimiento ,en especial veremos la percepción visual, táctil y auditiva.

- a. Percepción visual.-** Se desarrolla en coordinación óculo - motriz, de percepción figura – fondo de la posición y las relaciones cósmicas, distinciones en forma de memoria.
- b. La percepción táctil** se desarrolla con los movimientos finos como: copiar, recortar, modelar, enhebrar y dibujar.
- c. Percepción auditiva** se desarrolla, reconociendo sonidos, música y voz humana.(p.88)

El niño(a) percibe y realiza ejercicios mentales y bucales, mediante su oído, observando, manipulando materiales didácticos e instrumentos musicales, a la vez conocen las características y el sonido de cada uno de ellos.

2.2.2.6. Tipos de psicomotricidad

Los tipos de psicomotricidad son:

- a) **La psicomotricidad gruesa.** Blasquez, (2003). al respecto indica: La motricidad gruesa está referida a la coordinación de movimientos extensos, como: rodar, saltar, caminar, correr y bailar. Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener armonía y además adquirir agilidad, como fuerza, velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, de acuerdo su carga genética y su condición básico y la estimulación ambiental.(p.78).

La coordinación motora gruesa es el proceso por el cual el niño irá progresivamente desarrollando su velocidad, agilidad, fuerza, etc. Es decir desarrollar los músculos grandes, esto es lo que nos da a entender dicho autor.

Asimismo, Ruiz, (1986). Se refiere al control de los movimientos musculares usuales del cuerpo, estas llevan al niño desde la obediencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota) (p.34).

El control motor grueso es un límite en el desarrollo de un bebé, el cual puede clarificar los movimientos desordenados, casuales e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

La psicomotricidad es la habilidad que el niño lo adquiere mediante los ejercicios como saltar, rodar, correr, bailar para que sus extremidades de su cuerpo sean bien fortalecidos y tenga agilidad.

- b) **La psicomotricidad fina.** García, (2004). “la motricidad fina enlaza movimientos de mayor exactitud que son solicitados, especialmente en tareas

donde se utilizan de manera paralela el ojo mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.)” (p.72).

Al respecto, Ruiz (1986) menciona que: El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un suceso importante para valorar su edad de desarrollo. Las habilidades de la motricidad fina se amplían a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento que solicitan inteligencia normal (de manera que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y compasión normal. (p.77)

La motricidad fina enlaza movimientos de mayor precisión que son interrogados especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo mano los dedos como por ejemplo: rasgar, embolillar, cortar, pintar, colorear, escribir, escarminar etc.

Motos, (1983). señala que las habilidades del niño va progresivamente, para realizar actividades finas y precisas con sus manos que le permitan agarrar objetos, sostenerlos y manipularlos con habilidad, el ritmo de evolución de estas guías dependen de la integración, neuro-sensorial alcanzada por el niño su madurez neuro-Muscular, el desarrollo de la coordinación mano - ojo y de la motivación ambiental recibida. (p.66)

Los niños adquieren progresivamente fuerza en los brazos levantando materiales que está a su alrededor menos pesado.

CAPITULO III

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Hi. Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo, influyen significativamente en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi, 2016.

Ho. Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo no influyen significativamente en la mejora, del desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi, 2016.

3.2. Hipótesis Específicas.

Hi1: Los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo influye significativamente en la coordinación cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 - Ticllos.

Ho1: Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo no influye significativamente en la coordinación cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.

Hi2: Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo, influyen significativamente en la mejora de la dimensión motriz en los niños y niñas de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.

Ho2: Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo, no influyen significativamente en la mejora de la dimensión motriz en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.

Hi3: Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo, influyen significativamente en la mejora de la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.

Ho3: Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo, no influyen significativamente en la mejora de la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos

CAPITULO IV

IV.- METODOLOGIA

4.1. Diseño de investigación.

El diseño que se emplea en el presente trabajo, corresponde la pre experimental y específicamente con pre y post test. Según Velásquez, (2007). “su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126). Consiste en que una vez se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se aplica el tratamiento experimental. Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE:

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa el pre test relacionado al desarrollo de la motricidad fina, que se aplicó al grupo de estudio, antes de ser expuestos a los efectos de X

X = Es la variable independiente (juegos recreativos) llamado también experimental, que se realizó la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂ = Representan el post test relacionado al desarrollo de la motricidad fina, prueba que se aplicó al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X

4.2. población y Muestra.

4.2.1. Población.

Según Azañero, (2016). menciona que, “son un conjunto de personas, sujetos u objetos cuya situación se está estudiando o investigando” (p. 122). En este caso estuvo conformado por todos los niños (as) de 05 años de la institución educativa inicial N° 274 Ticllos, Bolognesi, 2016

Tabla N° 01 Población escolar

Edad	Secciones	Total
05	Clavelitos	15
Total	01	15

Fuente: Nómina de Matricula de estudiantes 2016.

4.2.2 Muestra

Azañero, (2016). Dice que, “es una porción representativa de la población del cual se recogen los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinó por el tipo no probabilístico, método intencional, determinándose como grupo de estudio el aula único conformado de 15 niños (as) de 05 años de la institución educativa inicial N° 274 Ticllos, Bolognesi- 2016.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.4.1. Definición de las variables

a) Variable independiente: Juegos en sectores.

Son espacios comunes de juego para todos los niños y niñas, donde realizan actividades lúdicas con los objetos de su preferencia, bajo la observación de la docente.

b) Variable dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad

Es considerado globalmente en donde se integran tanto los movimientos precisos, como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano (Fonseca, 2006).

4.4.2. Operacionalización de las Variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
VI: Juegos en sectores	Propósito	Recreativos Socializadoras	Frecuencia del juego Elección de amigos	Cuestionario
	Tipos de juegos	De construcción De concentración	Objetos preferidos Construcciones Precisión	
	Acompañamiento	Control del tiempo Aplicación de normas	Horas de actividades Complemento Hace uso de la norma	
VD: Desarrollo de la psicomotricidad	Motriz	Gruesa Fina	Movimientos corporales (saltar, rodar, correr) Movimientos con mayor precisión (cortar, pintar, pegar)	Lista de cotejo

	Cognitivo	Memoria Atención	Seguimiento a secuencias Ejecuta Responde	
	Afecto emocional	Empatía Sentimiento	Ayuda mutua Muestra agrado	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo.

4.6. Plan de análisis.

El tratamiento estadístico se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo: fue observada, organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos. Los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó el trabajo.
- c. Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d. Cada uno de los gráficos y tablas serán debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.7. Matriz de Consistencia.

Problema.	Objetivos.	Hipótesis.	Variables e indicadores	Metodología.
<p>Problema Principal. ¿De qué manera los juegos en sectores con perspectiva socio-cognitivo mejora el nivel psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi, 2016?</p>	<p>Objetivo General. Determinar la influencia de los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo, mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi, 2016.</p>	<p>Hipótesis general. Los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi, 2016.</p>	<p>Variable independiente JUEGO EN SECTORES. Indicadores: - Intencionalidad - Procedimientos - Uso de recursos</p> <p>Variable dependiente MOTRIZ Indicadores: - Gruesa - fina.</p> <p>Variables intervinientes · - Edad. - Sexo. - Metodología docente. - Currículo.</p>	<p>Nivel: Experimental Tipo: Tecnológica - Aplicada Diseño Pre experimental con pre y post test. O₁ X O₂</p> <p>Método Experimental</p> <p>Población Todos los niños (as) de 05 años de la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos - Bolognesi</p> <p>Muestra 15 niños (as) de 05 años.</p> <p>Técnicas Observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>
<p>Sub problemas ¿Cómo diseñar y aplicar los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo para la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos?. ¿En qué medida los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo</p>	<p>Objetivos específicos Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos, mediante la prueba de entrada Diseñar y aplicar los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo mejora el desarrollo psicomotor en</p>	<p>Hipótesis específicas Hi1: Los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en la mejora de la dimensión coordinativa en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos. Hi2: Los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo influyen significativamente</p>		

<p>generan una mejora la dimensión cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos?</p> <p>¿De qué manera los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo posibilitan una mejora la dimensión motriz en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos?</p> <p>¿Cómo influye los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo en la mejora la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos?</p>	<p>los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.</p> <p>Evaluar la eficacia de los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo mejora la dimensión cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.</p> <p>Verificar la influencia de los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo mejora la dimensión motriz en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo mejora la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial</p>	<p>te en la mejora de la dimensión motriz en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.</p> <p>Hi3: Los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en la mejora de la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.</p>		
--	---	---	--	--

	N° 274 Ticllos.			
--	-----------------	--	--	--

4.8. Principios Éticos.

Las consideraciones morales se consideran tomando como reseña a los aportes de Buendía y Berrocal, (2013). consideran que, “el principio ético debe primar en toda investigación educativa el respeto a la autonomía de los participantes, no influir la conducta por presiones externas de financiamiento para confirmar hipótesis provechosas para su propósito, (p.45). Asimismo, el principio de la veracidad, que responde a las reglas para referenciar el material bibliográfico examinado, el principio de fidelidad, respetando el cumplimiento de lo planeado con los cambios debidamente justificados. El derecho de confidencialidad, las informaciones que se obtienen deben ser estrictamente para el objetivo de la investigación y no se debe transmitir en otros que no guardan relación con el estudio. El derecho al anonimato, esto indica que no se debe figurar los datos de los informantes o integrantes de la muestra de estudio.

CAPITULO V

V. RESULTADOS.

5.1 Resultados.

Los resultados, se organizó en función a los objetivos de estudio, primeramente, los objetivos específicos y luego el objetivo general.

5.1.1. Presentación y sistematización, análisis e interpretación de datos del objetivo general.

Determinar la influencia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticillos – Bolognesi, 2016.

Cuadro N° 01.

Nivel de influencia de los juegos en sectores en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticillos.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		F	%	f	%
Muy Bueno	18 – 20	0	0	7	47
Bueno	15 – 17	0	0	8	53
Regular	11 – 14	0	0	0	0
Deficiente	0 – 10	15	100	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños (as) de 05 años de edad.

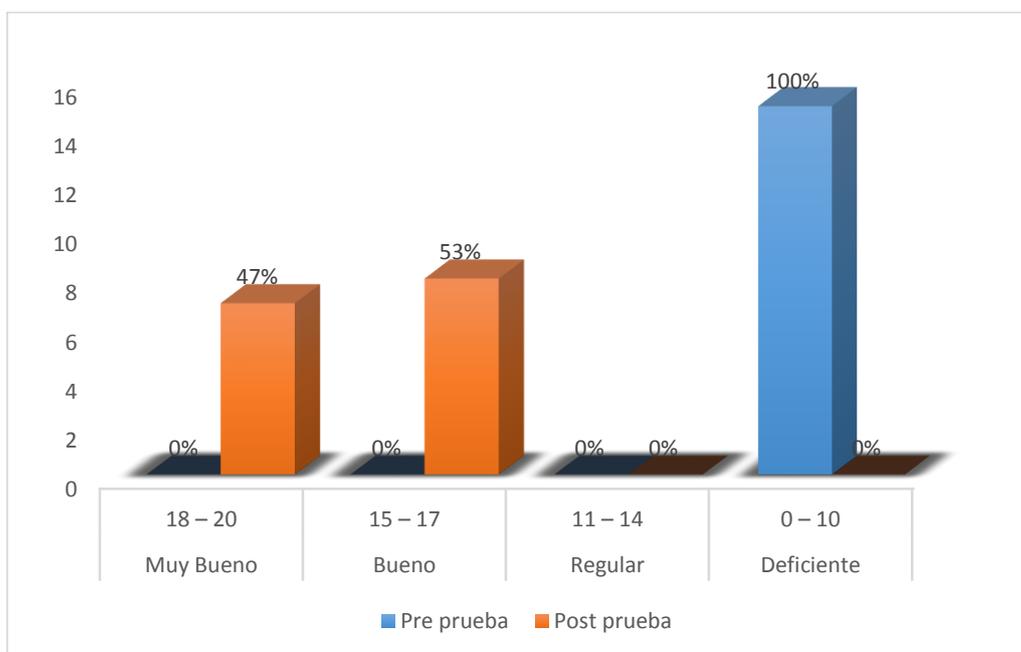
Análisis e Interpretación.

Como se puede ver en el cuadro N° 01 y gráfico N° 01; de un total de 15 niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticillos; en la variable desarrollo de la psicomotricidad, alcanzaron los siguientes resultados:

En la pre - prueba el 100% de niños (as) se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños (as) se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno. Lo que podemos ver que los estudiantes que el nivel del desarrollo psicomotor del niño es muy limitado.

GRÁFICO N° 01

Nivel de influencia de los juegos en sectores en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) de 05 años, en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.



Fuente: Cuadro N° 01

De los objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos, mediante la prueba de entrada.

Cuadro N° 02

Nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños (as) de 05 años, en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA	
		f	%
Muy Bueno	18 – 20	0	0
Bueno	15 – 17	0	0
Regular	11 – 14	0	0
Deficiente	0 – 10	15	100
TOTAL		15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños (as) de 05 años de edad

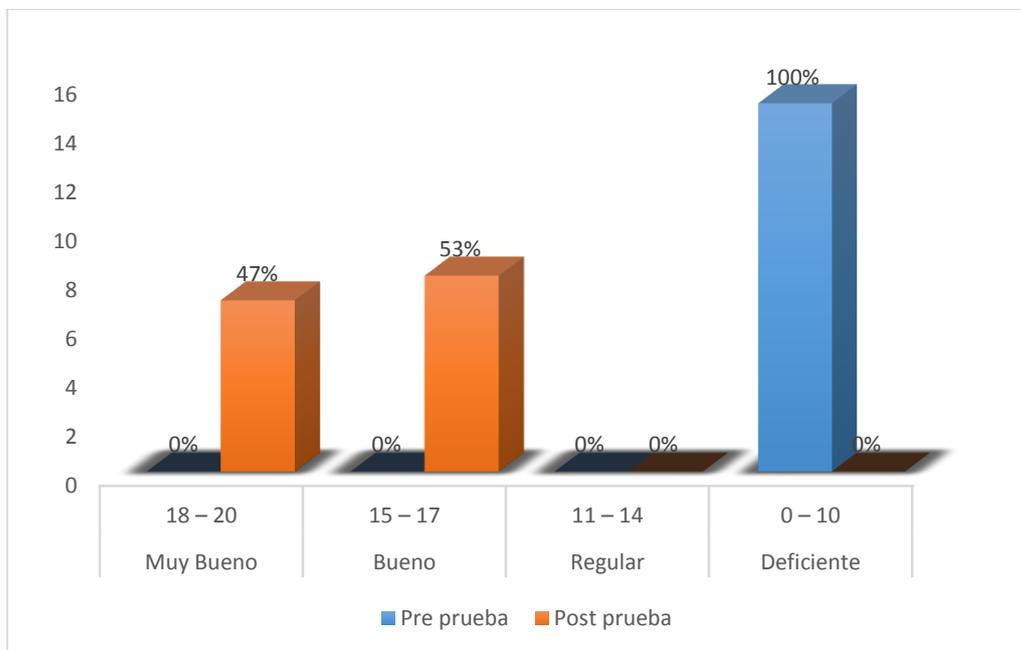
Análisis e Interpretación.

Como se puede ver en el cuadro N° 02 y gráfico N° 02; de un total de 15 niños (as) de 05 años, en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos; en la prueba de entrada, alcanzaron los siguientes resultados:

En la pre - prueba el 100% de niños (as) se ubican en el nivel deficiente. Lo que podemos ver que los estudiantes de 05 años evidencian limitaciones en el desarrollo psicomotor; en las habilidades de coordinación cognitiva, motriz y afectivo emocional.

GRÁFICO N° 02

Nivel de Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños (as) de 05 años, en la institución Educativa inicial N° 274 de Ticlos - 2016.



Fuente: Cuadro N° 01

b) Diseñar y aplicar los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 5 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos.

CUADRO N° 03

Nivel de influencia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 de Ticllos

Niveles	Intervalos	Sesiones de aprendizaje																			
		Sec.1		Sec.2		Sec.3		Sec.4		Sec.5		Sec.6		Sec.7		Sec.8		Sec.9		Sec.10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%
Muy Bueno	18 – 20	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	2	13	4	27	5	33	6	40	7	47
Bueno	15 – 17	0	0	0	0	1	7	3	20	5	33	6	40	6	40	7	47	6	40	8	53
Regular	11 – 14	0	0	1	7	2	13	3	20	4	27	4	27	3	20	2	13	2	13	0	0
Deficiente	0 – 10	15	100	14	93	12	80	9	60	5	33	3	20	2	13	1	7	1	7	0	0
TOTAL		15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100

Fuente: evaluaciones de las sesiones de aprendizaje

Análisis e interpretación

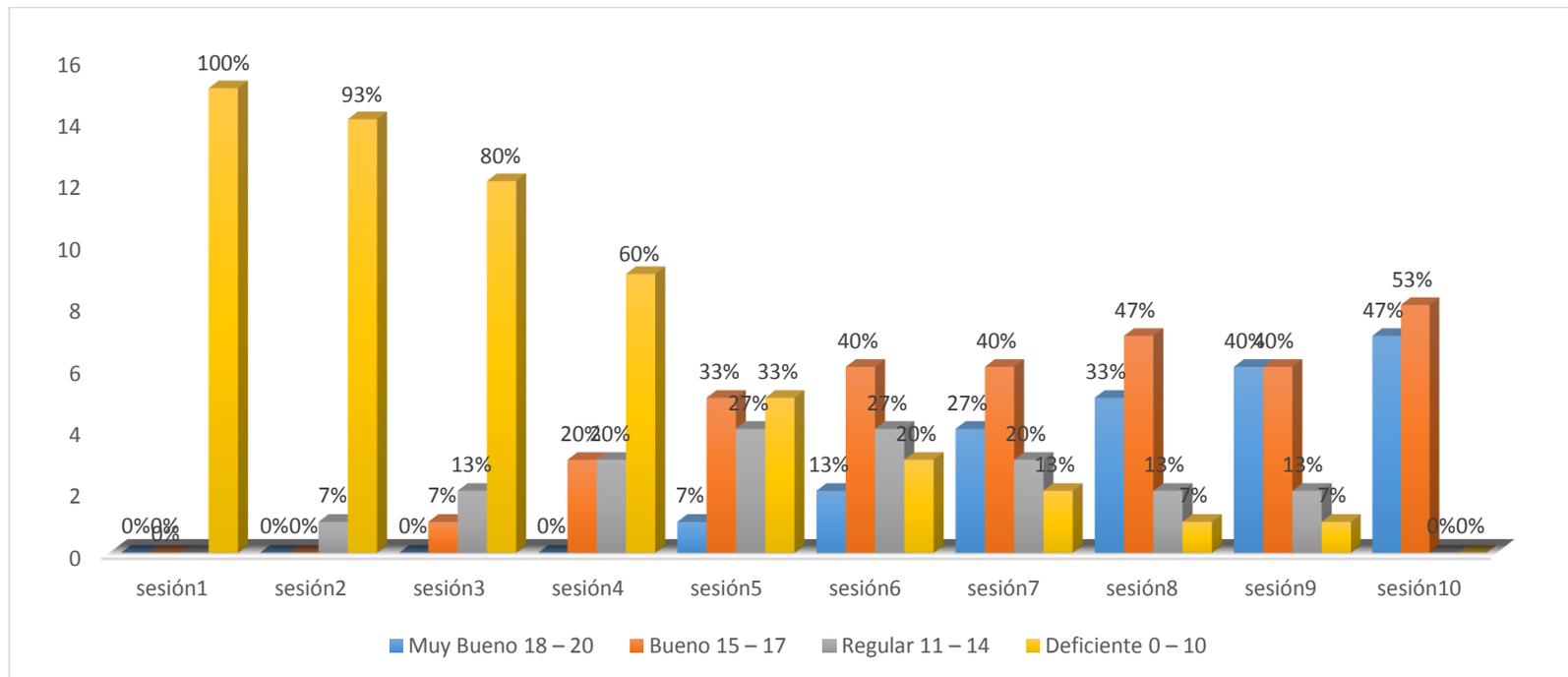
Como se puede observar en el cuadro N° 03 y en el grafico N° 03, relacionado a las evaluaciones realizadas en las sesiones de aprendizaje, encontramos los siguientes resultados:

En la sesión N° 01, el 100% de estudiantes se ubican en el nivel deficiente. En la sesión N° 02 el 93% de niños (as) se ubican en el nivel deficiente y un 7% en el nivel regular. En la sesión 3, el 80% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 13% en el nivel Regular y un 7% en el nivel bueno. En la sesión 4, el 60% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 20% en el nivel Regular y un 20% en el nivel bueno. En la sesión 5, el 33% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 27% en el nivel Regular; un 33% en el nivel bueno y un 7% nivel muy bueno. En la sesión 6, el 20% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 27% en el nivel Regular; un 40% en el nivel bueno y un 13% nivel muy bueno. En la sesión 7, el 13% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 20% en el nivel regular; un 40% en el nivel bueno y un 27% nivel muy bueno. En la sesión 8, el 7% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 13% en el nivel regular; un 47% en el nivel bueno y un 33% nivel muy bueno. En la sesión 9, el 7% de estudiantes de ubican en el nivel deficiente, el 13% en el nivel regular; un 40% en el nivel bueno y un 40% nivel muy bueno y En la sesión 10, el 53% de estudiantes de ubican en el nivel bueno y un 47% nivel muy bueno.

Lo que se puede ver que según se va desarrollando las actividades experimentales con los juegos en los sectores se van mejorando en desarrollo psicomotor de los niños (as) de 05 años de edad; por lo tanto las actividades de aprendizaje fueron muy significativas.

GRÁFICO N° 03

Nivel de influencia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 5 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos



Fuente: cuadro N° 02

- c) Evaluar la eficacia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora la dimensión cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos

CUADRO N° 04

Nivel de desarrollo de la coordinación cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos- 2016

NIVEL	INTERVALO	F	%	F	%
Muy Bueno	6 – 7	0	0	15	100
Bueno	4 – 5	0	0	0	0
Regular	2 - 3	11	73	0	0
Deficiente	0 – 1	4	27	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños (as) de 05 años de edad

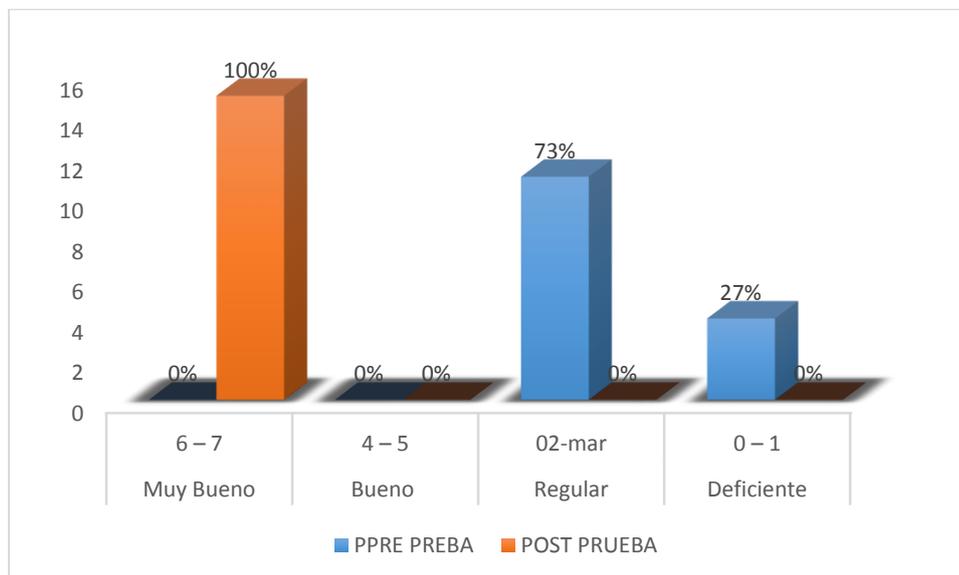
Análisis e Interpretación

Se puede ver en el cuadro N° 04 y gráfico N° 04; de un total de 15 niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos; en la dimensión coordinación cognitiva, alcanzaron los siguientes resultados:

En el pre prueba el 27% de niños (as) se ubican en el nivel deficiente y el 73% se ubican en el nivel regular. Mientras que la post prueba el 100% se encuentran ubicados en el nivel muy bueno. Lo que podemos ver que los estudiantes luego del desarrollo de las actividades experimentales, han podido mostrar un avance significativo en el desarrollo de la coordinación cognitiva. Lo que se puede deducir que los juegos recreativos influyeron significativamente en el desarrollo de la coordinación cognitiva.

GRÁFICO N° 04

Nivel de desarrollo de la coordinación cognitiva en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos- 2016



Fuente: Cuadro N° 02

- d) Verificar la influencia de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo mejora la dimensión motriz en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.

CUADRO N° 05

Nivel de desarrollo motriz en los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.

NIVEL	INTERVALO	f	%	F	%
Muy Bueno	7- 8	0	0	13	87
Bueno	5- 6	0	0	2	13
Regular	3 - 4	1	7	0	0
Deficiente	0 - 2	14	93	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños y niñas de 05 años de edad.

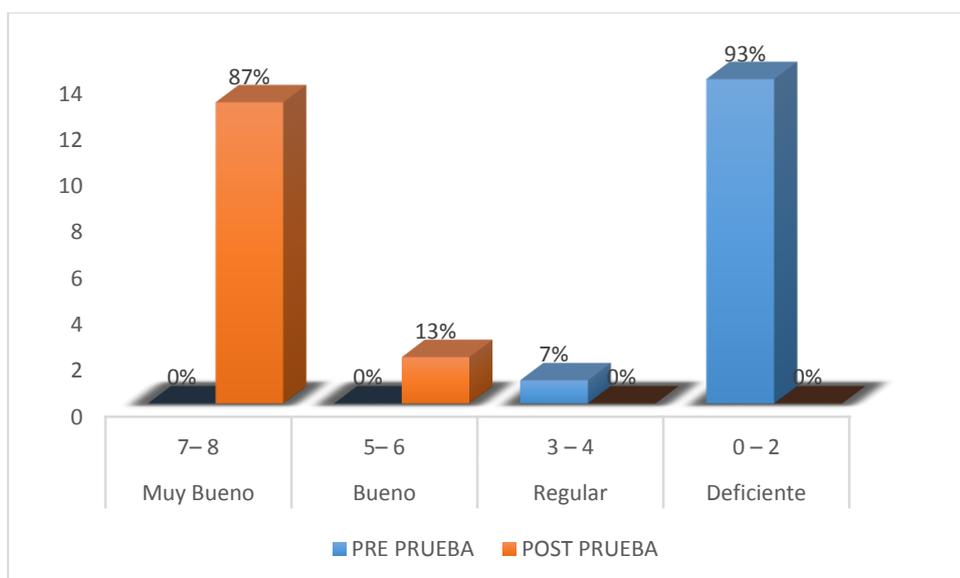
Análisis e Interpretación

Como se puede ver en el cuadro N° 05 y gráfico N° 05; de un total de 15 niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos; en la dimensión tono corporal, alcanzaron los siguientes resultados:

En el pre prueba el 93% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente y el 7% se ubican en el nivel regular. Mientras que la post prueba el 13% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 87% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno. Lo que podemos ver que los estudiantes luego del desarrollo de las actividades experimentales, han podido mostrar un avance significativo en el desarrollo de la precisión de movimiento. Lo que se puede deducir que los juegos en sectores influyeron significativamente en la precisión de movimiento que realizan los niños (as).

GRÁFICO N° 05

Nivel de desarrollo motriz en los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos.



Fuente: Cuadro N° 03

- e) Determinar la influencia de los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo mejora la dimensión afecto emocional en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticillos

CUADRO N° 06

Nivel de desarrollo afecto emocional de los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 de Ticillos.

NIVEL	INTERVALO	f	%	F	%
Muy Bueno	4 – 5	0	0	15	100
Bueno	3– 4	0	0	0	0
Regular	2 – 3	10	67	0	0
Deficiente	0 – 1	5	33	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Fuente: pre y post prueba aplicado a los niños (as) de 05 años de edad

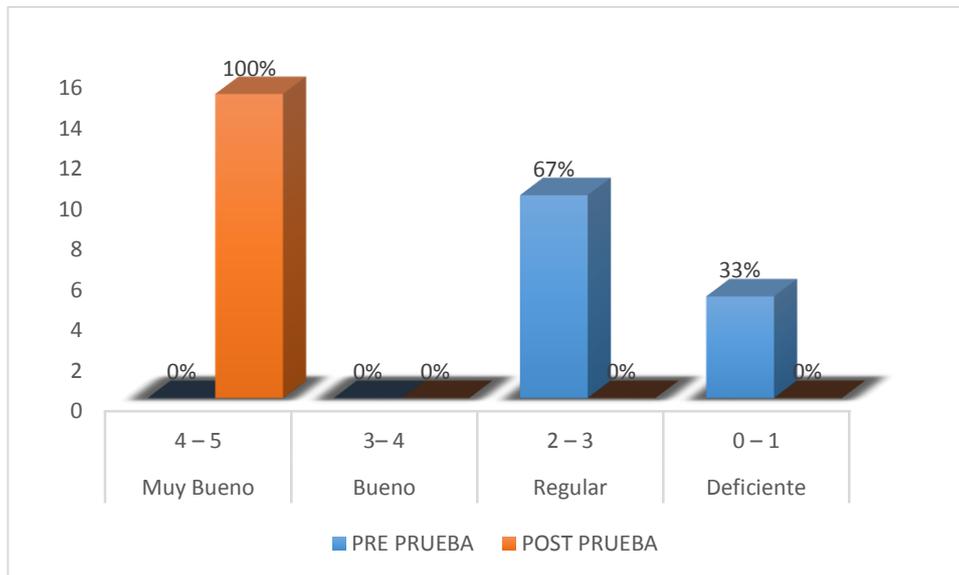
Análisis e Interpretación.

Como se puede ver en el cuadro N° 06, y gráfico N° 06; de un total de 15 niños (as) de 05 años de edad en la institución Educativa inicial N° 274 Ticillos; en la dimensión afectivo emocional, alcanzaron los siguientes resultados:

En el pre prueba el 33% de niños (as) se ubica en el nivel deficiente y el 67% se ubican en el nivel regular. Mientras que la post prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno. Lo que podemos ver que los estudiantes luego del desarrollo de las actividades experimentales, han podido mostrar un avance significativo en el afectivo emocional. Lo que se puede deducir que los juegos en sectores influyeron significativamente en el desarrollo afectivo emocional de los niños (as).

GRAFICO N° 06

Nivel de desarrollo afecto emocional de los estudiantes de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos



Fuente: Cuadro N° 04

4.3. Validación de hipótesis

4.3.1. De la hipótesis general

Habiéndose formulado. Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi 2016.

Criterios para la Prueba de Hipótesis.

Son: si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula; si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Estadística para la Prueba de Hipótesis.

Con el apoyo del software SPSS. V.19, se determina la prueba T, muestra relacionada con 95% de intervalo de confianza, con el siguiente resultado:

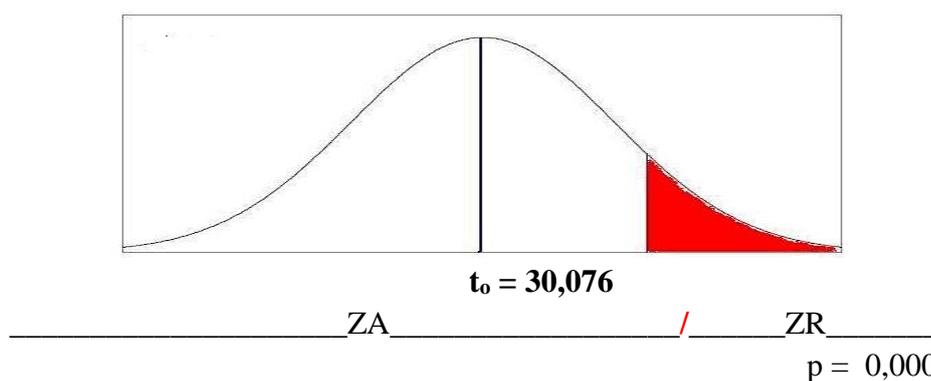
Cuadro N° 07

Prueba de la hipótesis general

Prueba de muestras relacionada.

	Diferencias relacionadas					T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
POSTPRU Pa EBA - r 1 PREPRUE BA	12, 26667	1, 5796 3	, 40786	11,391 90	13,141 44	30,07 6	14	0,000

GRÁFICO 7: T – STUDENT



En el esquema de la prueba, el nivel de significado $P = 0,000$ y $< 0,05$ entonces se ubica en la región de rechazo, por lo tanto descartamos la hipótesis nula H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_1 . Es decir, queda validado que; Los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticillos – Bolognesi, 2016; lográndose potencializar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños (as).

4.5. Discusión de Resultados

A continuación, presento los resultados del trabajo de investigación referido a los juegos en sectores y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad. Los datos a discutir, se ha agrupado de acuerdo a la hipótesis general de la investigación:

La hipótesis general expresa que; los juegos en sectores con enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 05 años en la institución Educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi, 2016. Como se puede ver en el cuadro N° 01 y gráfico N° 01; de un total de 15 niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos; en la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubica en el nivel bueno y un 47%, se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno. Lo que podemos ver que los estudiantes luego del desarrollo de las actividades experimentales, han podido mostrar un avance significativo en el desarrollo de su psicomotricidad. Lo que se puede deducir que los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad.

Los mismo que son fundamentados con los aportes de Pilataxi (2011) quien indica que los juegos recreativos, son un conjunto de actividades que realiza el ser humano en sus momentos de tiempo libre, el cual debe proporcionarle diversión, entretenimiento, alegría, placer, libertad, entre otros sin que esta recreación se convierta en algo competitivo, ahí ya no sería recreación. La recreación no sólo tiene que ver con la expresión física, individual o grupal sino también está inmersa en juegos de salón, en el baile, en la música entre otros y esto le servirá al ser humano para reinsertarse cíclicamente en su entorno social, ya sea escuela, colegio, universidad, trabajo, hogar. La psicomotricidad, según Fonseca, (2006), es la relación

dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo, en relación con su entorno.

Los mismos son corroborados con los estudio de Galindo (2010) titulado “La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 la Soledad- Huaraz”, arriba a las siguientes conclusiones, la psicomotricidad en la educación Inicial mediante el aprovechamiento máximo de las posibilidades del niño o (ña), potenciándolas y afianzándolas a través de la acción educativa, permite el desarrollo de la motricidad fina de los niños (as) de 05 años. Los juegos infantiles aplicados en forma oportuno permiten el desarrollo de la motricidad fina expresado en rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc., por los niños (as) de 05 años de edad.

CAPITULO VI

VI.- CONCLUSIONES

Los juegos en sectores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 05 años de edad. Como se puede verificar, en el pre - prueba el 100% de niños (as) se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación cognitiva, motriz y afectivo emocional.

El desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años de edad es muy limitado. Las mismas que se puede verificar que en la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente.

El desarrollo las actividades experimental de los juegos en sectores se van mejorando según van transcurriendo el desarrollo de las actividades de aprendizaje, que realizan los niños (as) de 05 años de edad.

Las reglas de juego influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación COGNITIVA de estudiantes de 05 años de edad. En pre prueba el 27% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente y el 73% se ubican en el nivel regular. Mientras que el post prueba el 100% se encuentran ubicados en el nivel muy bueno, el $p = 0,000$ y es $< 0,05$ entonces los juegos recreativos influyeron significativamente en el desarrollo de la coordinación cognitiva..

La oportuna aplicación de los procedimientos de los juegos en sectores influye significativamente en mejorar la dimensión motriz en los estudiantes de 05 años de

edad. En el pre prueba el 93% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente y el 7% se ubican en el nivel regular. Mientras que la post prueba el 13% de niños (as) se ubican en el nivel bueno y un 87% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p= 0,000$ y es $< 0,05$; influyendo significativamente en la precisión de movimiento que realizan los niños (as).

La aplicación pertinente de los juegos en sectores con enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en el desarrollo del afectivo emocional de los estudiantes de 05 años de edad. En el pre prueba el 33% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente y el 67% se ubican en el nivel regular. Mientras que la post prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel Muy bueno; el $p= 0,000$ y es $< 0,05$; influyendo significativamente en el desarrollo afectivo emocional de los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

1. A las docentes de aula de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, insertar en el desarrollo de las actividades de aprendizaje los juegos en sectores como estrategia metodológica, pues posibilita oportunidad para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años de edad.
2. Asimismo, a la dirección de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, que considere dentro de su proyecto curricular institucional, el juego en sectores como una innovación pedagógica para ser aplicados por las docentes a nivel institucional, por ser un espacio que posibilita un desarrollo cognitivo, motriz y comunicación.
3. También a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote difundir los resultados del estudio para que puedan informarse la comunidad estudiantil y utilizar como fuente para los futuros estudios.
4. Finalmente, a las estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asumir los juegos recreativos como una alternativa metodológica durante las prácticas profesionales en las instituciones educativas.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Ausubel -Novak-Hanesian (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Edición. Ediciones TRILLAS. México.
- Azañero, S. F. (2016). *Cómo elaborar una tesis universitaria*. Lima: Publicaciones y Servicios
- Benjumea, M. (2009). *Elementos constitutivos de la motricidad como dimensión humana*. Colombia: Universidad de Antioquía.
- Binnmore (2010). *Tratado de la psicología*. Barcelona: Grijalbo.
- Blasquez S. D. (2003). *Psicomotricidad patrones del movimiento*. México: Ediciones Educativas.
- Bravo A. A. (2011). *Ambientes externos de aprendizaje, para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas que asisten al centro de educación inicial mercedes de Jesús molina de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2010-2011*. Venezuela: Universidad Estatal d Bolivar.
- Brown. G. (1998), *Qué tal si jugamos... otra vez*. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular. Buenos Aires: Lumen Hvmánitas.
- Chacón, Y. S. (2013). *Sectores de aprendizaje*. Lima: San Marcos.
- Chávez (2006). *El juego en el proceso del aprendizaje*. Lima: San Marcos
- Cofré M. (2002) *Aprendizaje de las matemáticas en el ciclo básico*. Madrid: Ediciones Narcea.
- Crovetti, M. P. (1988). *El juego en el niño*. Barcelona: Educativas
- Cuba, M. S. (2000). *Educación psicomotriz*. Lima: Ediciones DUEDE. UAP.
- DRE- Ancash (2009). *Proyecto educativo regional*. Huaraz: CARE
- Durivage, J. (2000), *Educación y psicomotricidad: manual para el nivel preescolar*. México: Editorial Trillas.

- Fonseca, V. (2006). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: Ediciones: INDE.
- Galindo, M. (2010). *La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 la Soledad- Huaraz*. Huaraz: ISPP.
- García N. J (2004). *Psicomotricidad y educación infantil*. España: Sexta Edición. Paidós.
- Gastiaburú, F. G. (2012). *Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*.
- Guevara C. J. (2001) *Juegos Imaginativos en el Proceso del Aprendizaje del Área Lógico Matemática para Elevar el Rendimiento Académico de los Alumnos de Educación Primaria en el CE 88070 de Lupahuari – Santa*. Tesis, ISPP “Hz”- Huaraz.
- Landa, M. M. (2010). *El juego en los espacios educativos*. Lima: Navarrete.
- Le Boulch, J. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Luna, A. (2007). *El kit de psicomotricidad: Guía didáctica*. México: Ediciones Mac Graw
- Luzuriaga L. (1993) *Pedagogía y metodología*. Lima: CIE – Perú
- Motos, T. (1983). *Iniciación a la expresión corporal*. Colombia: Ediciones Trillas
- Piaget (1979). *La formación de la inteligencia*. México: Mc Graw Hill.
- Otero, S. R. (2015). *El Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de Habilidades Comunicativas Orales en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao – Lima*.

- Picq, L. y Vayer, P. (2001). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona: Ediciones Científico- Médica.
- Proteau, L. y Elliott, D. (2000). *Visión and Motrol Control*. Ámsterdam North-Holland
- Rodríguez F. (1996) *Programa de desarrollo escolar para alumnos lentos*. Madrid: Ediciones Interduc.
- Rojas. B y Perales M. (2002), *Cómo juegan los niños en todo el mundo*. Barcelona: ediciones Sopena.
- Roncancio, M. C y Sichacá A. E. (2009). *La actividad física como juego en la educación inicial de los niños preescolares*. Bogotá: Universidad de Antioquía.
- Ruiz, C. A (1986). *Metodología de la enseñanza de la educación física*. Lima: Ediciones San Marcos
- Seclén, P. J. (2011) *Factores sociodemográficos y ambientales asociados con la actividad física deportiva de la población*. Colombia: OPS.
- Valderrama M. S. (2008) *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima. Ediciones San Marcos. Perú, 310pp.
- Velásquez, F. A. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

ANEXOS

PRUEBA DE ENTRADA
(Pre test)

**PRUEBA DE EXPLORACIÓN PSICOMOTRIZ – (ADECUACIÓN de
(A.PALOMINO, Z. OLIVOS, J. ZECENARRO, E. GONZÁLES)**



APELLIDOS Y NOMBRES	
FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO	
EDAD	
NIVEL	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	
FECHA DE EXPLORACIÓN	
INVESTIGADOR (A)	

COLOCAR UN CHECK (✓) SI REALIZA LA ACTIVIDAD, Y UNA (X) SI NO REALIZA DE ACUERDO A LOS INDICADORES SIGUIENTES:

I. ESQUEMA CORPORAL: (3)

1. Señala lo que te indico:

Mis tobillos SI () NO ()

2. Ejecuta lo que te indico:

Párate detrás de la silla. Si () No ()

3. Responde las preguntas y haz las indicaciones:

Salta con un pie Si () No ()

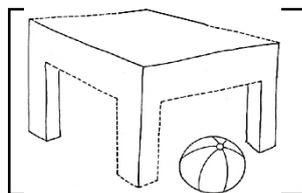
II. CONOCIMIENTO DERECHA – IZQUIERDA (2)

1) Señala mi oreja izquierda Si () No ()

2) Con tu mano derecha señala mi ojo derecho. Si () No ()

III. UBICACIÓN ESPACIAL: (5)

Responde las preguntas que siguen:



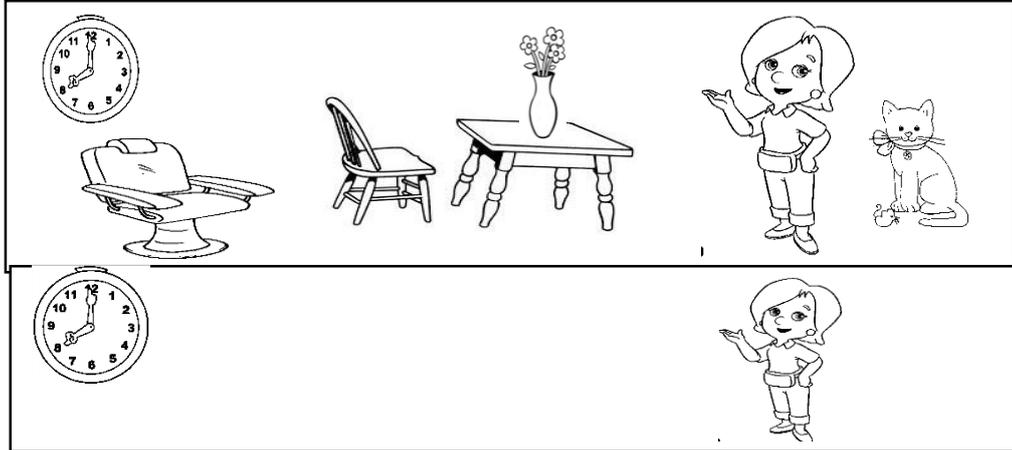
1) ¿Dónde está la pelota?

- Arriba de la mesa SI () NO ()
- Debajo de la mesa SI () NO ()

2) Camina hacia adelante. SI () NO ()

3) Ahora camina hacia la derecha. SI () NO ()

4) Mostrar las lamina completa; luego, la otra incompleta y pedirle que ubique las tarjetas en los lugares que le corresponde.



IV. PERCEPCIÓN TACTIL: (2)

Identifica los objetos con los ojos vendados:

- 1) Madera SI () NO ()
- 2) Cartón SI () NO ()

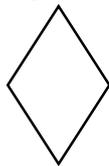
V. PERCEPCIÓN VISUAL: (6)

Une con una línea los puntos:



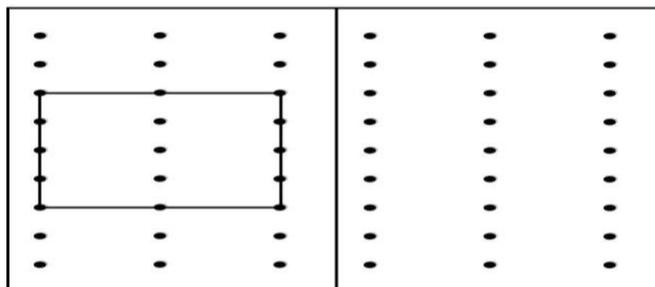
- a) SI
- b) NO

Copia la figura:



- a) SI
- b) NO

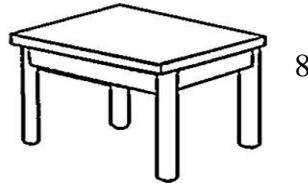
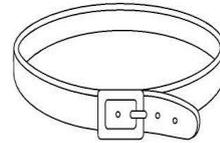
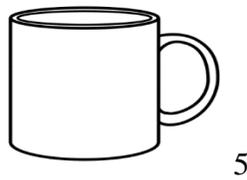
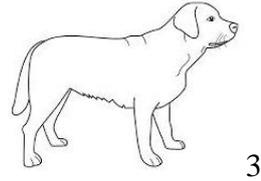
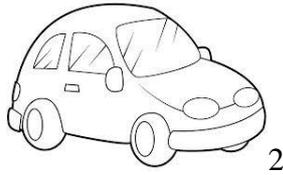
3. Dibuja en el lado derecho la figura que está en el lado izquierdo



- a) SI
- b) NO

VI. ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y MEMORIA: (Colocar objetos y/o figuras y retirar) (2)

Observa las figuras por 10 segundos, luego nombra 3 figuras secuencialmente:



- a) SI
- b) NO

PRUEBA DE SALIDA
(Post test)

**PRUEBA DE EXPLORACIÓN PSICOMOTRIZ – (ADECUACIÓN de
(A.PALOMINO, Z. OLIVOS, J. ZECENARRO, E. GONZÁLES)**



APELLIDOS Y NOMBRES	
FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO	
EDAD	
NIVEL	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	
FECHA DE EXPLORACIÓN	
INVESTIGADOR (A)	

COLOCAR UN CHECK (✓) SI REALIZA LA ACTIVIDAD, Y UNA (X) SI NO REALIZA DE ACUERDO A LOS INDICADORES SIGUIENTES:

I. ESQUEMA CORPORAL: (3)

4. Señala lo que te indico:

Mis tobillos SI () NO ()

5. Ejecuta lo que te indico:

Párate detrás de la silla SI () NO ()

6. Responde las preguntas y haz las indicaciones:

Salta con un pie SI () NO ()

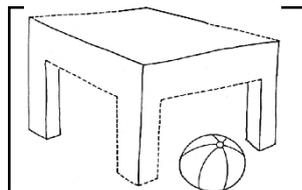
II. CONOCIMIENTO DERECHA – IZQUIERDA (2)

3) Señala mi oreja izquierda SI () NO ()

4) Con tu mano derecha señala mi ojo derecho. SI () NO ()

III. UBICACIÓN ESPACIAL: (5)

Responde las preguntas que siguen:



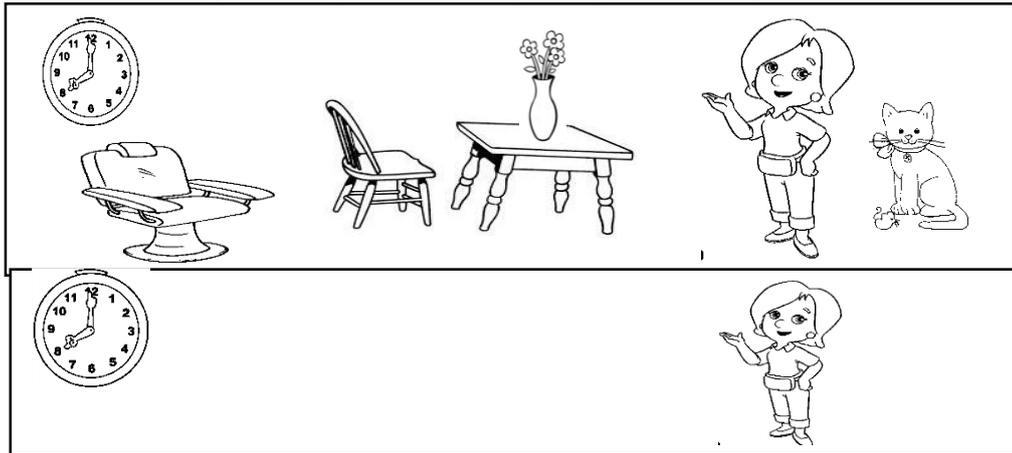
1) ¿Dónde está la pelota?

- Arriba de la mesa SI () NO ()
- Debajo de la mesa SI () NO ()

2) Camina hacia adelante. SI () NO ()

3) Ahora camina hacia la derecha. SI () NO ()

4) Mostrar las lamina completa; luego, la otra incompleta y pedirle que ubique las tarjetas en los lugares que le corresponde.



Observaciones:.....

IV. PERCEPCIÓN TACTIL: (2)

Identifica los objetos con los ojos vendados:

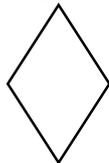
- 3) Madera SI () NO ()
- 4) Cartón SI () NO ()

V. PERCEPCIÓN VISUAL: (6)

Une con una línea los puntos:

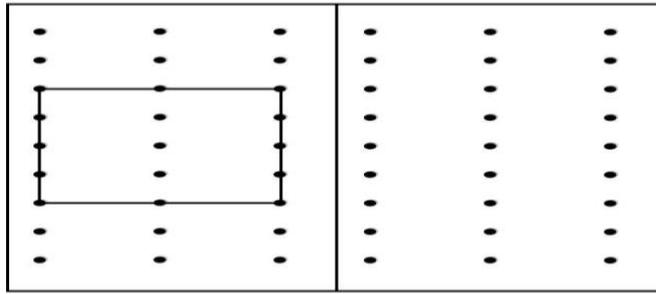
2. ●-----●
- a) SI
 - b) NO

Copia las figuras



- a) SI
- b) NO

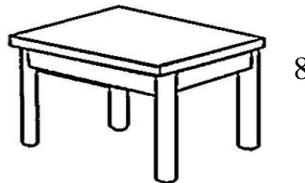
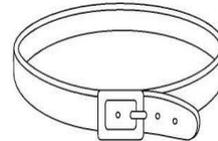
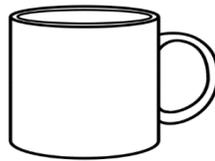
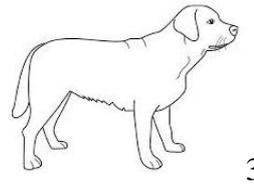
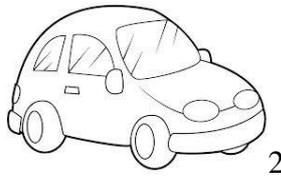
3. Dibuja en el lado derecho la figura que está en el lado izquierdo.



- a) SI
- b) NO

VI. ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y MEMORIA: (Colocar objetos y/o figuras y retirar) (2)

Observa las figuras por 10 segundos, luego nombra 3 figuras secuencialmente:



- a) SI
- b) NO

BASE DE DATOS

PRUEBA DE ENTRADA O PRE TEST																													
ALUMNOS	D1							D2							D3							NOTAS							
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	PUN	NIV	16	17	18	19	20	PUNTA	NIVEL					
01	0	0	1	0	0	0	1	2	R	0	1	0	0	0	0	0	1	2	D	0	1	1	0	0	2	R	06	D	
02	0	0	1	0	1	0	0	2	R	1	0	0	0	0	0	0	1	2	D	1	0	1	0	0	2	R	06	D	
03	0	0	1	1	0	0	0	2	R	1	0	0	0	0	0	0	1	2	D	0	0	0	1	0	1	D	05	D	
04	0	0	0	0	0	0	1	1	D	0	0	0	0	0	0	1	0	1	D	0	1	0	0	0	1	D	03	D	
05	0	0	0	0	0	0	1	1	D	0	0	0	0	0	1	0	0	1	D	0	1	0	1	0	2	R	04	D	
06	0	0	0	0	0	0	1	1	D	0	1	0	0	0	0	1	0	2	D	0	1	0	1	0	2	R	05	D	
07	1	0	0	0	0	0	1	2	R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	D	0	1	0	0	1	2	R	04	D	
08	0	0	1	0	0	1	0	2	R	0	0	0	0	0	0	0	0	0	D	1	0	0	1	0	2	R	04	D	
09	0	0	1	0	0	0	1	2	R	0	1	0	0	0	0	0	1	2	D	1	0	0	1	1	3	R	07	D	
10	0	0	1	0	0	0	1	2	R	0	0	0	1	0	0	0	1	2	D	0	0	0	1	0	1	D	05	D	
11	0	0	1	0	0	0	1	2	R	0	0	1	1	0	0	0	1	3	R	0	0	1	0	0	1	D	06	D	
12	0	0	0	1	0	0	0	1	D	1	0	0	1	0	0	0	0	2	D	1	0	1	0	1	3	R	06	D	
13	0	0	1	1	0	0	0	2	R	1	0	0	0	0	1	0	0	2	D	0	1	0	0	1	2	R	06	D	
14	0	0	1	0	0	1	0	2	R	0	1	0	0	0	1	0	0	2	D	0	1	0	0	1	2	R	06	D	
15	0	0	0	1	0	0	1	2	R	0	0	0	0	0	0	1	0	1	D	0	0	0	1	0	1	D	04	D	
PROMEDIO								2										2								2		05	

PRUEBA DE SALIDA O POST TEST																												
ALUMNOS	D1							D2							D3							NOTAS						
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20								
01	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	1	1	0	1	1	7		1	1	0	1	1	4		17	B
02	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	0	1	1	1	1	7		1	1	1	1	1	5		18	MB
03	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	1	1	0	1	1	7		1	1	0	1	1	4		17	B
04	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	0	1	1	1	1	7		1	1	1	1	1	5		18	MB
05	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	0	1	1	1	1	7		1	1	0	1	1	4		17	B
06	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	0	1	1	7		1	1	1	1	1	5		18	MB
07	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	0	1	1	1	1	7		1	1	0	1	1	4		17	B
08	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	0	1	1	7		1	1	1	1	1	5		18	MB
09	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	0	1	0	1	1	6		1	1	0	1	1	4		16	B
10	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	1	1	1	8		1	1	1	1	1	5		19	MB
11	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	0	1	0	1	1	6		1	1	0	1	1	4		16	B
12	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	0	1	1	7		1	1	1	1	1	5		18	MB
13	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	0	1	1	1	1	7		1	1	0	1	1	4		17	B
14	0	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	0	1	1	7		1	1	1	1	1	5		18	MB
15	1	1	1	0	1	1	1	6		1	1	1	0	1	1	1	1	7		1	1	0	1	1	4		17	B
PROMEDIO								6										7							4		17	

SESION DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA :

II. APRENDIZAJE ESPERADO: Muestra disposición para practicar hábitos de higiene personal.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
C.A.	Practica con agrado hábitos de alimentación, higiene y cuidado de su cuerpo, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Practica hábitos de higiene personal reconociendo su importancia para el cuidado de su salud: cepillándose los dientes, baño diario, cambio de ropa.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla día a día hábitos de higiene personal para mejorar el cuidado de su persona. - Se lava las manos antes de comer y después de ir al servicio higiénico. - Usa adecuadamente los servicios higiénicos. - Se cepilla los dientes antes y después de consumir alimentos. - Asiste a su Institución Educativa debidamente aseado. Mantiene su ropa aseada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo - Rubrica 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se entona una canción “Pimpón es un muñeco”. - Se explora con las siguientes preguntas: ¿Cuántas veces te bañas a la semana? ¿Qué materiales de aseo utilizas todos los días? ¿Qué haces después de utilizar los servicios higiénicos? - Menciona los útiles de aseo que utilizas con frecuencia en tu aseo personal (el alumno mediante el conflicto cognitivo construye los nuevos conocimientos). 	Lenguaje oral Papelote Pizarra Tiza Mota Plumones Colores
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El profesor proporciona a los alumnos la teoría y da a conocer las estrategias didácticas que va utilizar durante todo el proceso pedagógico. ▪ Higiene personal para el cuidado de su salud: cepillado de dientes, baño diario, cambio de ropa, lavado de manos, útiles de aseo personal. ▪ El profesor es guía orientador y facilitador del aprendizaje. ▪ Los alumnos valiéndose de sus conocimientos previos y de la información nueva proporcionada por el docente construyen sus propias ideas, conceptos, clasificaciones y conclusiones. ▪ Luego de recibir la información del docente los alumnos pasan por un proceso de reflexión, de análisis, de síntesis, de interpretación y de búsqueda de explicaciones para llegar a las respuestas o conocimientos concretos. 	Lenguaje oral Papelote Plumones Colores Ilustraciones
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué aprendemos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? 	

SESION DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA :

II.- APREN. ESPERADO : Conocen, Practican las partes y el movimiento de su cuerpo.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
C	Expresa en forma espontánea al reconocer las partes de su cuerpo.	Expresa en forma oral las funciones de cada uno de sus extremidades, luego lo describe.	-Dibuja las partes de su cuerpo -Señala las partes de su cuerpo. -Conoce como funciona las partes de su cuerpo.	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se motiva con la canción “Partes de cuerpo” Para conocer las partes de su cuerpo, los alumnos plantean las siguientes preguntas: ¿Conocen las partes de su cuerpo? ¿Conocen los movimientos de su cuerpo? ¿Conocen como funciona cada parte del cuerpo humano?	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	La docente presenta una lámina ilustrativa, referente del tema <ul style="list-style-type: none"> • Partes del cuerpo humano • Se les entrega papel bond a cada niño para que ellos lo dibujen de acuerdo a su criterio. <ul style="list-style-type: none"> - Pintan su dibujo 	Láminas Vivenciales
CIERRE	- Para comprobar el aprendizaje de los alumnos sobre el tema tratado se aplica una prueba de salida o fast test.	Hojas bond

	<ul style="list-style-type: none">- De acuerdo a los resultados, si fuera necesario se realiza el reforzamiento.- Además se hará entrega a cada alumno de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado.	
--	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA :

II APREND. ESPERADO : Conocen en forma coordinada sus lateralidades.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
P.S.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambiente cerrados y abiertos	Se mueve y desplaza con seguridad en ambiente cerrado y abierto sobre superficies – caminos, estrechos y otros.	-Se mueve y desplaza con seguridad en cualquier superficie. -Camina en superficies estrechos y cerrados	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva con la canción “La Pelusa” - La docente interroga acerca de la canción: ¿Qué hacemos al compás de la canción? ¿Para qué entonamos la canción? 	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	La docente presenta una lámina ilustrativa de un niño conociendo sus lateralidades <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos reciben la información que imparte la docente y con el aporte de sus conocimientos previos y de sus compañeros construyen los nuevos conocimientos. • La profesora utiliza las estrategias didácticas adecuadas y modernas durante el proceso pedagógico. explica el tema con preguntas y respuestas: 	Láminas Vivenciales

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para comprobar el aprendizaje de los alumnos sobre el tema tratado se aplica una prueba de salida o fast test. - De acuerdo a los resultados, si fuera necesario se realiza el reforzamiento o retroalimentación correspondiente. - Además se hará entrega a cada alumno de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado. 	<p>Hojas bond</p>
---------------	---	-------------------

SESION DE APRENDIZAJE N°04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva N. Gamarra Castro

II APREND. ESPERADO : Se Relaciona con los demás desde su identidad..

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
P.S.	Afirma su identidad con los demás.	. Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad y enriqueciéndose mutuamente.	-Se expresa en su lengua materna. -Participa con satisfacción de actividades y costumbres de su pueblo y comunidad.	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva con la canción “Kanan imatataq rurashun” - La docente interroga acerca de la canción: ¿Qué hacemos al compás de la canción? ¿Para qué entonamos la canción? ¿Todos saben pronunciar las letras? 	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	<p>La docente presenta una lámina ilustrativa de un niño bailando huaylash.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos reciben la información que imparte la docente y con el aporte de sus conocimientos previos y de sus compañeros construyen los nuevos conocimientos. • La profesora utiliza las estrategias didácticas adecuadas y modernas durante el proceso pedagógico. <p>explica el tema con preguntas y respuestas:</p>	Láminas Vivenciales
	- Para comprobar el aprendizaje de los alumnos sobre el tema tratado se aplica una prueba de salida o fast	Hojas bond

CIERRE	test. - De acuerdo a los resultados, si fuera necesario se realiza el reforzamiento o retroalimentación correspondiente. - Además se hará entrega a cada alumno de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado.	
--------	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N°05

I DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva Gamarra Castro.

II APREND. ESPERADO : Conocen sus derechos y deberes.

AREA	COMPE TENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR ES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
P.S.	Afirma su identidad y conoce sus deberes y derechos.	. Interactúa con cada persona reconociendo que todos tenemos derechos y deberes.	-Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás. -se expresa en forma espontánea con respeto.	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva con la canción “Como están amigos como están” - La docente interroga acerca de la canción donde cada uno de los niños tienen su derecho y deberes: ¿Los estudiantes conocen sus derechos? ¿Para que conocemos nuestros derechos y deberes? 	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	<p>La docente presenta una lámina ilustrativa de los derechos y deberes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos reciben la información que imparte la docente y con el aporte de sus conocimientos previos y de sus compañeros construyen los nuevos conocimientos. • La profesora utiliza las estrategias didácticas adecuadas y modernas durante el proceso pedagógico. explica el tema con preguntas y respuestas: 	Láminas Vivenciales
	- Para comprobar el aprendizaje de los alumnos sobre	Hojas bond

CIERRE	el tema tratado se aplica una prueba de salida o fast test. - De acuerdo a los resultados, si fuera necesario se realiza el reforzamiento o retroalimentación correspondiente. - Además se hará entrega a cada alumno de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado.	
--------	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva N. Gamarra Castro.

II APREND. ESPERADO : Conoce problemas aditivos con ilustraciones.

ARE A	COMPE TENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR ES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Matematiza situaciones con problemas.	-Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno. -Conoce formas tridimensionales.	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva con la canción “Las figuras geométricas” - La docente interroga acerca de la canción: ¿Conocen las figuras geométricas? ¿Cómo son las figuras geométricas? 	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	<p>La docente presenta una lámina ilustrativa de las figuras Geométricas</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la hoja de aplicación los niños repasan con sus dedos y colores las figuras geométricas. • La profesora utiliza las estrategias didácticas adecuadas y modernas durante el proceso pedagógico. <p>Explica el tema con preguntas y respuestas: Seleccionan algunos materiales parecidos a las figuras geométricas.</p>	Láminas Vivenciales
	- Para comprobar el aprendizaje de los alumnos sobre el tema tratado se aplica una prueba de salida o fast	Hojas bond

CIERRE	test. - ¿Que aprendimos hoy? ¿Para qué aprendimos? ¿De qué nos servirá lo que aprendimos? - Además se hará entrega a cada alumno de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado.	
--------	---	--

SESION DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva N. Gamarra Castro

II APREND. ESPERADO : Razona y argumenta ideas matemáticas como la suma y resta.

ARE A	COMPE TENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR ES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
M	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Elabora criterios comunes para organizar los datos en forma gráfica.	-Conoce los tamaños de las cosas. -Diferencia los objetos que manipula.	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva con la canción “Mi jardincito” - La docente interroga acerca de la canción: ¿Grafican objetos de acuerdo el tamaño? ¿Se miden entre niños? 	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	La docente presenta a los niños en formación. <ul style="list-style-type: none"> • Los niños pintan al niño más pequeño. • La profesora entrega hojas de aplicación para que dibujen y pintan según la explicación: 	Láminas Vivenciales

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para comprobar el aprendizaje de los alumnos sobre el tema tratado se aplica una prueba de salida o post. test. - La profesora incentiva a los niños con aplausos de acuerdo el avance de sus trabajos. - Además se hará entrega a cada niño y niña de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado. 	<p>Hojas bond</p>
---------------	--	-------------------

SESION DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva Gamarra Castro

II APREND. ESPERADO : Se expresa oralmente de los textos escuchados.

ARE A	COMPE TENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR ES	TECNICAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
C	Comprende textos orales.	Recupera y organiza información de diversos textos orales	-Se expresa verbalmente y con claridad.. -Comenta algunas anécdotas de su vida real.	- Lista de cotejo - Rubrica	- Registro de Evaluación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva con la canción “Por el cerro verde” - La docente interroga acerca de la canción: ¿Quiénes participan en la canción? ¿Cómo eran las ovejas? ¿Qué hacían las ovejas? 	Siluetas Papelotes Plumones Láminas
DESARROLLO	<p>La docente presenta una lámina de diferentes animales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas observan y comentan acerca de la lámina. <p>La profesora hace participar a todos los estudiantes con un cuento o anécdotas:</p>	Láminas Vivenciales
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Reparte papel bond a todos los niños para que ilustren de los comentarios realizados - De acuerdo a los resultados, si fuera necesario se realiza el reforzamiento o retroalimentación correspondiente. - Además se hará entrega a cada alumno de una práctica domiciliaria, cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje esperado. 	Hojas bond

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva Gamarra Castro

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES E INDICADORES:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
AFIRMA SU IDENTIDAD.	Se valora a sí mismo.	Reconoce algunas de sus características físicas y preferencias.
SE EXPRESA ORALMENTE.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Responde preguntas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y/O RECURSOS	HORA
INICIO	Actividades de rutina en los sectores. Cantan y realizan diversas acciones: aplauden, zapatean, saltan, etc. Responden a interrogantes: ¿Con qué aplaudimos? ¿Con qué zapateamos? ¿Con qué saltamos? ¿Cómo se llama lo nombrado? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Cómo se llamarán estas partes?	Diversos materiales en los sectores. Cuerpo de los niños.	
DESARROLLO	Hoy reconoceremos las partes gruesas de nuestro cuerpo. Con el apoyo de siluetas les diré: se llama cuerpo humano y tenemos una cabeza para mover, pensar, también un tronco, con el que podemos movernos, mover los brazos para abrazar, comer, piernas para saltar, correr, etc. Jugamos en el patio: los niños se	Siluetas, Cintas Hojas, crayolas.	

	<p>echan en el suelo, simulan dormir y le amarraré cintas a una parte de su cuerpo, a medida que doy las órdenes los niños se levantarán y realizan una acción (muevo mi pierna, mi brazo, etc.)</p> <p>En el patio se tocan las partes gruesas de su cuerpo, luego el del compañero.</p> <p>Realizan diversos movimientos con las partes gruesas de su cuerpo, vivencian cada una de ellas.</p> <p>Tocan a una orden una parte del cuerpo del compañero.</p> <p>En el aula de acuerdo a las órdenes señalan las partes de su cuerpo en material gráfico.</p> <p>Pintan el cuerpo humano, en hojas señalan y nombran las partes gruesas.</p>		
CIERRE	<p>Se consolida el tema con el trabajo de los niños, reforzando que somos creación de Dios, que somos importantes y debemos cuidar nuestro cuerpo.</p> <p>Responden preguntas: ¿Cuáles son las partes gruesas de nuestro cuerpo?</p> <p>Modelan su cuerpo y cuán importante es nuestro cuerpo.</p> <p>¿Qué es lo que aprendí hoy?</p> <p>¿Cómo lo hice? ¿Cómo me sentí?</p> <p>¿Me gustó? ¿Qué es lo que más me gustó?</p> <p>Agradecen a Dios con una oración por permitirles conocer las partes gruesas de su cuerpo.</p>	Imágenes, hojas, crayolas, vestimentas.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : BOLOGNESI
 I.E.I N° : 274
 LUGAR : TICLLOS
 AULA : CLAVELITOS
 EDAD : 5 AÑOS
 DIRECTORA :
 INVESTIGADORA : Melva Gamarra Castro

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES E INDICADORES:

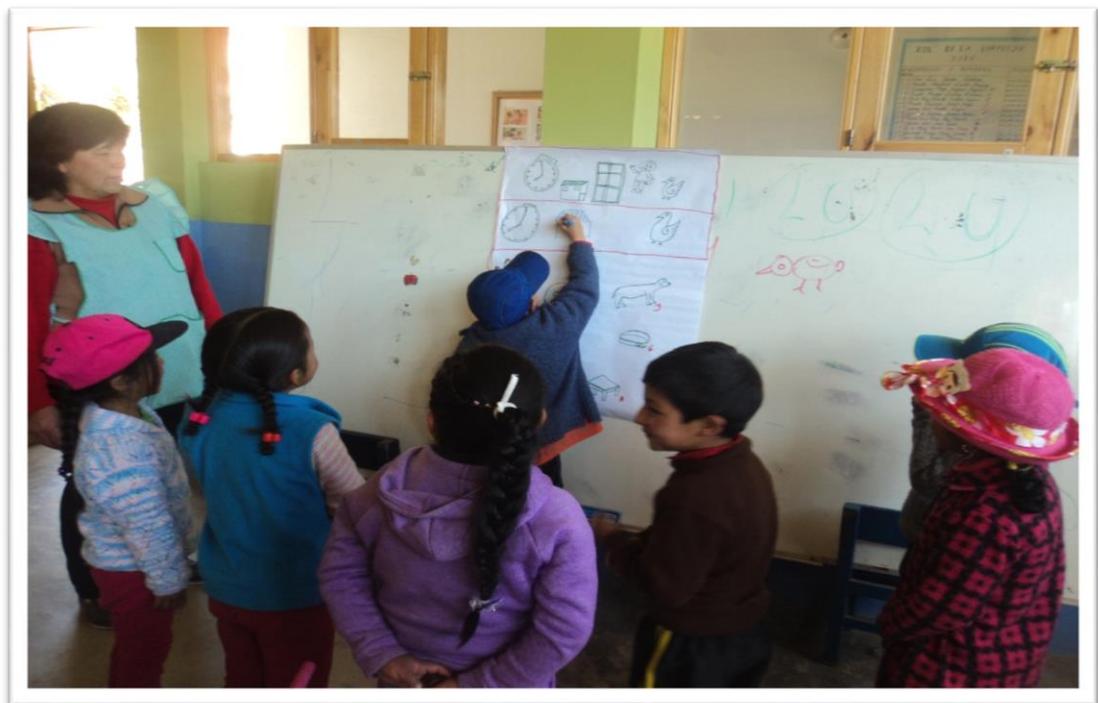
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
ACTÚA Y PIENSA MATEMÁTICAMENTE EN SITUACIONES DE CANTIDAD.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos” “grande” “pequeño”.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y/O RECURSOS	HORA
INICIO	Actividades de rutina en los sectores. Se presenta a los niños dos útiles de aseo (cepillo dental de dos colores) Responden a interrogantes: ¿Qué son? ¿Para qué se utiliza? ¿Serán iguales o diferentes? ¿Por qué?	Diversos materiales de los sectores. Cepillo dental.	
DESARROLLO	Hoy aprenderemos a diferenciar los tamaños en nuestros útiles de aseo. Se les dará a conocer mediante diversos objetos los tamaños: grande – pequeño En el patio se les pide observarse entre ellos, los comparamos luego preguntamos. ¿Serán todos iguales? ¿Quiénes son altos? ¿Quiénes son bajos? ¿Por qué? Observan diversos útiles de aseo: jabones, toallas, cepillos, champuses, comparan los	Diversos objetos existentes en el aula. Jabón Toalla Shampoo Siluetas Hojas de aplicación Colores crayolas	

	<p>tamaños, identifican y los agrupan según el tamaño en grandes y pequeños.</p> <p>Se les entrega siluetas pequeñas y grandes de diversos útiles de aseo, luego a una orden se colocan dentro de un círculo grande los que tengan la silueta del objeto grande en la caja grande y los pequeños en la caja pequeña. Luego observan y comparan el tamaño de diversos objetos del aula y lo expresan.</p> <p>En hojas de aplicación pintan los objetos grandes y marcan los pequeños.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Se refuerza la actividad utilizando el trabajo de los niños y otros objetos existentes.</p> <p>¿Qué es lo que aprendí? ¿Cómo lo hice? ¿Qué es lo que más me gustó?</p> <p>En casa observan objetos, sus juguetes; los comparan y expresan sus tamaños</p> <p>Escuchan un cuento y responden preguntas de comprensión lectora. Agradecen a Dios con una oración por haber aprendido a diferenciar los tamaños de los objetos.</p>	<p>Papelotes Plumones Cinta maskintape Objetos en casa.</p>	





tesis Melva

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

pt.scribd.com

Fuente de Internet

6%

EXCLUIR CITAS

ACTIVO

EXCLUIR
COINCIDENCIAS

< 4%

EXCLUIR
BIBLIOGRAFÍA

ACTIVO