

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



PROGRAMA “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”, BASADO EN EL JUEGO LÚDICO Y LA MEJORA DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 87 LOS PRÓCERES, SANTIAGO DE SURCO - UGEL 07

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AVIA MUÑANTE, Karla Gianina
BERNAOLA LIMA, Cynthia
ESCAMILO CAJAS, Lorena Patricia
ESTRADA COLQUI, Diana Erika
SULCA RAMOS, Karla

Lima - Perú

2019

Agradecimiento y Dedicatoria

Queremos agradecer, en primera instancia, a Dios, por manifestarse en nuestras vidas llenándonos de conocimientos y perseverancia en nuestro camino profesional. A nuestros padres y hermanos por el soporte emocional e incondicional desde el momento que iniciamos nuestra aventura pedagógica hasta el día de hoy. A nuestra asesora de tesis la Mg. Katherine Mercedes Gómez Arroyo, por las orientaciones brindadas para el proceso de nuestra investigación. A las autoridades de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, por permitirnos realizar las actividades programadas y al Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, por albergarnos y convertirse en nuestro segundo hogar durante estos cinco años de estudio.

Dedicamos este trabajo a nuestros queridos padres por ser el aliento a continuar en nuestras labores pedagógicas y por ser la base fundamental de nuestros logros, ya que ahora vemos llegar a su fin una de nuestras metas; asimismo, a nuestros hermanos, por confiar en nuestras capacidades y motivarnos a seguir en nuestra formación como futuras docentes. Finalmente, a nuestros niños y niñas porque gracias a ellos reafirmamos nuestra vocación docente en cada actividad de clase, que se convirtió en un constante aprendizaje para cada una de nosotras.

Índice

Agradecimiento y Dedicatoria	ii
Índice.....	iii
Índice de Tablas	vii
Índice de Figura	viii
Introducción	x
I. MARCO TEÓRICO.....	12
1. Planteamiento del problema.....	13
2. Antecedentes	16
3. Sustento teórico.....	18
3.1 Neurociencia y aprendizaje.....	18
3.1.1 Cerebelo, promotor del movimiento	19
3.1.2 Los hemisferios del cerebro	19
3.1.2.1 Hemisferio derecho.....	20
3.1.2.2 Hemisferio izquierdo	20
3.2 Neuropsicomotricidad.....	20
3.2.1 Desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años	21
3.2.1.1 La Psicomotricidad	22
3.2.1.2 El ser humano, un ser corpóreo	23
3.2.1.3 La corporeidad y movimiento.....	23
3.2.1.4 Desarrollo psicomotor grueso.....	24
3.2.1.5 Desarrollo psicomotor fino	24
3.3 Grafomotricidad.....	24
3.3.1 Elementos del desarrollo de la grafomotricidad	26
3.3.1.1 El sujeto 26	
3.3.1.1.1 Ley cefalocaudal	26
3.3.1.1.2 Ley proximodistal	27

3.3.1.1.3	Independencias segmentarias.....	27
3.3.1.2	Soporte y posición	27
3.3.1.2.1	Soporte horizontal	28
3.3.1.2.2	Soporte vertical	29
3.3.1.3	Los instrumentos.....	30
3.3.1.3.1	Instrumentos naturales.....	30
3.3.1.3.2	Instrumentos artificiales	30
3.3.1.4	Manejo de trazos.....	30
3.3.2	La grafomotricidad como un proceso de aprendizaje	31
3.3.3	Importancia de la grafomotricidad en la preescritura.	31
3.3.4	La grafomotricidad en el nivel inicial	32
3.4	Características de los niños y niñas de 5 años.	32
3.5	Factores que influyen en el desarrollo de la grafomotricidad.....	35
3.5.1	El niño y su familia	35
3.5.2	El niño en el aula.....	36
3.5.3	El niño saludable.....	37
3.6	Origen del juego.....	37
3.7	El Juego Infantil.....	38
3.7.1	Características del juego	39
3.7.2	El juego y movimiento.....	39
3.7.3	El juego como estrategia de enseñanza.....	40
3.7.4	Tipos de juego.....	41
3.7.4.1	Los juegos sensorio-motores.	41
3.7.4.2	Los juegos de ficción.	41
3.7.4.3	El juego de reglas.....	41
3.7.4.4	El juego Lúdico.....	41
3.7.4.4.1	Características del juego Lúdico	42

3.7.4.4.2	Importancia de los juegos lúdicos	43
4.	Objetivos	44
4.1	Objetivo general.....	44
4.2	Objetivos específicos	44
5.	Hipótesis.....	45
5.1	Hipótesis general.....	45
5.2	Hipótesis específicas.....	45
6.	Variable.....	46
7.	Definiciones Operacionales.....	47
7.1	Programa “Me muevo y me divierto”	47
II.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	55
1.	Diseño de la investigación.....	56
2.	Criterios y Procedimientos de selección de la población y muestra	58
2.1	Marco Poblacional	58
2.2	Marco muestral	61
3.	Instrumento.....	66
3.1	Objetivos	67
3.2	Administración.....	68
3.3	Calificación.....	68
3.4	Estructura	70
3.5	Validez	71
3.6	Confiabilidad	74
III.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	77
1.	Análisis descriptivo	78
3.	Contrastación de hipótesis	91
	Conclusiones	96
	Recomendaciones.....	97

Referencias.....	98
Apéndices.....	101
- Instrumentos	
- Programa “Me muevo y me divierto”	
- Matriz de consistencia	

Índice de Tablas

<i>Tabla 1 Indicadores e ítems del elemento soporte y posición.</i>	<i>47</i>
<i>Tabla 2 Indicadores e ítems del elemento Manejo de Instrumento.</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 3 Indicadores e ítems del elemento Tipos de Trazos.</i>	<i>48</i>
<i>Tabla 4 Puntajes específicos de los ítems de los elementos de la grafomotricidad. ...</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 5 Niveles que alcanzan las calificaciones de los estudiantes en el desarrollo de los elementos de la grafomotricidad.....</i>	<i>54</i>
<i>Tabla 6 Distribución según el sexo de los niños y niñas y las aulas de la institución educativa 87 Los Próceres.....</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 7 Distribución según el sexo de los niños y niñas y las aulas de la institución educativa 87 Los Próceres.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 8 Muestra según el género del aula melón de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 9 Muestra según el género del aula anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.....</i>	<i>64</i>
<i>Tabla 10 Clasificación de los ítems y las actividades del programa “Me muevo y me divierto”</i>	<i>67</i>
<i>Tabla 11 Niveles de la guía de observación del desarrollo de la grafomotricidad. ...</i>	<i>69</i>
<i>Tabla 12 Indicadores para el instrumento.....</i>	<i>70</i>
<i>Tabla 13 Análisis de los informes entregados por los jueces.....</i>	<i>72</i>
<i>Tabla 14 Resultados del instrumento de los niños de 5 años de la Institución Educativa Aplicación IPNM.</i>	<i>74</i>
<i>Tabla 15 Distribución de los puntajes de los niños y niñas obtenidos de la prueba de entrada, salida, grupo de control y experimental.</i>	<i>78</i>
<i>Tabla 16 Puntajes obtenidos en el pre-test y post test en la elemento posición por los grupos experimental y de control.....</i>	<i>80</i>
<i>Tabla 17 Puntajes obtenidos en el pre-test y post test en el elemento Manejo de instrumento por los grupos experimental y de control.</i>	<i>83</i>
<i>Tabla 18 Puntajes obtenidos en el pre-test y post test del elemento de Manejo de trazos por los grupos experimental y de control.</i>	<i>88</i>

Índice de Figura

<i>Figura 1. Distribución según el aula y el sexo de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres</i>	<i>59</i>
<i>Figura 2. Distribución según sexo de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres..</i>	<i>60</i>
<i>Figura 3. Collage de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres. 60</i>	
<i>Figura 4. Fotografía del Aula Melón n de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.</i>	<i>62</i>
<i>Figura 5. Resultados obtenidos de la muestra según el género del aula melón de cinco.</i>	<i>63</i>
<i>Figura 6. Fotografía del Aula Anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.</i>	<i>64</i>
<i>Figura 7. Resultados obtenidos de la muestra según el género del aula anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.</i>	<i>64</i>
<i>Figura 8. Fotografía de la prueba piloto de los niños de cinco años de la Institución Educativa Aplicación IPNM</i>	<i>76</i>
<i>Figura 9. Fotografía del pre test y post test de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.</i>	<i>79</i>
<i>Figura 10. Gráfico de barras de los resultados obtenidos en el pre-test en la grafomotricidad por los niños y niñas de 5 años del grupo experimental y de control de la Institución Educativa “87 Los Próceres.</i>	<i>79</i>
<i>Figura 11. Gráfico de barras de los resultados obtenidos en el post-test en la grafomotricidad por los niños y niñas de 5 años del grupo experimental y de control del nivel inicial de la Institución Educativa “87 Los Próceres”.</i>	<i>80</i>
<i>Figura 12 . Fotografía del pre test y post test del elemento de soporte y posición de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.</i>	<i>82</i>
<i>Figura 13. Puntajes obtenidos en el pre-test en el elemento de Soporte y posición por los grupos experimental y de control.</i>	<i>83</i>
<i>Figura 14. Puntajes obtenidos en el post-test en el elemento de Soporte y posición por los grupos experimental y de control.</i>	<i>83</i>
<i>Figura 15. Fotografía del pre test y post test en el elemento manejo de instrumento de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.</i>	<i>85</i>

Figura 16. Puntajes obtenidos en el pre-test en el elemento de Manejo de instrumento por los grupos experimental y de control.86

Figura 17. Puntajes obtenidos en el post-test en el elemento Manejo de instrumento por los grupos experimental y de control.86

Figura 18. Puntajes obtenidos en el pre-test en el elemento Manejo de trazos por los grupos experimental y de control.....89

Figura 19. Puntajes obtenidos en el post test en el elemento Manejo de trazos por los grupos experimental y de control.....89

Introducción

El presente trabajo de investigación se realiza con la finalidad de determinar si el programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO” basado en el juego lúdico mejora la grafomotricidad de los niños y niñas de 5 años en los elementos: sujeto, soporte y posición, manejo de instrumentos y manejo de trazos.

Las observaciones realizadas en nuestras prácticas discontinuas del año 2018 en aulas de inicial de Instituciones Públicas despertaron el interés del grupo investigador en explorar el ámbito de la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años; pues se evidenciaba que un grupo significativo de niños y niñas aún no presentaba una posición correcta al sentarse y al realizar sus trazos y dibujos; además de tener dificultad al coger correctamente el lápiz, y no lograr interiorizar actividades motoras sencillas. Dadas estas condiciones el grupo investigador diseñó un programa el cual se denominó “ME MUEVO Y ME DIVIERTO” basado en el juego lúdico; con la intención pedagógica de mejorar la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E. 87 Los Próceres.

Esta investigación está organizada de la siguiente manera: En el primer capítulo, se detalla la situación problemática como motivo de nuestra investigación; y también se incluye algunas investigaciones acerca del juego y la grafomotricidad. Luego se presenta el desarrollo del marco teórico, el cual sustenta el programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”, así como la metodología empleada para la enseñanza de grafomotricidad. De igual manera, se dan a conocer las variables, objetivos y definiciones operacionales.

En el segundo capítulo, se aborda la metodología de la presente investigación, tomando en cuenta el diseño experimental y de tipo cuasi-experimental, además del marco poblacional conformando por los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres. También se presenta la descripción y validación del instrumento.

La tercera parte de la investigación contiene el análisis e interpretación de resultados del pre-test, antes de la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”, basado en el juego lúdico; y post-test, luego de la aplicación de este. Seguidamente, se presentan las conclusiones a la que se llegó como grupo investigador y se proponen sugerencias útiles que parten de nuestra experiencia como

investigadores en un aula del Educación inicial. Además, se agregan las referencias consultadas y los anexos para una mejor comprensión de la experiencia.

Consideramos que esta investigación será de gran utilidad para futuros docentes e investigadores que deseen mejorar la grafomotricidad en los niños utilizando el juego lúdico.

I. MARCO TEÓRICO

1. Planteamiento del problema

Los primeros años de vida del ser humano son de gran relevancia, ya que se establecen las bases madurativas y neurológicas del desarrollo.

En los tres primeros años de vida se desarrolla el 80% del cerebro y en los dos años posteriores, se desarrolla un 10%; es decir que el niño a los 5 años ya desarrolló el 90% de su cerebro; donde logra obtener un avance en su desarrollo cognitivo, motor y socio afectivo.

El desarrollo cognitivo está relacionado con la evolución fisiológica del cerebro y con el aprendizaje, de manera que las actividades psicomotoras y grafomotoras favorecen la estimulación y las múltiples capacidades en los niños.

El niño va descubriendo su mundo y así mismo reforzando indirectamente los diferentes aprendizajes que los va adquiriendo a partir de actividades motrices.

Por lo tanto, es fundamental promover el desarrollo psicomotor desde temprana edad, ya que favorece en el logro de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales que facilitan y promueven el desarrollo integral del ser humano en sus características psicomotoras, afectivas, cognitivas, sociales, valorativas y espirituales.

El proceso psicomotor es parte de la vivencia, ya que el cuerpo aprende a través del movimiento y la interiorización de su esquema corporal, a través de ello permitirá la representación gráfica, dando una gran importancia a la grafomotricidad esta “es una fase previa a la escritura ya que supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte del correcto trazo de las letras y de la producción escrita formal” (Rius E, 2006, p. 18)

Para que este proceso evolutivo se desarrolle en las mejores condiciones es importante planificar e implementar experiencias y actividades de la grafomotricidad que permita al niño desarrollar la precisión, coordinación, rapidez y control de los movimientos finos de sus manos. No se trata de ejercicios repetitivos, ni mecánicos, ni tampoco las "planas", por el contrario, consideramos que es mejor presentarles situaciones lúdicas y atractivas.

En la propuesta educativa del Currículo Nacional 2017, se sustenta la importancia del desarrollo de actividades motrices desde los primeros años del nivel inicial, plasmando sugerencias de actividades para cada edad, resaltando la importancia de

brindar al niño libertad para ejecutar diversas actividades lúdicas con materiales novedosos y empleando el aprendizaje por descubrimiento.

Gracias a nuestras prácticas continuas en la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, logramos observar que los niños y niñas de cinco años presentaban dificultades en el nivel de desarrollo de la grafomotricidad, siendo estas: la manipulación del lápiz al trazar líneas curvas, onduladas, oblicuas y dibujos representativos; el colorear; cortar con la tijera; la posición inadecuada al sentarse durante las diversas actividades, de ahí la importancia de incidir en prácticas grafomotoras lúdicas con el fin de lograr la interiorización y representación de los trazos y graficos en un soporte (hojas bond, cartulina, etc) además de una posición adecuada al sentarse.

A la edad de 5 años, los niños y niñas consiguen que los garabatos y trazos sean controlados, visualizándose a través de representaciones gráficas, siendo características propias que se esperan dentro de la etapa pre esquemática en la que se encuentran.

“Las representaciones gráficas de los niños (garabatos, dibujos, escritura), son producciones gráficas de su experiencia interiorizada, frente a los objetos externos e internos y, por tanto, unidades de gramática generativa que el sujeto crea y manifiesta” (Rius E, 2005, p. 19)

Toda la información recogida acerca de la grafomotricidad se toma como referente a la autora Maria Dolores Rius Estrada ya que ella describe detalladamente los elementos de los cuales serán trabajados en nuestra investigación.

Por efecto, es necesario desarrollar el programa denominado “ME MUEVO Y ME DIVIERTO” basado en el juego lúdico como una estrategia pedagógica y adecuada para que los niños y niñas logren interiorizar y desarrollar su grafismo.

Las teorías que sustentan la variable independiente son todas las que en la literatura hacen referencia a actividades lúdicas (juego).

Encontramos que esta interrelación existente entre el juego y el desarrollo psicomotor provoca que el niño y la niña que participan en él, conquisten su propio cuerpo y el mundo exterior. (Garaigordobil, 2008, p. 13-21)

El juego lúdico, busca promover que los niños y niñas aprendan, debido a que constituye una actividad vital para ellos, en su forma espontánea de ser y de actuar, explorar, inventar, disfrutar, descubrir y aprender. El juego facilita interacciones

placenteras y naturales permitiéndoles conocer su cuerpo, sus características y posibilidades.

El grupo investigador seleccionó como tema de estudio el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y las niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07 y vieron la necesidad de crear un programa con actividades lúdicas que favoreciera dicho desarrollo.

Por todo lo expuesto, el grupo investigador se llegó a plantear la siguiente interrogante:

¿De qué manera el programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico mejora el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco - UGEL 07?

2. Antecedentes

Para obtener información sobre algunos estudios realizados con relación a la grafomotricidad se buscó tesis, investigaciones, revistas y artículos científicos, nacionales e internacionales acerca de las estrategias para desarrollar la grafomotricidad en el nivel inicial y encontramos las siguientes investigaciones:

En el año 2002 las autoras Jessica Azula Acosta, Janneth del Castillo Figueroa, Fabiola Puente Basurto y Denisa Rodríguez Ruju realizaron la tesis: “Desarrollo Grafomotriz para la escritura que presentan los niños de cinco años de los C.E.I. Estatales del turno tarde pertenecientes a la UGEL 07”, la misma que pasó por 6 juicios de expertos.

Las autoras de la tesis utilizaron como instrumento una lista de cotejo, para evaluar actividades gráficas, como: el trazar, dibujar y pintar; teniendo como resultado una mejora significativa en el desarrollo grafomotriz. Por ello consideramos esta investigación porque propone el desarrollo de actividades gráficas como el dibujar y pintar para favorecer el desarrollo grafomotriz de los niños de 5 años de edad.

En el año 2017 las autoras María Bonifacio Rivadeneyra, Josseline Chilcho Gonzáles, Danisen García Rivera, Fabiola del Pilar Guerrero Cornejo, Wendy Romaní Cerda y María Revilla Barbis, presentaron la tesis: “Afianzamiento de la Motricidad Fina a través del taller Basado en Experiencias Sensoriales de los niños y niñas de 3 años de la Cuna-Jardín Armatambo ubicado en el distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07”, cuya finalidad fue afianzar la motricidad fina con el taller presentado.

Dicha tesis empleó tres instrumentos (registros etnográficos, anecdotario y registro auxiliares) en la que realizan actividades. Después de haber aplicado su instrumento llegaron a la conclusión de que la aplicación del “Taller jugando con nuestros sentidos” sí, afianzó la motricidad manual, esto pudo evidenciarse en las representaciones gráficas que se realizaban después del taller. Siendo de tipo cuantitativo y de diseño pre experimental, proponen un taller para afianzar la

motricidad teniendo relación con la investigación propuesta, resaltando la importancia de favorecer al niño en su motricidad, partiendo desde un enfoque neurológico.

Gianina Astudillo Garcia y Yahayra Aybar (2015) realizaron una investigación titulada: “El Método Didáctico en el Desarrollo de la Grafomotricidad en los niños de cinco años de la I.E.P Santa Rosa de Chosica”, esta se elaboró con la finalidad de determinar de manera objetiva, el nivel de relación que existe entre el método didáctico y la grafomotricidad.

Los instrumentos utilizados fueron dos listas de cotejo validados por tres juicios de expertos, los resultados fueron buenos, llegando a la conclusión de que existe una relación significativa entre el método didáctico y el desarrollo de la grafomotricidad en niños de cinco años. La investigación expuesta anteriormente hace énfasis al tema de grafomotricidad siendo un tema similar a nuestra investigación, además de proponer un programa para favorecerla.

Fanny Emperatriz Ponce Santos (2013) presentó la investigación: “Técnicas grafomotoras para el fortalecimiento de la escritura en los niños”, Ecuador.

Realizó las encuestas como instrumento y los resultados arrojaron que la ausencia de los materiales didácticos influye en el desarrollo de la grafomotricidad y que las actividades propuestas son importantes para el desarrollo grafomotor de los niños y niñas.

En el año 2015 los autores Geraldine Martin y María Torres realizaron la tesis: “La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I Teotiste Arocha de Gallegos”, cuya finalidad fue comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de tres a cinco años.

La investigación mencionada tiene como importancia a la motricidad fina igual que nuestra investigación.

3. Sustento teórico

3.1 Neurociencia y aprendizaje

La neurociencia es el estudio científico del sistema nervioso y sus funciones, estudia las complejas funciones de aproximadamente 86 mil millones de neuronas o células nerviosas del ser humano, las interacciones químicas y eléctricas de estas células, es decir, las sinapsis, las cuales son responsables de las funciones que nos hacen humanos como; aspectos sencillos de parpadear, hasta la experiencia tan compleja y personal de la consciencia, es decir, de saber qué está bien o mal, y crear cosas innovadoras para la sociedad.

Actualmente, la neurociencia es un campo multidisciplinar activo, en el que trabajan también muchos profesionales, es decir, se trabaja en campos de psicología, educación, químicos, lenguaje, genética e incluso en la computación, etc, lo que permite tener una amplia idea del cerebro humano con estas disciplinas.

Si tomamos la neurociencia con la educación, podríamos decir que es importante relacionarlo; ya que debido a la unión de estos, el niño logra tener un mejor aprendizaje, a través de una enseñanza equilibrada y motivadora.

El aprendizaje es el concepto principal de la educación, por ello algunos de los descubrimientos de la Neurociencia lo consideran necesario para entender mejor los procesos de aprendizaje de los estudiantes y, en consecuencia, enseñarles de manera más apropiada, efectiva y agradable.

Los estudios realizados en el ámbito neurocientífico relacionados al aprendizaje, la memoria, las emociones, los sistemas sensoriales y motores, a los sistemas atencionales, la motivación y el ritmo sueño/vigilia, necesitan aterrizar a las propuestas curriculares y al sistema de evaluaciones en las instituciones educativas, ya que, es necesario que los docentes se empoderen de estos conocimientos neurocientíficos por tratarse de un saber de vital importancia para el campo educativo porque ayuda al niño a un mayor aprendizaje. Es importante reconocer que el desarrollo del potencial humano va de la mano con la mejora en la calidad de la educación.

3.1.1 Cerebelo, promotor del movimiento

El cerebelo forma parte del sistema nervioso central, está constituido por una gran cantidad de neuronas, que supera el total de la corteza cerebral. Este se localiza en la fosa posterior del cráneo, situado en la línea media de la región dorsal del tallo cerebral y por encima del techo del cuarto ventrículo.

Tiene una región central llamada vermis que contiene dos hemisferios cerebelosos, estos se encuentran a cada lado de ella, además de dos pequeños flóculos colocados de forma bilateral, esta formado por una corteza de materia gris, compuesta por tres capas: La más externa es la capa molecular que en su mayoría contiene axones de las células granulares (fibras paralelas), las dendritas de las células de Purkinje y unas pocas células denominadas estrelladas y canasta.

El cerebelo recibe una información excitatoria desde la médula espinal (vía los tractos espino cerebelosos) sobre el estado sensorial de las extremidades y el tronco. Por lo tanto, es una estructura muy importante para la integración de la información sensorio-motora. Por ello es fundamental para las redes neuronales y en el aprendizaje motor en el niño.

El cerebelo acepta la información procedente de receptores de la piel, articulaciones, músculos, aparato vestibular y ojos (relación con el movimiento), así como de la corteza cerebral motora en relación con los planes motores. A su vez este proyecta a los centros motores del tronco del encéfalo (núcleo rojo, formación reticular, núcleos vestibulares, etc.) y a la corteza motora. (Delgado, 2001, p. 636)

3.1.2 Los hemisferios del cerebro

El cerebro está compuesto por dos mitades o estructuras, denominado hemisferio derecho y hemisferio izquierdo. Estos están conectados entre sí por una estructura llamada cuerpo calloso, que está constituido por millones de fibras nerviosas que recorren todo el cerebro. Es a partir de la función de estas fibras que los dos hemisferios se vinculan. Es importante precisar que cada hemisferio tiene diferentes funciones, ya que se han descubierto con el paso del tiempo que cada uno de ellos está especializado en conductas distintas. Además, existe una relación invertida entre los dos hemisferios y nuestro cuerpo. Es decir, el hemisferio derecho se encarga de coordinar el movimiento de la parte izquierda de nuestro cuerpo, y el hemisferio izquierdo coordina la parte derecha.

Los dos hemisferios cerebrales parecen similares de manera superficial. Sus principales áreas motoras y sensoriales también funcionan de la misma manera. Sin embargo, las áreas de asociación izquierda y derecha funcionan de manera diferente que casi podríamos afirmar que tenemos dos cerebros en uno (Neil A., 2001, p. 576-578)

Los dos hemisferios son fundamentales dentro del área sensorio – motriz y psicomotricidad, aunque no tengan las mismas funciones son importantes en el desarrollo del niño.

3.1.2.1 *Hemisferio derecho*

Esta parte del cerebro se relaciona con la orientación espacial o ubicación, además de la conducta emocional que está vinculada con la capacidad de expresar y captar emociones, sobre todo con la expresión no verbal, es decir controla los aspectos artísticos y musicales. También está especializado en la intuición, reconocimiento, recuerdo de caras, voces y melodías. En este lado del cerebro es donde se almacena toda la información genética, las experiencias y aprendizajes que nos han heredado nuestros padres. Así mismo las personas que tienen más desarrollada esta parte son muy creativos e imaginativos.

3.1.2.2 *Hemisferio izquierdo*

Este hemisferio es predominante en la mayoría de personas, ya que está relacionado con la parte verbal. Aquí se encuentran dos estructuras que están asociadas con la capacidad lingüística del hombre, son el "Área de Broca" y "Área de Wernicke"(áreas exclusivas del ser humano). La función del "Área de Broca" es la expresión oral, en donde se produce el habla, en cambio el "Área de Wernicke" tiene como función la comprensión del lenguaje, ya que es el área receptiva del habla; también, es el que controla los procesos de pensamiento analítico, lógico, la escritura, los conceptos científicos, procedimientos y deducciones. Entonces podemos decir que es el que organiza, analiza, selecciona, categoriza y saca conclusiones; además controla el movimiento de todo el lado derecho del cuerpo.

3.2 Neuropsicomotricidad

El desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños y niñas, depende de la madurez neurológica de cada uno de los sistemas cerebrales, haciendo que las

habilidades y destrezas que pueden tener como el equilibrio, la percepción, el correr, saltar, trepar, lanzar, atrapar, subir y bajar las escaleras, así mismo de la motricidad fina, la memoria, la atención, la concentración, el razonamiento lógico y el lenguaje, hace del cuerpo una síntesis integradora de la personalidad con la finalidad de adaptarse a nuevas situaciones.

La Neuro-Psicomotricidad es el medio en donde se construye y fortalece las capacidades innatas, es la unión de la persona; el cerebro, mente y movimiento ejercido en el cuerpo. Es por ello que se define como la importancia que el movimiento tiene para la evolución psicológica y mental del niño, para hacer posible el entendimiento del desarrollo de la actividad motriz.

El sistema motor es uno de los que más ha evolucionado en el ser humano: podríamos decir que gran parte de la actividad de nuestro cerebro está dirigida a desarrollar y potenciar el sistema motor. “El neuro-desarrollo motor infantil es vital para aprender. La corteza frontal del cerebro es la responsable de la ejecución y planificación del movimiento en el niño (...)” (Jimenez, 2008, p. 40)

3.2.1 Desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años

Los niños a los cinco años se encuentran en la culminación de un período muy importante de desarrollo psicomotor, logrando una serie de estructuras a nivel neuronal. “El desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina. La primera referida a la locomoción, equilibrio y salto, y la segunda se refiere la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan los movimientos de los dedos (prensión)” (Cobos, 1995, p. 45)

Los niños de 5 años se encuentran en la etapa en donde maduran y se desarrollan rápidamente, tanto a nivel psicomotor y físico como a nivel cognitivo y social, a través de diferentes actividades, reflejándose su interés por relacionarse con los demás, sobre todo con sus pares, y a la vez desarrolla sus habilidades en este aspecto. El aprendizaje del niño y niña se establece sobre el sistema tónico-postural, a través de la adquisición del equilibrio y las nociones del esquema e imagen corporal también de la actividad motriz coordinada e intencional. Por ello cualquier alteración que afecte al desarrollo psicomotor es potencialmente generadora de una discapacidad de aprendizaje. Es por eso que el movimiento se ve como un facilitador primario del desarrollo cognitivo, afectivo y motor, particularmente durante la infancia y la niñez, en donde las tres áreas de la conducta humana se encuentran más estrechamente

interrelacionadas, por lo que cualquier dificultad en alguna de estas áreas puede afectar negativamente el proceso educativo total del niño y niña.

Los niños y niñas expresan sus sentimientos a través de sus movimientos, y se representan sus emociones y actitudes. “La psicomotricidad prepara al niño y a la niña para la vida, al considerar actividades básicas que le proporcionan actividades significativas en cada una de las competencias, capacidades y actitudes” (Gastiaburú, 2012, p. 23)

3.2.1.1 *La Psicomotricidad*

La psicomotricidad en la primera infancia constituye una etapa fundamental del desarrollo del ser humano dado que en ella, se presentan cambios muy rápidos y significativos siendo necesario para brindar oportunidades que garanticen un óptimo desarrollo psicomotor del niño y niña a través de una estimulación adecuada en todos sus elementos: cognitivas, socio afectivas y del lenguaje.

A nivel motor, esta le permite al niño y niña tener control de su movimiento corporal, en lo social y afectivo a conocer, afrontar sus miedos y relacionarse con los demás. “La psicomotricidad es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño y niña de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas” (Aucouturier, 2017, p. 6).

El desarrollo psicomotor se puede considerar como la evolución de aquellas capacidades que permiten realizar una serie de movimientos corporales y acciones, así también, implica el logro de la representación mental y consciente de los mismos. En este desarrollo hay unos elementos relacionados con la maduración cerebral y otros que tienen que ver con el hecho de que a través de sus movimientos y acciones, el sujeto entra en contacto con personas y objetos con los que se relaciona de manera constructiva. La meta del desarrollo psicomotor es el control y dominio del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él, todas las posibilidades de acción y expresión.

La psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución de la criatura humana y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc). La evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años) y no se completa definitivamente, en individuos normales, hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo normal del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer como consecuencia de alteraciones en la adquisición de los patrones normales del movimiento. (Berruezo P. P., 2000, p. 2)

3.2.1.2 *El ser humano, un ser corpóreo*

La naturaleza del ser humano es dinámica, activa, creativa y compleja, detrás de toda la masa muscular, existe un ser viviente. El hombre es un ser corpóreo y vive realmente de su unidad con el cuerpo siendo el cuerpo el campo expresivo de la persona. En todos los aspectos, el cuerpo participa de las realizaciones personales.

No existe un sujeto humano realizado y completo en la interioridad de la conciencia sin que tenga expresión a través de su cuerpo. El hombre se realiza comunicándose y expresándose en la visibilidad del cuerpo y en la realidad concreta del mundo.

Indica que los aprendizajes escolares exigen una vivencia del cuerpo en sus tres aspectos fundamentales: el cuerpo vivido, el cuerpo percibido y el cuerpo representado.

La corporeidad es la integración permanente de múltiples factores que constituyen una única entidad. Factores psíquico, físico, espiritual, motriz, afectivo, social e intelectual constituyentes de la entidad original, única, sorprendente y exclusiva que es el ser humano: Soy yo y todo aquello en lo que me corporizo, todo lo que me identifica. (Martinez, 2017, p.3)

3.2.1.3 *La corporeidad y movimiento*

El movimiento es humano, y el es hombre una unidad activa psicosocial. Los niños son individuos con especiales características, en los cuales el movimiento es un elemento natural, vital y de suma importancia en la conquista de su medio ambiente y en la formación de su personalidad. “El movimiento no solo forma parte del niño, sino que es el propio niño: niño y movimiento son inseparables” (Jara, 2007, p. 67)

El ser humano es la unión de mente, cuerpo y movimiento, que integra de manera absoluta lo pensado y el sentido en su corporeidad, esto le permite accionar.

El cuerpo es corporeidad, aquel que piensa, siente, se mueve y se expresa.

La corporeidad es un concepto que se inscribe dentro de la condición humana, en la medida que reconoce el determinismo biológico de orden filogenético, pero lo trasciende y relaciona con los procesos de interacción social y de mediación cultural de orden ontogenético. (Hurtado, 2008, p. 120)

El niño y niña toma conciencia de sí mismo y del mundo, luego aprende a interactuar con el entorno y a su vez se expresa a través de su cuerpo. Todo esto deviene en corporeidad, ya que estas acciones, emociones, sentimientos y pensamientos constituyen un todo lo armónico que es el cuerpo. Este concepto pone en evidencia que el paradigma de la noción de un cuerpo orgánico y funcional ya caducó. En otras palabras, la corporeidad es tener conciencia de nuestro cuerpo, es sinónimo de encontrarnos y enfrentarnos a nuestra propia realidad.

3.2.1.4 *Desarrollo psicomotor grueso*

El desarrollo motor grueso es una habilidad que el niño va obteniendo conforme realiza los movimientos de sus brazos, tronco y piernas, es decir, va teniendo equilibrio en todas sus modalidades como: el equilibrio estático (arriba de un balancín) y el equilibrio dinámico (caminar sobre una viga), conforme va desarrollando estas características estimula el desarrollo afectivo y la madurez visual.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol. (Cervantes, 2015, p. 15)

3.2.1.5 *Desarrollo psicomotor fino*

El desarrollo motor fino es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, que se desarrolla después de ésta, es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. “Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia, del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal” (Berruezo, 1990, p.20)

La motricidad fina es la función de la coordinación óculo - manual, se puede esperar que un niño de cinco años realice actividades como: rasgar, arrugar pliegos de diferentes tipos de papel, amasar, modelar utilizando diferentes materiales y dibujar en espacios grandes, etc.

3.3 Grafomotricidad

Según Condemarin (1988) nos menciona que la grafomotricidad es un acto motórico que tiene por finalidad educar y corregir la ejecución de los movimientos

básicos que intervienen en la escritura. Siendo la grafomotricidad movimientos realizados al escribir con la mano al escribir.

La grafomotricidad “es un proceso neuropsicológico mediante el cual podemos llevar a cabo la realización de todos los trazos que intervienen en la escritura de las grafías, siendo imprescindible la evolución y maduración de los aspectos psicomotores que intervienen en dicho proceso” (Berruezo P. P., 2002, p. 95)

La grafomotricidad es una fase previa a la escritura ya que supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la correcta direccionalidad y trazado de las letras. (Rius, 2006, p. 14)

Rius (2003) Nos dice que la grafomotricidad es presentada desde las propias estructuras neuro – cognitivas del sujeto, Es decir, desde la conexión neuronal que permite la realización de movimientos como la representación de las mismas. Por ello, estas propuestas didácticas favorecen en la representación del lenguaje infantil y luego proyectada a que se conviertan en grafías, respetando el proceso cognitivo. Siendo los procesos: la vivenciación, Interiorización y representación.

Vivenciación. En este momento el sujeto tiene contacto con los objetos, a través ella, se da la experiencia sensorial, la interpretación perceptiva y se vincula con el espacio afectivo – emocional.

Un trazo que el niño realiza no es solo su resultado visual; es mucho más: es una vivencia, una relación con el mundo y con los demás. El trazo comienza a ser vivido por el niño con todo su cuerpo, para ir separándose poco a poco de él y terminar siendo algo objetivo en el sentido de que éste adquiere significación por sí mismo.

Interiorización. La interiorización que realiza el sujeto es la transformación de los objetos reales en objetos internos. Cuando este proceso sucede, crea un vínculo de necesidad desde un contexto significativo.

La interiorización de los trazos “es la huella que repetimos, la cual ha sido estructurada internamente mediante la organización de una unidad perceptiva. Para ello, es necesario el trabajo previo con el uso de material concreto y gráfico” (Camacho Medina, 2012, p. 59). El juego se hace partícipe de este proceso.

Representación. La estructura esquemática cognitiva pueden estar representada por formas gráficas observada desde fuera a través de lo vivenciado.

Señala que la representación, “es el dibujo libre del trazo, durante el cual el niño reactualiza sobre el papel las sensaciones vivenciadas” (Camacho, 2012). Es dibujar el trazo libremente.

El grupo investigador opta por la propuesta de Rius teniendo en cuenta: la vivenciación, Interiorización y representación, Así mismo, los elementos que nos plantea y que se detallan a continuación.

3.3.1 Elementos del desarrollo de la grafomotricidad

“Los elementos de la grafomotricidad son el sujeto, soporte y posición, los instrumentos y los trazos” (Rius, 2003, p. 13)

Rius (2003), Nos dice que una buena educación grafomotriz debe fundamentarse precisamente en el tratamiento de los elementos grafomotores, pues son ellos los que regulan la actividad psicomotora referida al movimiento de la mano, los que perciben las estimulaciones necesarias y las transmiten al cerebro, los que a su vez crean reflejos espontáneos y conductas habituales y, en fin, los que hacen posible el proceso madurativo del niño.

3.3.1.1 El sujeto

El sujeto “Los niños constituyen el elemento primordial del proceso grafomotriz, debido a que sin su existencia no puede darse ningún proceso, solo el hombre puede representar sus pensamientos en formas o imágenes” (Rius E, 2003, p. 14) Al pasar los años el niño logra elaborar y expresar sus pensamientos mediante dibujos o escrituras.

Existen 3 leyes neurológicas: Ley cefalocaudal, ley proximodistal e independencia segmentaria; de ellas depende que el sujeto obtenga ciertas destrezas y coordinen los movimientos para la escritura.

3.3.1.1.1 Ley cefalocaudal

Según esta ley sabemos que el niño consigue el control de su propio cuerpo en un orden establecido: de la cabeza a los pies. El niño al nacer es un ser «yacente», pero muy pronto la actividad de su cerebro le permite progresar. Se comprueba al ver que la parte superior de su cuerpo es más pesada que el resto y es donde se inician las funciones motrices, por ejemplo, cuando se acuesta al bebé sobre su cama, boca abajo, notaremos que pueden levantar la cabeza mucho antes de poder levantar el pecho.

3.3.1.1.2 *Ley proximodistal*

El desarrollo sigue la secuencia del control de las extremidades que se hace progresivamente desde la parte más cercana al cuerpo hasta la más lejana y regula las etapas de prensión, las cuales son importantes para generar mecanismos de representación a través de los brazos, las manos y dedos.

3.3.1.1.3 *Independencias segmentarias.*

El niño vive en primer lugar su cuerpo como una globalidad. Esto sucede hasta los 5 años. Luego, sus mecanismos neuromotores le dan la oportunidad de experimentar la independencia de los segmentos corporales, “En la cual se desarrolla la tonicidad necesaria en cada uno de los segmentos superiores del cuerpo para generar el movimiento pendular alternante en el acto de escribir: inhibición – desinhibición”. (Rius E, 2003, p. 14).

Esta independencia segmentaria tiene un orden de consecución:

- Segmentación de la cintura: Es la independencia del tronco con respecto a las extremidades inferiores.
- Segmentación del hombro: Es la independencia del brazo con respecto al tronco.
- Segmentación del codo: Es la independencia del antebrazo con respecto al brazo.
- Segmentación de la muñeca: Es la independencia de la mano con respecto al antebrazo.
- Segmentación del índice, pulgar (pinzas): Es la independencia de los dedos con respecto a la mano.

Para lograr cada independencia se necesita de estimulación para crear los reflejos neuromotores necesarios logrando fortalecer las habilidades que posee el niño y la niña.

3.3.1.2 *Soporte y posición*

Estos dos elementos están relacionados directamente con el niño, la cual no pueden estar separado uno del otro: el soporte y la posición.

El soporte es la superficie que tiene el niño para poder expresar gráficamente la experiencia vivencial, además de realizar los trazos de manera libre en cualquier

espacio donde se encuentre. Tenemos también a la posición relacionada a la postura, en este caso, se refiere a la postura que el niño opta para ubicarse en un lugar determinado.

“El soporte es el elemento receptor de la actividad grafomotriz. La arena en el suelo y los muros de las cuevas fueron los primeros soportes que le ofrecieron al hombre su colaboración para expresar su mundo.” (Rius, 2003, p. 16).

Por ende, el grupo investigador considera a la posición como la postura que toma el niño cuando cuando se encuentra de pie y sentado en la mesa; y al soporte como el material en donde el niño puede realizar sus trazos (hoja bond, cartulina, papelgrafo, etc).

En un primer momento el niño inicia su experiencia gráfica tendido sobre el suelo con un soporte horizontal, ya sea con una hoja de papel, donde el niño adquiere la vivencia con su cuerpo, es decir, escribiendo con todo el cuerpo. El contacto de su cuerpo es importante ya que genera una buena desinhibición del cuerpo y la actividad del niño.

Cuando el sujeto pasa por este proceso, continua realizandolo de pie, con un soporte vertical, es decir, siendo un soporte de grandes dimensiones, donde los trazos que realiza son sobre una pared, pizarra u otro elemento que le permita expresar sus producciones gráficas de manera vertical.

Tomando en cuenta estas dos experiencias el niño ya esta preparado para sentarse en una mesa, al cual debe tomar una postura correcta para realizar sus representaciones sin dificultad, luego haber logrado las inhibiciones de su cuerpo: brazo, muñeca, manos y dedos.

3.3.1.2.1 Soporte horizontal

El niño va descubriendo a través de su cuerpo cuando se encuentra sobre el suelo. Al vivir esta experiencia le resulta placentero ya que tiene diversos espacios en la cual puede expresar sus trazos. Es un momento de suma importancia para su proceso madurativo.

La independencia de la cintura es conseguida por la actividad psicomotora, y la del hombro, conseguida por la actividad grafomotora, ambos logros son necesarios para experimentar un nuevo plano y una nueva posición. El niño va vivenciando que su cuerpo es algo distinto al mundo externo.

Sobresalen dos soportes: el suelo y el papel. Este tipo de soporte permite un menor movimiento, ya que usualmente el niño inmoviliza la parte inferior del tronco, quedando libre el posible balanceo de este y las oscilaciones de los brazos.

Con el soporte horizontal y la posición que el niño toma al sentarse posteriormente sentado en la mesa comienza una nueva etapa que es la maduración de las independencias segmentarias, y entonces observamos que:

- El niño consigue tonicidad en el brazo para relajarlo y desinhibirlo, y consigue también tensionar el antebrazo, segmentando el codo.
- La actividad grafomotriz le lleva a la independencia de la muñeca, utilizando el antebrazo como palanca.
- Los dedos logran adecuarse al plano horizontal.
- El contacto de todo su cuerpo con el soporte acerca la habilidad motriz del niño.

3.3.1.2.2 Soporte vertical

La posición vertical nos indica que el niño se encuentra ya preparado para trazar múltiples iconografías. El espacio y la verticalidad del soporte le va permitir en el niño seguir logrando la inhibición e introducirlo a una posición distinta en la que se encuentra, es decir de pie.

Puede ser de dos grandes elementos; pizarra o pared, de materia dura y fácil deslizamiento, el cual va a permitir al niño, al realizar el trazo, mover todo su cuerpo. Es este soporte el ideal para las primeras experiencias grafomotoras; pues permite la máxima amplitud en el movimiento y, por su dureza, soporta las tensiones del niño. Para ello, el niño se encuentra de pie y frente al soporte vertical para realizar sus grafías. Entre otras posibilidades para desarrollar el soporte vertical tenemos:

- Un papelógrafo ocupa todo el muro de la clase. Puede ser el punto de partida necesario para la experimentación y vivencia del plano vertical por parte del niño.
- Un mural de elementos más reducidas (sólo una pared) obliga al niño a descubrir unos "límites" que no puede traspasar. El mecanismo inhibitor se pone en marcha.
- La pizarra le hace experimentar sensaciones diferentes.
- La cartulina colocada en la pared (donde el límite es el "aire" le ayuda a conseguir la inhibición deseada para iniciar otro proceso.
- Por ello, debemos considerar que el soporte vertical regula progresivamente la independencia segmentaria del hombro.

3.3.1.3 *Los instrumentos*

Los instrumentos, como elementos grafomotores posibilitan la realización de los trazos con fluidez y efectividad. A mayor número de instrumentos que se utilice mayor será el registro de posibilidades de aprendizaje a partir de la experiencia. Existen dos clases de instrumentos.

3.3.1.3.1 *Instrumentos naturales*

El niño puede conseguir experiencias a través del propio cuerpo, donde le permite el movimiento grafomotor, a través de ello, permite la capacidad de instrumentalizar los segmentos corporales, especialmente las manos y los dedos.

Los instrumentos naturales son: Su uso debe establecerse por este orden: Manos del niño y luego los dedos del niño.

3.3.1.3.2 *Instrumentos artificiales*

Los instrumentos artificiales; son externos al cuerpo y permiten la consecución de los grafismos propiamente dichos. Este tipo de instrumentos permite el desarrollo de la prensión, entre los cuales tenemos:

- Instrumentos cuya presión puede ser simplemente palmar, que son prolongación de la mano del niño: esponjas, borradores, algodones, etc.
- Instrumentos que exigen una prensión radio-palmar: brochas, rodillos y pinceles.
- Instrumentos que exigen una prensión digital (con todos los dedos): tizas y tampones.
- Instrumentos que trabajan la prensión tridigital de índice-pulgar-medio: punzones (grueso y fino), tijeras (que, a diferencia del resto, es un instrumento no natural, pero habilita la prensión tridigital)
- Instrumentos que exigen la prensión de pinza digital, en la que el dedo medio se usa como soporte de los dedos índice y pulgar. (Rius, 2003, p. 18)

3.3.1.4 *Manejo de trazos.*

Los trazos son el resultado de la actividad grafomotora. Es la huella que deja el instrumento al desplazarse sobre el espacio gráfico o soporte; asimismo el trazo resulta de un movimiento voluntario complejo, realizado por la mano y el brazo.

Los trazos son los siguientes:

a) Trazos Sincréticos.

Tensos: garabatos lineales y manchas

Distendidos: garabatos Ondulantes

b) Trazos Lineales.

Tensos: líneas con angulaciones

Distendidos: líneas con ondulaciones

c) Trazos Iconográficos.

Figuras abiertas: indica que el sujeto sabe que el objeto existe en la realidad.

Figuras cerradas: va construyendo la primera ley física (todo objeto ocupa un lugar en el espacio).

3.3.2 La grafomotricidad como un proceso de aprendizaje

La grafomotricidad, es un proceso de aprendizaje en el cual se reflejan las experiencias significativas que ha tenido el niño y niña, a través de la interiorización producida por la actividades vividas o no necesariamente actividades escritas o fichas, sino que les permita lograr una representación perceptiva y canalice la expresión significativa como el final del proceso de aprendizaje. Es así que, cada grafismo vigente en las producciones infantiles se convierte en una grafía significativa, es decir una estructura gráfica, de significante y de significado.

La grafomotricidad como una disciplina científica que forma parte de la lingüística aplicada y cuya finalidad es explicar las causas subyacentes por las que el sujeto, desde su primera infancia, crea un sistema de representaciones mentales, que proyecta sobre el papel mediante creaciones gráficas, a las que adjudica significado y sentido y que constituyen la primera escritura infantil. (Rius. 2003, p. 4)

3.3.3 Importancia de la grafomotricidad en la preescritura.

Como todas las actividades previas a la preescritura, la grafomotricidad es una de las que tienen mayor importancia al momento de ser aplicadas en las diferentes actividades ejecutadas en las aulas de clase.

El objetivo de la grafomotricidad, como paso previo a la escritura, es que el niño aprenda las habilidades básicas necesarias para expresarse por medio de la representación gráfica, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos. (...) El aprendizaje comienza por el trazo libre y la comprensión del espacio y el manejo de útiles. Se desarrollan y perfeccionan los movimientos de dedos y la mano. Se aprende el desplazamiento de izquierda-derecha, arriba-abajo. (Perez R., 2018, p. 24).

Las actividades realizadas de la grafomotricidad se considera un paso fundamental para que el niño exprese y permita ir adquiriendo la habilidad de graficar o realizar algún dibujo conjuntamente con el movimiento de todos los músculos de la mano, esto se logra mediante la práctica de actividades, principalmente ejercicios, para obtener una adecuada motricidad fina en las manos, la cual no permitir tener dificultades en el momento de la escritura además de facilitar el correcto manejo de la pinza digital para tener una buena escritura o visibilidad de letras; esto ayuda también a la potencialización de la atención, mejorando la autoestima.

3.3.4 La grafomotricidad en el nivel inicial

La grafomotricidad es un conjunto de pasos previos a la escritura los cuales permite que el niño pueda entrenarse a través de movimientos básicos para prevenir que posteriormente presente anomalías en los trazos de la escritura.

El objetivo de la grafomotricidad es que el niño aprenda las habilidades básicas necesarias para expresarse por medio de la representación gráfica, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos. “Grafomotricidad es esencialmente un acto motor que tiene la finalidad de educar y corregir la ejecución de los movimientos básicos que intervienen en la escritura” (Condemarin, 1988, p. 75)

Además, la grafomotricidad tiene como finalidad el adiestramiento viso – motor y el afianzamiento de la seguridad y uniformidad del trazo, como preparación caligráfica para la adquisición de una letra que resulte fácilmente legible. Realizar movimiento manual y su representación gráfica. Conseguir un control grafomotor de los trazos gráficos, aprendiendo cuáles son los movimientos básicos y evitando movimientos musculares inútiles.

3.4 Características de los niños y niñas de 5 años.

Los niños a los cinco años se encuentran en la culminación de un período muy importante de desarrollo, tienen mayor control y dominio sobre sus movimientos, su andar es seguro, su percepción es global, ya que en cualquier actividad que realizan ponen en juego mecanismos afectivos, cognitivos, psicomotricidad y de creatividad; pues han logrado una serie de estructuras a nivel neuronal, muy bien conformadas.

Por ello, el niño precisa dos desarrollos fundamentales para la mejora de la grafomotricidad:

Desarrollo Psicomotor: “El desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y fina. La primera referida a la locomoción, equilibrio y salto, y la segunda se refiere la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan los movimientos de los dedos (prensión)” (Cobos, 1995, p. 53)

Psicomotricidad gruesa: El desarrollo motor grueso es una habilidad que el niño va obteniendo conforme realiza los movimientos de sus brazos, tronco y piernas, es decir, va teniendo equilibrio en todas sus modalidades, de equilibrio estático (arriba de un balancín) y equilibrio dinámico (caminar sobre una viga), conforme va desarrollando estas características estimula la madurez visual. El desarrollo de esta habilidad es el resultado de la interacción de los procesos de maduración y aprendizaje y se requiere de una estimulación o distintas actividades lúdicas que se le dispongan.

La práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer, placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo (Aucouturier, 2013).

Las actividades lúdicas ayudan a los niños a desarrollar su psicomotricidad, brindándoles la libertad de expresarse corporalmente, además, de aprender de acuerdo al ritmo. Ciertos puntos son de suma importancia para que puedan lograr una mayor seguridad y equilibrio de sí mismo.

Psicomotricidad Fina:

El control fino es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, que se desarrolla después de esta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. “El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo”. (Berruezo, 2005, p.18)

La motricidad fina es la función de la coordinación óculo - manual, se puede esperar que un niño de cinco años realice actividades de como las siguientes: rasgar y arrugar pliegos de diferentes tipos de papel, amasar y modelar utilizando diferentes materiales, dibujar en espacios grandes, etc.

Desarrollo Psicosocial: En este desarrollo el niño se adapta a la realidad que le toca vivir, va construyendo su personalidad a base de amor propio y de la confianza que el mismo se tiene, a esta edad los niños expresan sus sentimientos y ya interactúan con sus pares. Empiezan a sentir curiosidad por el mundo que les rodea y es una etapa de extraordinaria creatividad.

Los niños y niñas a los 5 años se encuentran en la etapa de iniciativa frente a la culpa con respecto a su necesidad de manejar sentimientos conflictivos respecto al “yo”,

El niño planea, lleva a cabo sus actividades y se presentan crecientes remordimientos de conciencia que el niño puede tener respecto a tales planes. Es decir, los niños y niñas quieren hacer cada día más, pero al mismo tiempo aprenden que algunas de las cosas que anhelan hacer cuentan con la aprobación social mientras no ocurre así con otras. Los niños que aprenden a regular estos impulsos opuestos desarrollan la “virtud” del propósito, el coraje de vislumbrar y perseguir metas sin sentirse indebidamente inhibidos por la culpa o el temor al castigo.

Los niños y niñas a los 5 años se encuentran en la etapa de iniciativa frente a la culpa. En esta etapa la necesidad de ser autónomo cobra mayor fuerza; se vuelve más coordinado, eficiente, espontáneo y con un propósito. “La etapa de la iniciativa tiene lugar en la edad del juego en la que el niño desarrolla actividad, imaginación y es más enérgico y locuaz. Además aprende a moverse de forma mas libre y también más violenta” (Erikson, 1972, p. 50)

En esta etapa, el principal resultado del ego es el sentido de iniciativa y fracasar en esta tarea produce culpabilidad. En esta etapa el niño puede hacer cosas esenciales sin ningún esfuerzo, como caminar, correr, saltar y levantar objetos. Por lo que utiliza toda su energía de modo más eficaz. El niño parece crecer en conjunto, con su ser y con todo lo que le rodea, es decir, el niño es más auténtico, relajado y lúcido en sus pensamientos, más activo y activador.

Con respecto a su necesidad de manejar sentimientos conflictivos respecto al “yo”, es ahí que el niño planea y lleva a cabo sus actividades donde se presentan crecientes remordimientos de conciencia que el niño puede tener respecto a tales planes. Es decir, los niños y niñas quieren hacer cada día más, pero al mismo tiempo aprenden que algunas de las cosas que anhelan hacer cuentan con la aprobación social mientras no ocurre así con otras. Los niños que aprenden a regular estos impulsos opuestos desarrollan la “virtud” del propósito, el coraje de vislumbrar y perseguir metas sin sentirse indebidamente inhibidos por la culpa o el temor al castigo.

3.5 Factores que influyen en el desarrollo de la grafomotricidad

Es necesario saber qué situaciones pueden interferir en el desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas.

3.5.1 El niño y su familia

La familia es el núcleo y base fundamental para todo el ser humano, de gran influencia para el niño o niña porque es allí donde sustenta su desarrollo. La convivencia de los niños y niñas con sus padres es de suma importancia ya que estos son los que les brindan seguridad, confianza, protección y apoyo emocional a fin de que el niño y la niña se desarrollen en un ambiente saludable y estable.

Ellos aprenden por imitación a las personas con las que conviven diariamente; el clima de confianza, respeto y afecto fomentará en el niño y niña a ser sociable y seguro de sí mismo, no surgirán problemas cuando se relacione con su entorno. Este tipo de ambiente familiar ayuda al niño a ser más expresivo, participativo y sin temor a realizar las actividades dadas por las docentes, aumentando sus posibilidades de aprendizaje. En cambio, si el niño o la niña viven en un ambiente familiar donde los padres son rígidos, irrespetuosos y autoritarios, esto hace que el niño sea tímido o agresivo y con problemas de autoestima además a veces suelen no realizar las indicaciones dadas por la docente.

En esta sociedad el divorcio es uno de los problemas más frecuentes, lo cual crea diversas consecuencias si los padres no actúan maduramente ante esta separación. Si ellos lo asumen con una actitud negativa, los niños y niñas se vuelven más vulnerables, pierden su confianza, su seguridad, entre otras cosas.

Así mismo los niños y niñas que viven en constante maltrato físico y psicológico muestran una baja autoestima, mayormente sufren de depresión y ansiedad, todo esto no les permite generar buenas relaciones sociales, ya que tienden en algunos casos a ser agresivos, depresivos y no comunicarse con su entorno.

Por otro parte, cuando los padres tienen una actitud favorable, como la comunicación asertiva, solidaridad entre ambos y buen trato, el niño o la niña seguirá manteniendo una buena autoestima, seguridad y confianza.

(...) las condiciones sociales, ambientales, de salud, nutrición y afecto en las que crece y se desarrolla el niño son decisivas para lograr los más altos niveles de desarrollo integral. Es una oportunidad que tienen los niños para desarrollar al máximo sus potencialidades de lo que dependerán los efectos futuros en su salud, aprendizajes y comportamiento. Al ser ésta una etapa tan sensible en el desarrollo humano es necesario que los padres de familia brinden las condiciones adecuadas, establezcan interacciones afectivas de calidad y participen en las actividades educativas con los niños y niñas, para fortalecer su rol educador y como parte de la comunidad educativa. De esta manera los niños van a establecer un vínculo de apego, que le permitirá explorar y desarrollarse con seguridad. (MINEDU, 2017, p. 53)

3.5.2 El niño en el aula

El niño en el aula enriquece su desarrollo integral gracias a la socialización, ello se presenta durante la integración y la convivencia que tiene con sus pares, ya que puede establecer vínculos de colaboración, conflicto y/o de convivencia, de esta manera se plantean retos y oportunidades para que los niños desarrollen sus habilidades y competencias que no son dados en el hogar.

Los niños y niñas encuentran gran diversidad de espacios y situaciones en el aula, donde pueden interactuar y desarrollar su grafomotricidad mediante juegos ya que realizan diferentes movimientos disociados de la mano.

Es importante que en el aula haya un docente creativo que brinde oportunidades de desarrollo en el niño y niña. Al ser innovador comparte los saberes de una manera dinámica y vivencial, logrando que se aseguren aprendizajes significativos que parten de las necesidades e intereses de los niños y niñas, también logra que el proceso de aprendizaje fluya con espontaneidad, lo que hace que los niños se sientan seguros al momento de dar a conocer lo que aprendieron.

El rol del personal asistente al docente (auxiliar de educación) también es importante ya que acompaña al niño durante el día en la escuela, la actitud que ella muestra da lugar a que los niños puedan expresarse y realizar las actividades cotidianas autónomas como guardar sus pertenencias, subirse el cierre de la casaca, sacarse el pelo, que favorecen el desarrollo de su grafomotricidad.

La socialización en el nivel inicial enriquece el desarrollo integral del niño y la niña, esto se presenta especialmente en la integración y convivencia con sus pares, se establece diversos vínculos; de colaboración, de conflicto o de convivencia; con ello, se pueden plantear retos y oportunidades para desarrollar habilidades y competencias que no se dan en el hogar.

3.5.3 El niño saludable

El principal medio para expresarse es el cuerpo, por lo que si alguna enfermedad o problema alérgico, se presente en el niño/ niña a esta edad, los limita a conocer sus movimientos motrices, expresarse y comunicarse con su contexto.

El cuerpo es el único medio para que el ser humano pueda interactuar con su entorno y manifestar sus gestos, movimientos, sonrisas, miradas, entre otros; esto a través de la Motricidad.

“La expresión corporal en este nivel establece una manera de comunicar, a través del movimiento, estados de ánimo, sensaciones, ideas y emociones” (Porstein, 2009, p. 113)

3.6 Origen del juego

El juego ha formado parte de todas las etapas de la evolución del ser humano. Sirve como un medio de distracción y pasatiempo en las horas libres, ha ayudado a nuestro desarrollo integral, cognitivo y social.

En la Prehistoria, el ser humano usó el juego como un medio para construir valores de supervivencia. El juego, cuando inicio en la sociedad humana, se relacionó como parte de rituales religiosos, lo que estimuló en el ser humano desarrollar la imaginación, creatividad y el movimiento.

Al pasar el tiempo, los juegos se utilizaban como entretenimiento y entrenamiento para el trabajo, al mismo tiempo que servían para manifestar la fortaleza física del ser humano.

Cuando llegó la época clásica el juego adquirió mayor importancia, en Grecia se relacionaba con la educación, con la estética y la moral. Los juegos se usaban para elegir a las personas, ellas tenían que cumplir con las reglas las cuales contribuían al desarrollo físico y creativo.

Mientras tanto en Roma, la importancia del juego se dio a través de la competitividad del trabajo y del movimiento. En la edad media se optaron los juegos de honor y respeto, era un distintivo de la posición social. Para la nobleza se daban los deportes de caza, torneo y la equitación. En esta misma época, en Europa se introdujo el ajedrez como juego de las clases altas y cultas.

En oposición, la gente del pueblo practicaba otros tipos de juegos, relacionados a su actividad diaria y su trabajo rural, como: correr, lanzar, trepar y danzar. Mientras que en los juegos de mesa que realizaban era la oca y el juego del azar. Habitualmente en lo realizaban en las posadas.

Es así que los juegos se iniciaron desde épocas muy antiguas y que hoy en día siguen siendo parte de la vida del ser humano desarrollando distintas habilidades las cuales benefician al desarrollo evolutivo.

3.7 El Juego Infantil

Es una actividad innata en los niños, es decir, se da de manera natural, es libre y voluntaria ya que es una conducta facilitadora que logra desarrollar muchos niveles como; lo cognitivo, motor, afectivo y social. Además, le permite al niño, ser autónomo y asimilar la realidad en el que está e incorporar a sus esquemas mentales expresiones, emociones, sentimientos y fortalecer la relaciones con sus pares.

El juego infantil se define como la manera que tienen los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender (...) cuando juegan, los niños ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o ansiedades se manifiestan; también se expresan de manera creativa, ya sea individual o colectivamente (...) jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por ello, jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar (MINEDU, 2018, pág. 9)

3.7.1 Características del juego

El juego es una actividad que se realiza de manera libre, ya que se da un escape a la vida real y genera una satisfacción en el niño creando un cambio, tensión, emoción, ritmo y entusiasmo.

El Ministerio de Educación del Perú (2017) nos da a conocer algunas características del juego:

- **El juego es una forma de comunicación.** En efecto, comunica los propios intereses y la forma personal de interpretar las cosas. Es un canal expresivo libre de los convencionalismos que caracterizan al lenguaje oral.
- **El juego es libre.** Nadie puede estar obligado a jugar, ya que en ese punto perdería su naturaleza fundamental: el placer.
- **El juego es elegido por el niño.** El juego se da en un tiempo y en un espacio. Posee, por tanto, un orden, un ritmo y una armonía.
- **El juego es incierto.** Ni su desarrollo, ni su final están predeterminados de antemano.
- **El juego solo tiene valor en sí mismo.** No se realiza para un resultado determinado.
- **El juego es creador.** En él se transforma el espacio con los materiales no estructurados a los que se les atribuye, cada vez, nuevos significados.
- **El juego tiene sus propias reglas.** Son normas acordadas por los niños.
- **El juego no es la vida real.** Es cierto, pero parte de ella y va hacia ella. A través de él se puede enfrentar mejor la realidad (MINEDU, 2018, p. 10)

3.7.2 El juego y movimiento

El juego y el movimiento no solo son una diversión, sino son grandes soportes para el aprendizaje de los niños menores de 6 años.

El juego y el movimiento son básicos, porque contribuyen al desarrollo motor y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos.

El movimiento es esencial para apoyar el desarrollo de los niños en varios planos; neurológicos, motores, intelectuales, emocionales y sociales. Forma parte del desarrollo global del niño, generando en ellos la sensación de mayor autonomía, seguridad y confianza, permitiendo en que estos construyan una representación mental de sus cuerpos y de si mismos. Sin embargo; la actividad del juego se manifiesta en movimientos, considerándose como el eje vertebrador sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles. Con el juego, el niño y la niña disfrutan, se

entretienen, se distraen, crean y recrean, trabajan, se relacionan con sus pares, y viven intensamente su realidad.

Conforme al proceso de maduración, los niños van adquiriendo su independencia, sus movimientos se vuelven más precisos, seguros y rápidos. El entrenamiento de las manipulaciones con diferentes objetos de uso cotidiano y juguetes contribuyen a enriquecer su experiencia motriz.

3.7.3 El juego como estrategia de enseñanza.

El juego es una estrategia importante para introducir en el niño grandes aprendizajes, siendo un elemento básico en la vida, que además de divertido, resulta necesario para su desarrollo.

El juego permite facilitar el aprendizaje mediante actividades motivadoras, agradables y con reglas, que permiten el fortalecimiento de los valores; amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, escuchar las ideas de los otros, conocimientos e inquietudes. Los valores facilitan el esfuerzo para interiorizar los conocimientos de manera significativa.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sano de los niños, además les propicia un desarrollo integral y significativo.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sano de los niños, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo. El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al niño a resolver conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores en la toma de decisiones.

Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización), proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser (creatividad, espontaneidad), divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad (Berruezo, 1999, p.57)

El juego permite en el niño la capacidad de imaginar y crear el juego como una experiencia lúdica de carácter socializador, favoreciendo el desarrollo de valores y permitiendo el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje.

Es necesario que los niños se encuentren en actividad (exploren) para que puedan ir desarrollando sus capacidades, ya que el juego es importante para el aprendizaje y el desarrollo integral que les permite aprender y a conocer la vida jugando.

3.7.4 Tipos de juego

Se reconocen estos principales tipos de juegos:

3.7.4.1 Los juegos sensorio-motores.

Son los primeros juegos que van apareciendo en el niño cuando ya se tiene un mayor control del propio cuerpo, logrando manipular un objeto. Esto se da en sus dos primeros años de vida (período sensorio-motor pre verbal) y en los que va ejercitando cada uno de los nuevos comportamientos cuando exista ya una relación entre el objeto y el sujeto. El lenguaje que inician a esta edad, le ayuda a la capacidad de representación: El niño se va relacionando con su realidad y sus propios deseos. Esto se da entre los dos y los siete años, convirtiéndose posteriormente en juegos representativos complejas.

3.7.4.2 Los juegos de ficción.

Se basan en experiencias compartidas entre el adulto y el niño que se da en el primer año de vida; aunque el adulto tenga una manera diferente de ver al mundo; el niño logra entenderlo a su manera y realiza las actividades del adulto como un juego.

En su mayoría lo realiza de manera conjunta con niños de su misma edad. En este caso, los jugadores necesitan negociar y la coordinar reglas que rigen en ese mundo externo. En este tipo de juego, los participantes pueden inventar nuevos personajes, incorporar diferentes temas y desarrollar acciones.

3.7.4.3 El juego de reglas.

Aparece a los seis años, este juego empieza dependiendo de su entorno. La asistencia en las aulas hacen que el niño se involucre a este tipo de juegos; la característica esencial es de seguir reglas o normas que son aceptadas voluntariamente. Los jugadores de este tipo de juego son una pieza fundamental al igual que el espacio, un ejemplo claro es el juego de las escondidas o los juegos de mesa, siendo ellas: el Dominó o las cartas; siendo así una acción motora reducida a base de reglas.

3.7.4.4 El juego Lúdico.

El término lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de varias formas, de comunicar sus emociones y disfrutar vivencias placenteras tales como: el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que conllevan a gozar, reír,

gritar, a vivir, como parte de una fuente generadora de emociones además de interiorizar que los seres humanos son seres emocionales que razonales".

Motta (1998) "La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo". (p. 35). La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre la desarrolla y necesita, ya que logra una estadía placentera en este mundo tan complicado. Este tipo de Juego propicia una enseñanza, además de una diversión que resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes. "A través del juego el niño va afianzando los conocimientos permitiendo consolidar habilidades y destrezas " (Motta, 1998, p. 31).

Para todo niño, jugar es indispensable y es parte de formación de su crecimiento como infante. El juego es una actividad necesaria para los seres humanos e importante en lo social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales. Además es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas.

3.7.4.4.1 Características del juego Lúdico

Este tipo de juego tiene las siguientes características:

- Produce placer.
- Contiene un marco normativo.
- Es espontáneo.
- Es acción y participación activa.
- Permite la autoexpresión.

La lúdica motiva al estudiante para la interacción de sus significados con otros y para que aplique los nuevos conocimientos en otros contextos que genera en el estudiante seguridad afectiva, cuando el estudiante integra el pensamiento, la actuación y la afectividad, da significado a su experiencia. Los estudiantes establecen relaciones subordinadas, las cuales, se caracterizan por vincular los conceptos nuevos bajo un concepto general ya adquirido. (Posada, 2014, p. 36)

3.7.4.4.2 Importancia de los juegos lúdicos.

El juego es una necesidad imprescindible para el crecimiento afectivo, social, intelectual y físico de los niños y niñas. Son de suma importancia para el niño, ya que aparte de satisfacer su necesidad al jugar, su naturaleza social hace que sea más significativo.

El juego tiene un papel muy importante en la integración social del niño, ya que al jugar socializa con sus pares, generando una mayor confianza en sí mismo, además que le permite aprender y comunicarse en los diferentes juegos y reglas.

El juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, es esencial en la primera etapa de la vida del niño en su proceso educativo, es tomada en consideración por las escuelas de educación inicial con el propósito de alcanzar un aprendizaje significativo.

En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importantes de la que disponen los educadores para conseguir sus propósitos de enseñanza. Además, es una actividad creadora del niño que construye, crea, favorece en su imaginación, creatividad, resolución de problemas y en su exploración. El juego ayuda a los niños a desarrollar los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Comprobar que el programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico mejora el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

4.2 Objetivos específicos

Identificar la mejora de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en relación al elemento de posición en los niños y niñas de cinco de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

Identificar la mejora de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en relación al elemento de manejo de instrumentos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

Identificar la mejora de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en relación al elemento de manejo de trazos en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

5. Hipótesis

5.1 Hipótesis general

La aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego, mejora el nivel de desarrollo de la grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

5.2 Hipótesis específicas

La aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico mejora el elemento de posición en los niños y niñas de cinco de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

La aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico mejora el elemento de manejo de instrumentos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

La aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico mejora el elemento de manejo de trazos en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

6. Variable.

Variable independiente.

Programa “Me muevo y me divierto”

Variable dependiente.

Nivel del desarrollo de la Grafomotricidad.

Elementos:

- Soporte y posición
- Manejo de Instrumentos
- Manejo de trazo

7. Definiciones Operacionales.

Para la elaboración del trabajo de investigación, se emplea términos y conceptos fundamentales, los cuales se dan a conocer en los siguientes párrafos.

7.1 Programa “Me nuevo y me divierto”

Comprende un conjunto de veinte actividades, que busca favorecer el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años.

La grafomotricidad en los niños consta de cuatro elementos: Sujeto, Soporte y posición, Manejo de instrumento y manejo de trazos (Rius, 2003, p. 1-35)

- El grupo investigador no considera al elemento del sujeto como evaluación, ya que cada niño tiene un desarrollo evolutivo diferente.
- Elemento soporte y posición, se considera el termino posición ya que hace referencia a la postura del niño.

Soporte. Es aquel elemento receptor que ayuda a la actividad grafomotriz.

- a) Soporte vertical. El niño de pie, frente al muro, va vivenciando con su cuerpo el movimiento grafomotor.
- b) Soporte horizontal. El niño está preparado para sentarse a escribir, la independencia de la cintura y del hombro beneficia el acto grafomotor.

Tabla 1
Indicadores e ítems del elemento soporte y posición.

Elemento	Indicador	Ítem
Posición	HORIZONTAL POSICIÓN SENTADO FRENTE A LA MESA.	Realiza trazos, sentado en la mesa ubicando los pies juntos.
		Realiza trazos, sentado en la mesa manteniendo la espalda recta.
		Realiza trazos sentado apoyando los brazos sobre la mesa.

Fuente: Grupo investigador

Manejo de instrumento. Son aquellos objetos o elementos que ayudan a obtener un buen desarrollo grafomotor. Los instrumentos pueden ser naturales los cuales pertenecen al propio cuerpo de los niños y niñas: mano, dedos y pies e instrumentos artificiales los cuales permiten el logro de los grafismos en los niños y niñas: tijeras, pinceles, etc.

Tabla 2
Indicadores e ítems del elemento Manejo de Instrumento.

Elemento	Indicador	Ítem
Manejo de Instrumento	INSTRUMENTO NATURAL-ARTIFICIAL	Coge el lápiz, pincel u otro material usando la prensión pinza digital (índice y pulgar) para realizar trazos en una hoja de papel.
		Utiliza la tijera usando la prensión tridigital (índice, pulgar y medio) para cortar.

Fuente: Grupo investigador

Manejo de Trazos. Calidad y textura de líneas que se hace con la ayuda de diferentes elementos. Se inicia el trazo prácticamente libre, que permite al niño dominar el espacio y adquirir soltura con los instrumentos artificiales, para ir introduciendo progresivamente pautas y trazos dirigidos que son fruto de las maduraciones neuromotores.

Tabla 3
Indicadores e ítems del elemento Tipos de Trazos.

Elemento	Indicador	Ítems
Manejo de trazos	TIPOS DE TRAZOS	Traza curvas cerradas.
		Traza curvas abiertas.
		Realiza trazos lineales con angulaciones
		Realiza trazos ondulantes
		Realiza trazos arcos.

PRESIÓN DEL TRAZADO	Realiza dibujos con trazo fino en una hoja de papel.
	Realiza dibujos con trazo fuerte en una hoja de cartulina.
CONSERVACIÓN DEL TRAZO	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: izquierda a derecha.
	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: arriba – abajo.
	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: abajo – arriba.
	Realiza trazos con giro hacia la derecha sin levantar el lápiz.
DIBUJO REPRESENTATIVO	Dibuja elementos representativos (una persona, un animal y una flor)
	Dibuja símbolos gráficos organizados en el espacio.

Fuente: Grupo investigador

Tabla 4
Puntajes específicos de los ítems de los elementos de la grafomotricidad.

Ítems	Puntaje máximo	Puntaje específico	Significado
	2	2	Realiza trazos sentado en la mesa, manteniendo los pies juntos durante el proceso.
1		1	Realiza trazos sentado en la mesa, manteniendo los pies juntos de vez en cuando.
		0	No se sienta en la mesa, ni mantiene los pies juntos.

	2	2	Realiza trazos sentado en la mesa, manteniendo la espalda recta.
2		1	Realiza trazos, con dificultad manteniendo la espalda recta por momentos.
		0	No mantiene la espalda recta al realizar los trazos.
	2	2	Realiza trazos sentado apoyando los brazos sobre la mesa.
3		1	Realiza trazos sentado apoyando con dificultad los brazos sobre la mesa.
		0	No apoya los brazos al realizar los trazos.
	2	2	Coge el lápiz, pincel u otro material usando la prensión pinza digital (índice y pulgar), para realizar trazos en una hoja de papel.
4		1	Coge con dificultad el lápiz, pincel u otro material usando la prensión pinza digital (índice y pulgar), para realizar trazos en una hoja de papel.
		0	Coge con dificultad el lápiz, pincel u otro material sin usar la prensión pinza digital (índice y pulgar), para realizar trazos en una hoja de papel.
5	2	2	Utiliza la tijera usando la prensión tridigital (índice, pulgar y medio) para cortar.

		1	Utiliza la tijera con dificultad usando la prensión tridigital (índice, pulgar y medio) para cortar.
		0	No utiliza la tijera usando la prensión tridigital (índice, pulgar y medio) para cortar.
	2	2	Traza curvas cerradas.
6		1	Traza con dificultad curvas cerradas.
		0	No traza curvas cerradas.
	2	2	Traza curvas abiertas.
7		1	Traza, con dificultad curvas abiertas.
		0	No traza curvas abiertas.
	2	2	Realiza trazos lineales con angulaciones.
8		1	Realiza con dificultad trazos lineales con angulaciones.
		0	No realiza trazos lineales con angulaciones.
	2	2	Realiza trazos ondulantes.
9		1	Realiza con dificultad trazos ondulantes.
		0	No realiza trazos ondulantes.
		2	Traza arcos descendentes y ascendentes.
10		1	Realiza con dificultad trazos arcos descendentes y ascendentes.
		0	No traza arcos descendentes ni ascendentes

	2	2	Realiza dibujos con trazo fino en una hoja de papel.
11		1	Realiza, con dificultad dibujos con trazo fino en una hoja de papel.
		0	No realiza dibujos con trazo fino en una hoja de papel.
	2	2	Realiza dibujos, con trazo fuerte en una cartulina
12		1	Realiza, con dificultad dibujos con trazo fuerte en una cartulina
		0	No realiza dibujos con trazo fuerte en una cartulina.
	2	2	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: izquierda a derecha.
13		1	Realiza, con dificultad trazos siguiendo una direccionalidad: izquierda a derecha.
		0	No realiza trazos siguiendo una direccionalidad: izquierda a derecha.
	2	2	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: arriba – abajo.
14		1	Realiza con dificultad trazos siguiendo una direccionalidad: arriba – abajo.
		0	No realiza trazos siguiendo una direccionalidad: arriba – abajo.
15	2	2	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: abajo – arriba.

		1	Realiza, con dificultad trazos siguiendo una direccionalidad: abajo – arriba.
		0	No realiza trazos siguiendo una direccionalidad: abajo – arriba.
	2	2	Realiza trazos con giro hacia la derecha sin levantar el lápiz.
16		1	Realiza, con dificultad trazos con giro hacia la derecha sin levantar el lápiz.
		0	No realiza trazos con giro hacia la derecha sin levantar el lápiz.
	2	2	Dibuja tres elementos representativos (una persona, un animal y una flor).
17		1	Dibuja dos elementos representativos
		0	Dibuja uno o ningún elemento representativo.
	2	2	Dibuja símbolos gráficos organizados en el espacio.
18		1	Dibuja algunos símbolos gráficos organizados en el perfectamente.
		0	No dibuja símbolos gráficos.

Fuente: Grupo investigador

Todos los elementos serán evaluados con la siguiente escala como lo muestra la siguiente tabla:

Tabla 5
Niveles que alcanzan las calificaciones de los estudiantes en el desarrollo de los elementos de la grafomotricidad.

Escala	Puntaje
Excelente	[29 – 36]
Óptimo	[22 – 28]
Esperado	[15 – 21]
En proceso	[8 – 14]
Deficiente	[0 – 7]

Fuente: Grupo investigador

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Diseño de la investigación

La presente investigación esta realizada bajo un enfoque cuantitativo, ya que busca comprobar y analizar los resultados de las actividades propuestas, las cuales dan como resultado una mejora en el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

“El enfoque cuantitativo se utiliza para la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población” (Hernández S., 2003; p.5).

Corresponde al diseño experimental y de tipo cuasi - experimental con un grupo de control y uno experimental, en donde participaron los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

El grupo experimental son los niños y niñas de cinco años del Aula Melón (GE) y el grupo de control son los niños y niñas de cinco años del Aula Anaranjada (GC), Se aplicó el pre test (O1) al grupo experimental para observar el desarrollo de la grafomotricidad. A partir de esto, se desarrollaron las actividades y finalmente se aplicó el post test (O2), siendo el diagrama de la investigación el siguiente:

GE: 01 X 02

GC: 03 04

Donde:

GE: Grupo Experimental conformado por los niños y niñas del Aula Melón de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

GC: Grupo Control conformado por los niños y niñas del Aula Anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

O1: Resultados obtenidos por los niños y niñas de cinco años del Aula Melón, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07 en el pre-test.

X: Programa “Me muevo y me divierto”.

O2: Resultados obtenidos por los niños y niñas de cinco años del Aula Melón, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07 en el post test.

O3: Resultados obtenidos por los niños y niñas de cinco años del Aula Anaranjada, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07 en el pre-test.

O4: Resultados obtenidos por los niños y niñas de cinco años del Aula Anaranjada, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07 en el post test.

2. Criterios y Procedimientos de selección de la población y muestra

2.1 Marco Poblacional

El marco poblacional de la presente investigación está proyectado en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres. Dicho centro se encuentra ubicado en el departamento de Lima- Perú, en el distrito de Santiago de Surco perteneciente a la zona urbana. Atiende una población mixta entre las edades de 3, 4 y 5 años en turno mañana y turno tarde.

La población está conformada por 220 niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres conformado por 9 aulas con colores respectivos: amarillo, melón, anaranjado, lila, rosado, turquesa, verde y azul.

Basados en las nóminas oficiales de la Institución Educativa 87 Los Próceres, podemos dar a conocer las siguientes:

Tabla 6

Distribución según el sexo de los niños y niñas y las aulas de la institución educativa 87 Los Próceres.

Aulas	Sexo					
	Femenino		Masculino		Total	
	F	%	f	%	f	%
Amarillo	16	13%	9	9%	25	11%
Melón	18	15%	8	8%	26	12%
Anaranjado	14	11%	11	11%	25	11%
Lila	15	12%	10	10%	25	11%
Rosado	13	10%	12	13%	25	11%
Turquesa	14	11%	11	11%	25	11%
Verde	11	9%	14	15%	25	11%
Azul	10	8%	9	9%	19	9%
Celeste	13	10%	12	13%	25	11%
Total	124	100	96	100	220	100

Fuente: Nómina oficial de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres-2019.

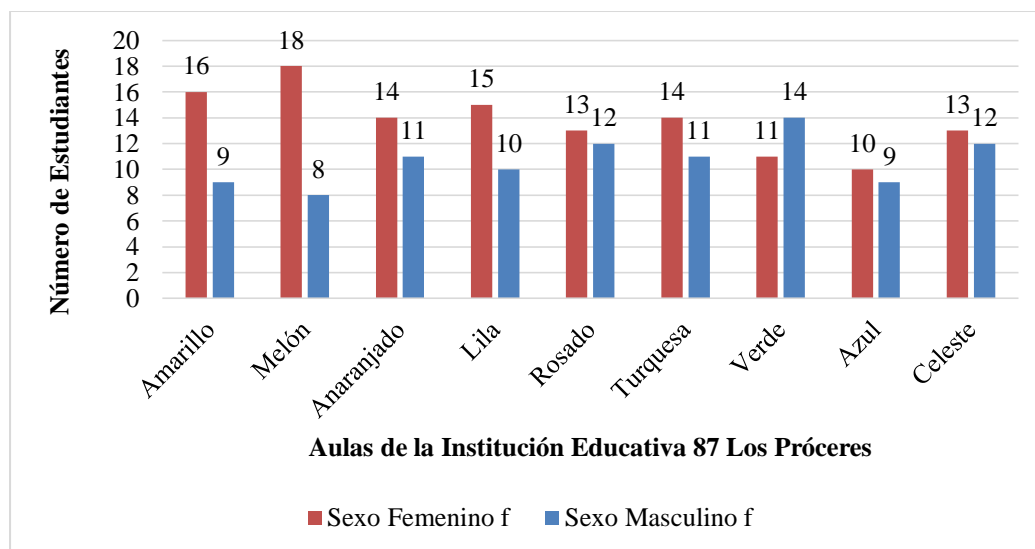


Figura 1. Distribución según el aula y el sexo de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres

En los siguientes gráficos y tablas podemos observar que la cantidad total de varones en la Institución Educativa 87 Los Próceres en el año 2019 es de 96 niños. En las aulas de Amarillo, Melón, Anaranjado, Lila, Rosado, Turquesa, Verde, Azul y Celeste, se contó con 9 varones que representan el 9%, 8 varones con un 8%, 11 varones con un 11%, 10 varones que equivale al 10%, 12 varones representando el 13%, 11 varones representando el 11%, 14 varones representando el 15%, 9 varones representando el 9% y 12 varones representan el 13 % respectivamente.

En cuanto al número total de mujeres en la Institución Educativa 87 Los Próceres se contó con 124 niñas. En las aulas Amarillo, Melón, Anaranjado, Lila, Rosado, Turquesa, Verde, Azul y Celeste, se contó con 16 mujeres que representan el 13%, 18 mujeres con un 15%, 14 mujeres que representan el 11%, 15 mujeres con un 12%, 13 mujeres representando al 10%, 14 mujeres equivalen al 11%, 11 mujeres representan al 9%, 10 mujeres con el 8% y 13 mujeres con un 10% respectivamente.

Tabla 7

Distribución según el sexo de los niños y niñas y las aulas de la institución educativa 87 Los Próceres

	Sexo				Total	
	Femenino		Masculino		f	%
	f	%	f	%		
Todas las aulas de la Institución Educativa 87 Los Próceres	124	56%	96	44%	220	100
Total	124		96		220	

Fuente: Nómina oficial de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres-2019.

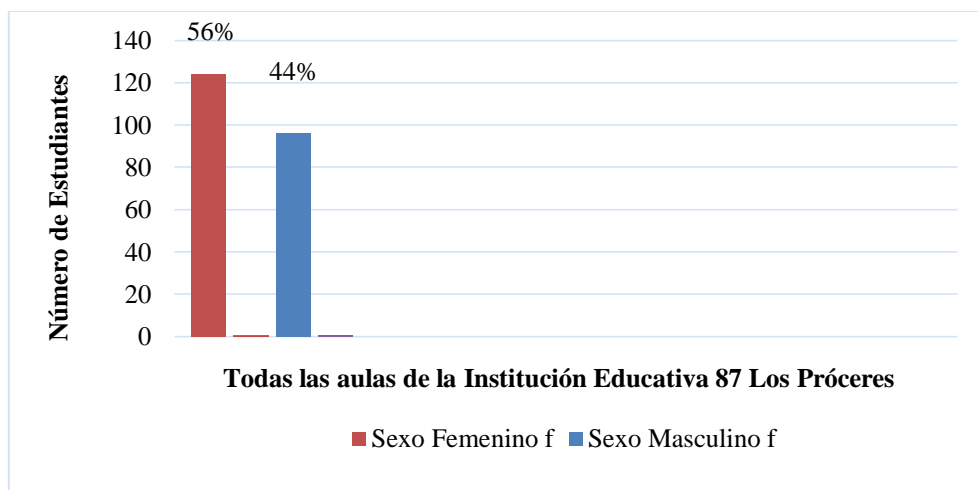


Figura 2. Distribución según sexo de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres..



Figura 3. Collage de los niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres.

En la tabla y figura anterior se puede observar que del total de 220 niños y niñas de la Institución Educativa 87 Los Próceres, 96 son varones representando un 44%. Por otra parte, las niñas representan la mayoría de estudiantes al ser 124, que equivalen al 56% de la población.

2.2 Marco muestral

Para la realización de esta investigación se seleccionó a los niños y niñas de cinco años del aula anaranjada de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07, porque se vio conveniente trabajar con esa edad.

La Institución Educativa Inicial N° 87 de Los Próceres, fue creada en mérito de la Resolución Ministerial N° 1091 el 11 de junio de 1974, durante el Gobierno del General Juan Velasco Alvarado. Se encuentra situada en la Alameda Domingo Tristán y Moscoso N° 502 del Primer Sector de la Urbanización Los Próceres del distrito de Santiago de Surco – Lima. En la actualidad cuenta con el ciclo I, en los turnos mañana y tarde.

La Institución Educativa busca un niño y niña que sea valorado en su ambiente familiar y en la comunidad, siendo atendido en todas sus necesidades, brinda un servicio educativo con calidad, eficiencia, dedicación y responsabilidad principalmente a la niñez de 3 a 5 años de la Urb. Los Próceres y alrededores del distrito de Santiago de Surco. El currículo está basado en una pedagogía humanista, inculcando valores y respetando los estilos de aprendizaje de los educandos, dentro de un modelo socio constructivista con una gestión democrática y participativa entre todos los entes de la comunidad educativa.

En el proceso de la selección de muestra, del grupo experimental se ha considerado a los 27 niños y niñas de cinco años del Aula Melón, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07.

En cuanto a las características de su desarrollo:

Motor Grueso: los niños y niñas disfrutan de su autonomía al desplazarse, correr, saltar, muestran coordinación y control en sus movimientos, así mismo conservan el equilibrio sobre las puntas de los pies y disfrutan al bailar.

Motor Fino: pueden ponerse por su solos sus prendas de vestir, manipulan la tijera con cierta dificultad y no cogen correctamente los colores.

Cognitivo: reconocen y dicen su nombre completo y el de su familia, cuentan hasta veinte, siguen las reglas de un juego y comprenden los conceptos básicos del tiempo.

Sensoperceptual: reconocen los colores primarios, forma y tamaño de un objeto; diferencian cantidades utilizando el vocabulario “mucho” y “poco” y arman rompecabezas de 20 piezas.

Lenguaje: pronuncian usando todos los fonemas, narran sucesos vividos con sus familias y usan frases de tres a más palabras para comunicarse.

Socioafectivo: interactúan y juegan con sus compañeros, manifiestan sus necesidades a la maestra, se desenvuelven tomando en cuenta los acuerdos de convivencia.



Figura 4. Fotografía del Aula Melón n de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.

A continuación, presentaremos la tabla donde se podrá apreciar la muestra de los estudiantes del grupo experimental con la respectiva frecuencia porcentual.

Tabla 8
Muestra según el género del aula melón de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.

Género	Cinco años	
	F	%
Niños	8	30
Niñas	19	70
Total	27	100

Fuente: Nóminas de matrícula del aula melón de cinco años de Educación Inicial, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07

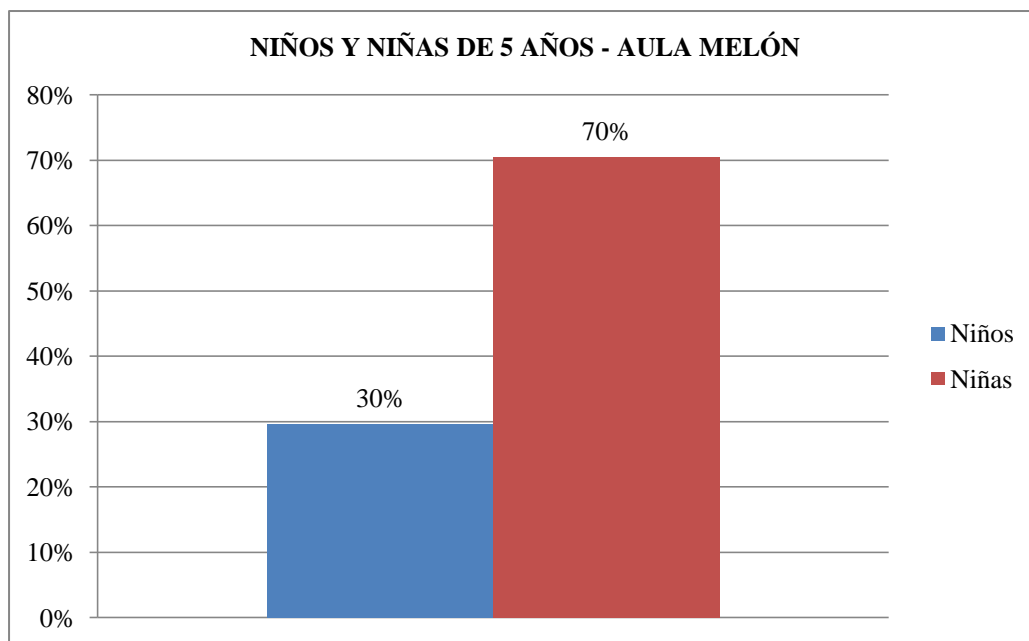


Figura 5. Resultados obtenidos de la muestra según el género del aula melón de cinco.

De acuerdo con lo presentado con la tabla 1 y figura 1, se observa que el 70% de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07, son del género femenino. Mientras que el 30% pertenece al género masculino. Se puede concluir que el mayor número de estudiantes son del género femenino.

En el proceso de la selección de muestra del grupo control se ha considerado a los 25 estudiantes de cinco años del Aula Anaranjada, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07.

En cuanto a las características de su desarrollo:

Motor Grueso: corren, trepan, tienen un buen equilibrio, saltan con uno y dos pies.

Motor Fino: todavía no cortan con la tijera y aún manifiestan dificultades para coger correctamente los colores, hacen garabatos y dibujos representativos.

Cognitivo: son niños creativos e imaginativos, reconocen y dicen su nombre completo, diferencian y reconocen los colores primarios, diferencian las cantidades usando “mucho y poco,” arman rompecabezas y les agrada hacer preguntas.

Lenguaje: se expresan correctamente, cuentan momentos que han pasado, usan oraciones 9 a 10 palabras.

Socioafectivo: interactúan, comparten y juegan con sus compañeros.

A continuación, presentaremos la tabla donde se podrá apreciar la muestra de los estudiantes del grupo control con la respectiva frecuencia porcentual.



Figura 6. Fotografía del Aula Anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.

Tabla 9
Muestra según el género del aula anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.

Género	Cinco años	
	F	%
Niños	13	52
Niñas	12	48
Total	25	100

Fuente: Nóminas de matrícula del aula anaranjada de cinco años de Educación Inicial, de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07

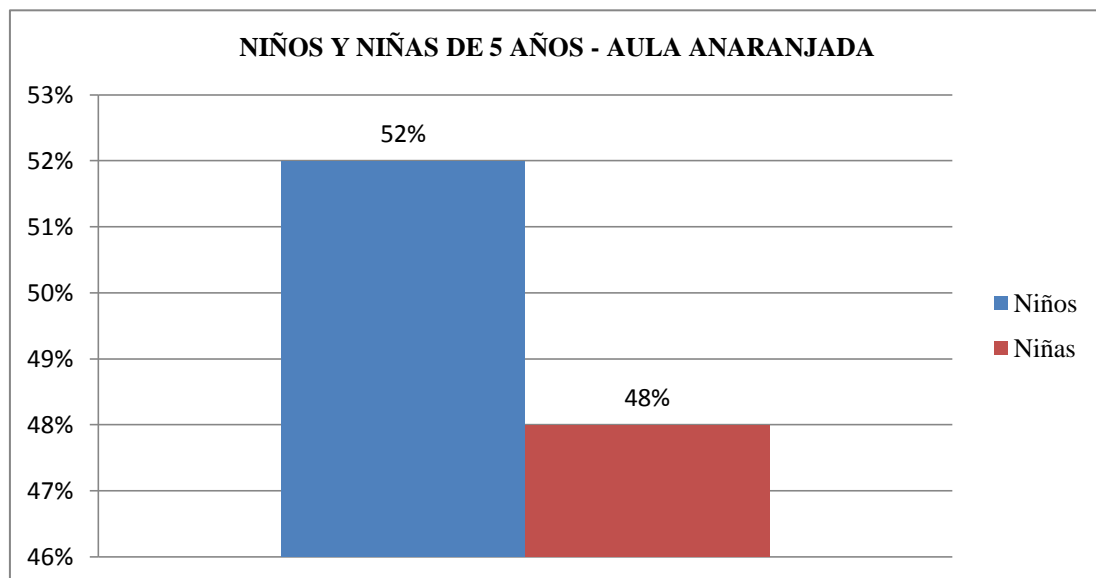


Figura 7. Resultados obtenidos de la muestra según el género del aula anaranjada de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres.

De acuerdo con lo presentado con la tabla 1 y figura 1, se observa que el 48% de los estudiantes de cinco años en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07, son del género femenino. Mientras que el 52% pertenece al género masculino. Se puede concluir que el mayor número de estudiantes son del género masculino.

3. Instrumento

Una guía de observación es el registro de datos con una determinada finalidad para la investigación, mediante la percepción visual de un acontecimiento. Este instrumento evalúa al programa “Manitos creativas” propuesta por el grupo investigador.

El trabajo de investigación tiene como objetivo favorecer el nivel de desarrollo grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres. Por ello se elaboró una guía de observación y fichas “Manitos creativas” como instrumento de recolección de datos, las cuales permiten evidenciar los ítems propuestos.

La guía de observación esta subdivida en cinco elementos en función del concepto que se desea medir y cada elemento contiene indicadores específicos para la evaluación del desarrollo de la grafomotricidad de los niños.

En los dos primeros elementos se considera la posición y manejo de los instrumentos, en donde se observa la posición del cuerpo del niño ubicado frente a la mesa y el manejo correcto del lápiz, colores y tijera.

Otro aspecto a observar es el manejo de trazos, para este elemento se utilizó los trazos libres que realizan los niños y niñas de cinco años a través de la representación, la cual permite evaluar la calidad, forma y direccionalidad del trazo y los símbolos gráficos reconocibles.

El grupo investigador considera como primer momento aplicar un Pre-test, a los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa mencionada anteriormente, el cual permite recoger información acerca del nivel de desarrollo de la grafomotricidad, siendo estas: excelente, óptimo, esperado, en proceso y deficiente. Como segundo momento se considera aplicar el Post-test, para luego comparar los resultados obtenidos.

De esta manera se logra obtener la información necesaria de los niños y niñas de 5 años, de manera objetiva y de sencilla comprensión, permite especificar y ordenar la información necesaria para poder lograr nuestro trabajo de investigación.

La guía de observación consta de 18 ítems distribuidos de la siguiente manera:

Soporte y posición:	03 ítems
Manejo de instrumento:	02 ítems
Manejo de trazo:	13 ítems

Tabla 10

Clasificación de los ítems y las actividades del programa “Me muevo y me divierto”

Elementos	Item de la guía de observación	N° Actividad del programa.
Posición	1	1
	2	4
	3	20
Manejo de Instrumento	4	2,11
	5	9
Manejo de Trazos	6	12
	7	8
	8	16
	9	14
	10	18
	11	17
	12	10
	13	13
	14	7
	15	19
	16	15
	17	6
	18	3,5

3.1 Objetivos

Objetivo general

Recoger información del nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Surco - UGEL 07, antes y después de la aplicación del programa.

Objetivo específicos

- Recoger información sobre la posición de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres – Surco, UGEL 07.
- Recoger información sobre el manejo de instrumentos en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres – Surco, UGEL 07.
- Recoger información sobre el manejo de trazos realizado por los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres – Surco, UGEL 07.

3.2 Administración

El instrumento (Pre – Test y Post – Test) fue elaborado en un periodo de tres meses, incluyendo las correcciones, producto de la validación del juicio de expertos. Se aplicó durante el taller de gráfico - plástico, teniendo una duración de 15 minutos desarrollado de manera individual por los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87. Los Próceres, Surco, según lo indicado. El instrumento, Pre – Test, se llevó a cabo los días 01,02,03 de julio y el Post – Test, se realizó los días 26, 27 y 30 de setiembre.

3.3 Calificación

La guía de observación toma en consideración los resultados del programa “Manitos creativas” para evaluar el nivel de desarrollo de la grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Surco estas fichas recogen la información al ser aplicadas de manera individual, el tiempo estipulado para la resolución de estas fichas es de 15 minutos aproximadamente, ya que consta de 14 enunciados. La información recogida es cuantitativa, se codificarán las respuestas con número del 0 al 2. La guía de observación toma en consideración los resultados del programa para evaluar el nivel de desarrollo de la grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Surco estas fichas recogen la información al ser aplicadas de manera individual, el tiempo estipulado para la resolución de estas fichas es de 15 minutos

aproximadamente, ya que consta de 14 enunciados. La información recogida es cuantitativa, se codificarán las respuestas con número del 0 al 2.

Calificación de grafomotricidad en general

Después de obtener los resultados de cada enunciado, estos fueron sumados para luego determinar el nivel excelente, óptimo, esperando, en proceso y deficiente del desarrollo de la grafomotricidad en el que se encuentran. Teniendo en cuenta que, si el resultado de la suma de los enunciados se encuentra entre los intervalos de 29 – 36, quiere decir que los niños evaluados poseen un nivel excelente del desarrollo de la grafomotricidad, de encontrarse entre los intervalos de 22 - 28 quiere decir que el estudiante posee un nivel óptimo del desarrollo de la grafomotricidad, de encontrarse entre los intervalos del 15 – 21, quiere decir que posee un nivel esperado del desarrollo de la grafomotricidad, de encontrarse entre los intervalos de 8 - 14, quiere decir que posee un nivel en proceso del desarrollo de la grafomotricidad y de encontrarse entre los intervalos de 0 – 7, quiere decir que posee un nivel deficiente del desarrollo de la grafomotricidad

Dichos niveles se pueden observar en la siguiente tabla:

Tabla 11
Niveles de la guía de observación del desarrollo de la grafomotricidad.

Niveles	Puntajes
Excelente	[29 – 36]
Óptimo	[22 – 28]
Esperado	[15 – 21]
En proceso	[8 – 14]
Deficiente	[0 – 7]

Nota: Los resultados obtenidos sobre el nivel de desarrollo de la grafomotricidad se observan en la siguiente tabla.

3.4 Estructura

El instrumento consta de 18 ítems distribuidos según los tres elementos, así como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 12
Indicadores para el instrumento.

ELEMENTOS	INDICADORES	ITEMS	PUNTAJES
SOPORTE Y POSICIÓN	SOPORTE HORIZONTAL POSICIÓN SENTADO FRENTE A LA MESA.	1	2
		2	2
		3	2
MANEJO DE INSTRUMENTOS	INSTRUMENTO NATURAL - ARTIFICIAL	4	2
		5	2
MANEJO DE TRAZO	TIPOS DE TRAZOS	6	2
		7	2
		8	2
		9	2
		10	2
		11	2
		12	2
		13	2
		14	2
		15	2
MANEJO DE TRAZO	PRESIÓN DEL TRAZADO	16	2
		17	2
		18	2
MANEJO DE TRAZO	CONSERVACIÓN DEL TRAZO	14	2
		15	2
		16	2
MANEJO DE TRAZO	DIBUJO REPRESENTATIVO	17	2
		18	2

Fuente: Elaboración propia

3.5 Validez

Las fichas de evaluación “Manitos creativas” han sido elaboradas con la finalidad de recoger la información sobre el nivel del desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años.

Para determinar la validez de los ítems de las fichas, es oportuno y necesario utilizar el juicio de experto sometiendo a la opinión de siete expertos entendidos en el tema, los cuales fueron escogidos en función a la experiencia de trabajo con niños y desempeño como profesores de Educación Inicial.

Los expertos recibieron la guía de observación y las fichas de evaluación para ser revisadas en un plazo de dos semanas a fin de que proporcionen algunas sugerencias para mejorar el contenido.

Para ello, se recurrió a los siguientes especialistas:

Juez 1:

María del Carmen Cabrera Ojeda

Licenciada en Educación Inicial

Actualmente desempeña el cargo de subdirectora de Práctica IPNM

Juez 2:

Ana María Prialé Zevallos

Licenciada en la Carrera de Educación Inicial

Actualmente desempeña el cargo de coordinadora de la Especialidad de Educación Inicial Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

Juez 3:

María Eugenia, Orbegozo Rodríguez

Licenciada en la Carrera de Educación Inicial

Actualmente desempeña el cargo de maestra de la Especialidad de Educación Inicial Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

Juez 4:

Gloria Edith Cortez Centeno

Docente Universitaria

Actualmente desempeña el cargo de docente de la Universidad “San Martín de Porres”.

Juez 5:

Tania Micaela Ore Canchaya

Licenciada en la Carrera de Educación Inicial.

Actualmente desempeña el cargo de Directora de la I.E. N°168 María E. Mantilla

Arias del distrito de Ate UGEL 06

Juez 6:

Jessica Muñoz Grandez

Licenciada en la Carrera de Educación Secundaria de especialidad “Lengua y Literatura”

Actualmente desempeña el cargo de directora de la I.E.P. Larry Cochran – Inicial y Primaria del distrito de Carabayllo UGEL 04

Juez 7:

Mirtha Giraldo Caballero

Licenciada en la Carrera de Educación Inicial

Actualmente desempeña el cargo de directora de la I.E.P. Chiquigenios – Inicial y Primaria.

El resultado de la validación de dicho instrumento dio a conocer, que los jueces estaban de acuerdo con la mayoría de ítems propuestos; sin embargo, sugirieron realizar algunas correcciones en cuanto a la redacción de los ítems, dichas sugerencias fueron tomadas en cuenta para reformular y mejorar el instrumento.

La información y valoración obtenida se plasmó en la siguiente tabla:

Análisis de los informes entregados por los jueces y la clasificación del investigador.

Tabla 13
Análisis de los informes entregados por los jueces.

I T E M	J 1	J 2	J 3	J 4	J 5	J 6	J 7	TOTAL		ÍNDICE	DECISIÓN
								Acuerdos	Desacuerdos	De Acuerdo	
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO

4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
6	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	6	1	0,86	ACEPTADO
7	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	6	1	0,86	ACEPTADO
8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
9	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
10	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	6	1	0,86	ACEPTADO
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
13	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
14	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7	0	1	ACEPTADO
17	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	6	1	0,86	ACEPTADO
18	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	6	1	0,86	ACEPTADO

Tomando en cuenta la lectura de la ficha de análisis se puede afirmar que la mayoría de ítems fueron aprobados; sin embargo, hubo 5 ítems que fue necesario precisar. A continuación, se demostrará las observaciones hechas por los expertos: El segundo juez, sugiere redactar nuevamente los ítems 6, 7, 10, 17 y 18 precisando coherencia y claridad.

Dado que son mínimas las observaciones de los expertos se puede concluir que la validez por el criterio del Juicio de Expertos fue favorable al obtener un resultado mayor a 0,80 en la mayoría de ítems, asegurando así que el instrumento de evaluación es válido.

3.6 Confiabilidad

Como es de conocimiento “La confiabilidad se calcula y evalúa para todo el instrumento de medición utilizado, o bien, si se administraron varios instrumentos, se determina para cada uno de ellos” (Hernández, 2014, p. 294),

Para demostrar la confiabilidad del instrumento de evaluación se empleó el coeficiente Alfa de Conbrach el cual permitió comprobar la estabilidad y consistencia de los puntajes.

A continuación, se presenta la fórmula del coeficiente de Alfa de Conbrach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Dónde:

K: El número de ítems

S_i^2 : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_t^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

El instrumento fue aplicado a 10 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Aplicación IPNM para comprobar la confiabilidad del mismo. Se eligió a estos niños y niñas por pertenecer a una escuela pública y pertenecer al mismo grupo etáreo.

Se presentan los siguientes resultados luego de obtener los datos de aplicación:

Tabla 14

Resultados del instrumento de los niños de 5 años de la Institución Educativa Aplicación IPNM.

Ítems	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
2	1	2	1	2	2	1	1	0	1	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
4	1	2	0	2	1	2	2	2	0	2
5	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
6	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2
7	1	2	1	1	0	1	2	1	1	2
8	0	2	0	2	1	2	2	2	1	2

9	1	1	0	2	0	2	2	1	0	1
10	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
11	1	1	2	2	1	1	2	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
15	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
16	0	0	0	1	0	1	2	0	0	1
17	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2
18	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2

Después de obtener los datos de aplicación, el resultado es el siguiente:

$$\alpha = \frac{18}{17} \left[1 - \frac{6,8}{26,24} \right]$$

$$\alpha = 1,06 [1 - 0,23]$$

$$\alpha = 1,06 [0,77]$$

$$\alpha = 0,82$$

Luego de someter los resultados al coeficiente, Alfa de Conbrach, se comprobó que este instrumento es confiable porque obtuvo como resultado 0,82, superando de esta manera el valor mínimo requerido.

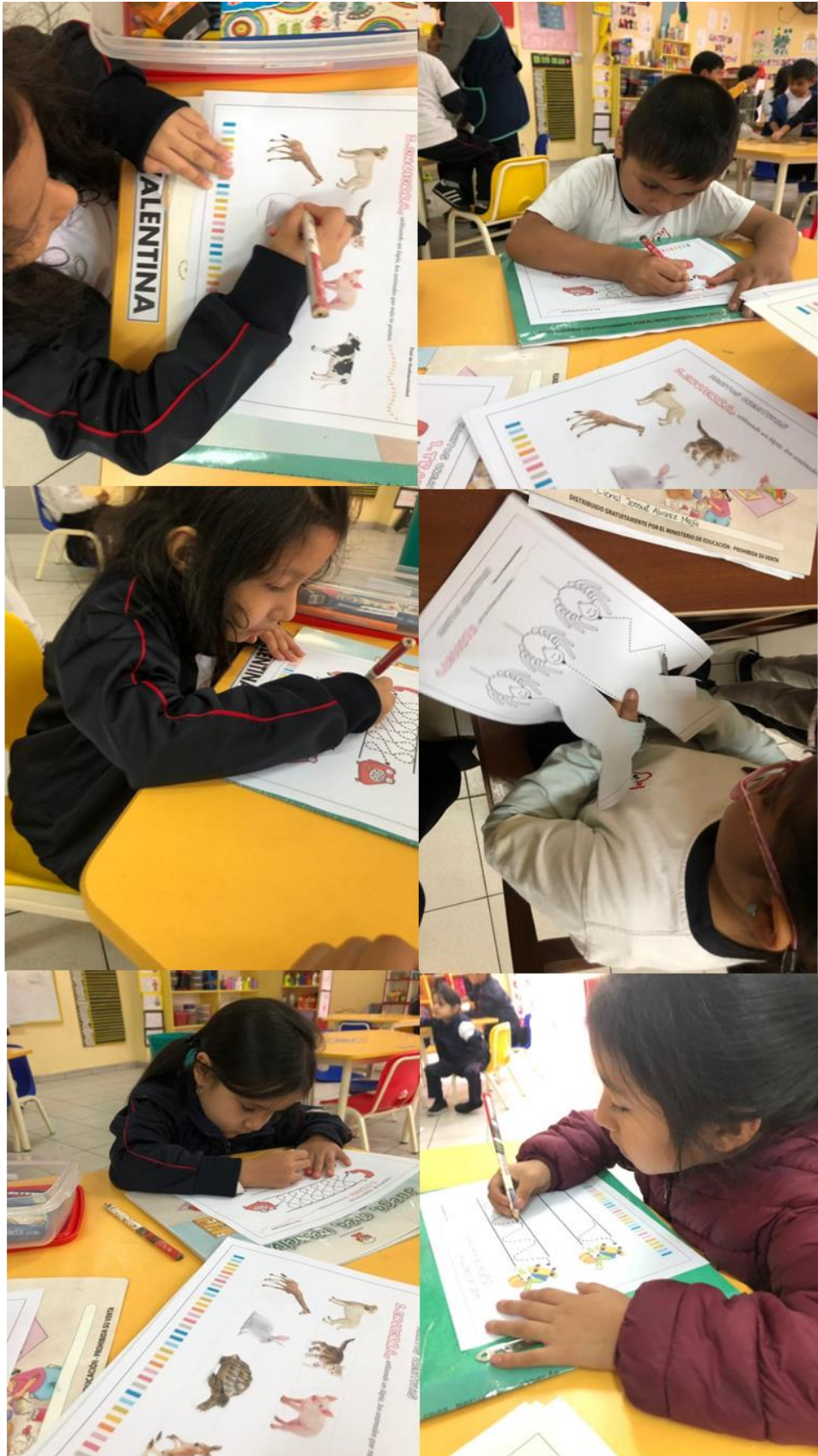


Figura 8. Fotografía de la prueba piloto de los niños de cinco años de la Institución Educativa Aplicación IPNM

III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. Análisis descriptivo

Para determinar los resultados después de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa 87 “Los Próceres”, se emplearon tablas de frecuencia y gráficos estadísticos que permitieron evidenciar la mejora de la grafomotricidad.

En la aplicación de dicho programa se trabajó con un grupo experimental (GE) y un grupo de control (GC), a los cuales se les aplicó un pre-test para conocer el nivel de la grafomotricidad. El programa desarrolla tres elementos: soporte y posición, manejo de instrumento y manejo de trazos. Estos gráficos contienen los resultados del pre-test y post-test de ambos grupos.

Tabla 15

Distribución de los puntajes de los niños y niñas obtenidos de la prueba de entrada, salida, grupo de control y experimental.

GRAFOMOTRICIDAD									
Niveles	Puntaje	PRE-TEST				POST-TEST			
		GE		GC		GE		GC	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
DEFICIENTE	[0 - 7]	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
EN PROCESO	[8- 15]	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
ESPERADO	[16 - 21]	19	73%	10	40%	14	54%	9	36%
ÓPTIMO	[22 - 28]	7	27%	15	60%	12	46%	16	64%
EXCELENTE	[29 - 36]	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL		26	100%	25	100%	26	100%	25	100%

	PRE -TEST		POST - TEST	
	GE	GC	GE	GC
Media Aritmetica	16.46	20.10	18.58	20.54
Desviación estandar	2.50	2.22	2.66	2.10

Fuente: Aplicado en Julio 2019/ Setiembre 2019



Figura 9. Fotografía del pre test y post test de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.

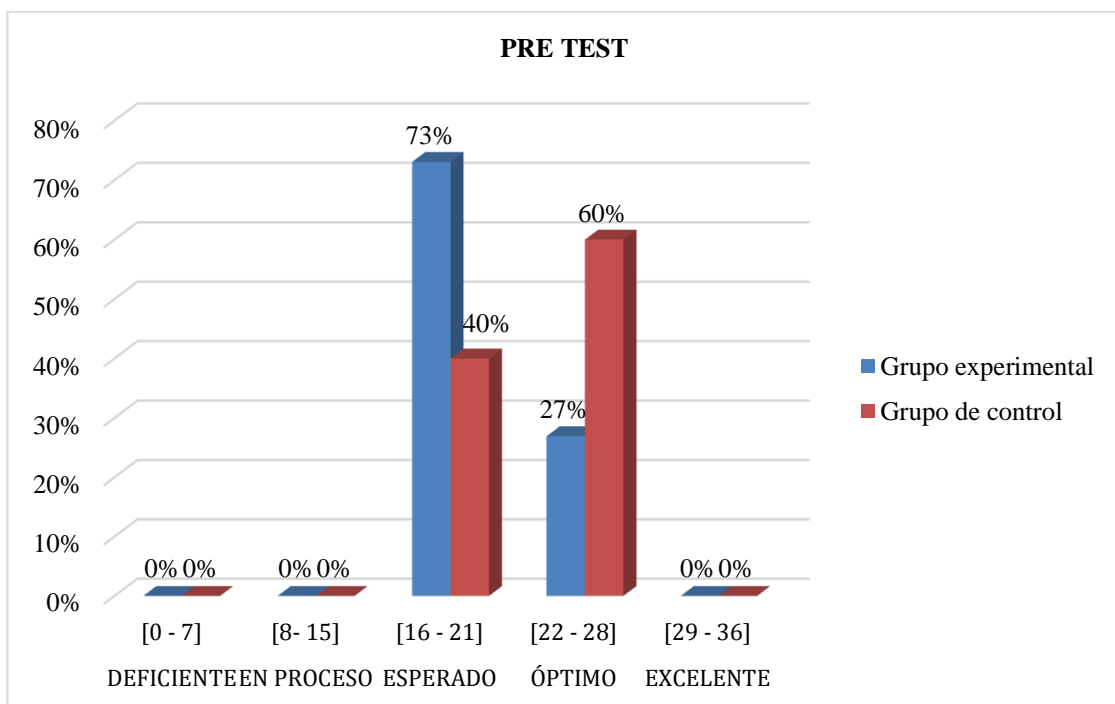


Figura 10. Gráfico de barras de los resultados obtenidos en el pre-test en la grafomotricidad por los niños y niñas de 5 años del grupo experimental y de control de la Institución Educativa “87 Los Próceres.

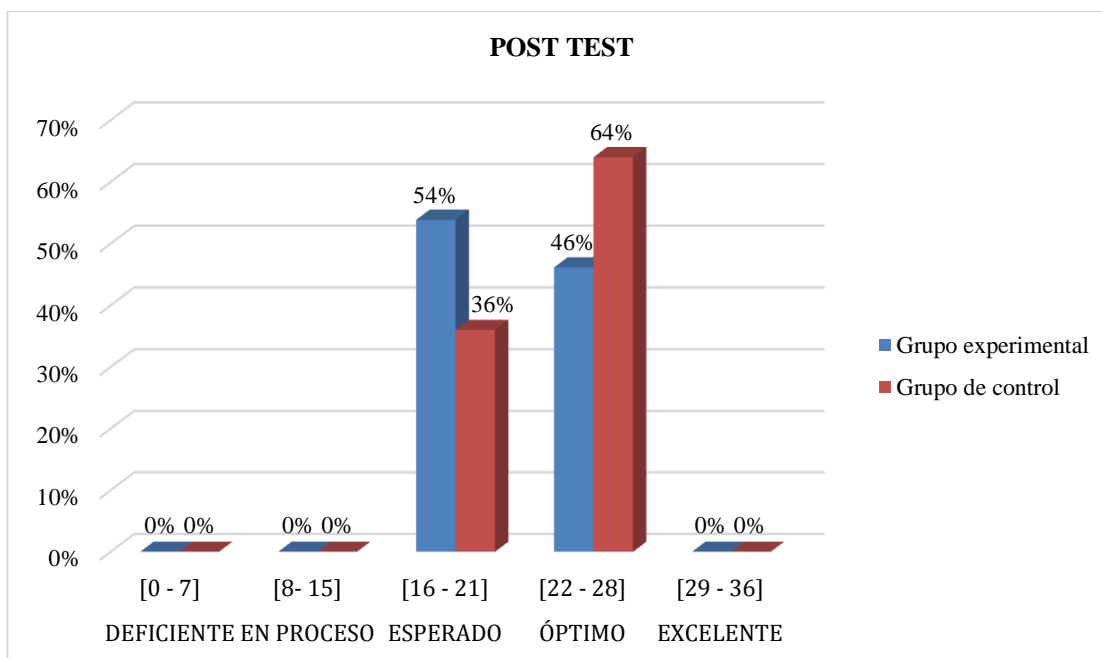


Figura 11. Gráfico de barras de los resultados obtenidos en el post-test en la grafomotricidad por los niños y niñas de 5 años del grupo experimental y de control del nivel inicial de la Institución Educativa “87 Los Próceres”.

Interpretación

En la tabla 15 y figuras 10 y11, se dan a conocer los resultados obtenidos en la Grafomotricidad, en el grupo experimental (GE) y el grupo de control (GC), en el pre y post-test. Al respecto indicamos lo siguiente:

De acuerdo a la tabla 15, en el pre test 0 niños y niña (0%) correspondiente al grupo experimental (GE) y 0 niños y niñas (0%) del grupo control (GC) se encontraban en el nivel “deficiente” y “en proceso”, con respecto al nivel de grafomotricidad. Así mismo, 19 niñas y niños(73%) del GE y 10 niños y niñas (40%) del GC se encontraban en el nivel “esperado”. Por ultimo, 7 niños y niñas (27%) del GE y 15 niños y niñas (60%) del GC se encontraban en el nivel “optimo”. Ninguno de los niños y niñas está en la escala excelente. Por ello podemos decir que tenían ambos grupos tenían las mismas posibilidades de mejorar.

Por otro lado, luego de la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO basado en el juego lúdico”, donde se realizaron 20 actividades, estas beneficiaron a los niños y niñas incidiendo de manera positiva con respecto su nivel de desarrollo de la grafomotricidad en sus tres elementos. Siendo evidenciado en los resultados del post test, donde los 26 niños y niñas del GE se encuentran en el nivel

“esperado” y “optimo”. Es decir la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO basado en el juego lúdico” favoreció en los niños y niñas incrementando en su nivel de desarrollo de la grafomotricidad.

En conclusión, si hubo una mejora por parte del grupo experimental en cuanto al nivel de desarrollo de la grafomotricidad en comparación al grupo de control, esto quiere decir que las actividades propuestas en el programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO” basado en el “Juego Lúdico” potenciaron el manejo de los lápices, pinceles, crayolas, plumones y también en los diferentes tipos de trazos que se realizó de manera vivencial y divertida, llegando así, que los niños y niñas aumenten su grafomotricidad.

Tabla 16

Puntajes obtenidos en el pre-test y post test en la elemento posición por los grupos experimental y de control.

		GRAFOMOTRICIDAD							
Niveles	Puntaje	PRE-TEST				POST-TEST			
		GE		GC		GE		GC	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
DEFICIENTE	[0 - 1>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
EN PROCESO	[1 - 2>	1	4%	2	8%	0	0%	2	8%
ESPERADO	[2 - 3>	6	23%	4	16%	1	4%	3	12%
ÓPTIMO	[3- 4>	14	54%	4	16%	15	58%	2	8%
EXCELENTE	[5- 6]	5	19%	15	60%	10	38%	18	72%
TOTAL		26	100%	25	100%	26	100%	25	100%

	PRE -TEST		POST - TEST	
	GE	GC	GE	GC
Media Aritmética	3.58	0.52	4.23	4.66
Desviación estándar	0.84	1.44	0.64	1.38

Fuente: Aplicado en Julio 2019/ Setiembre 2019



Figura 12 . Fotografía del pre test y post test del elemento de posición de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.

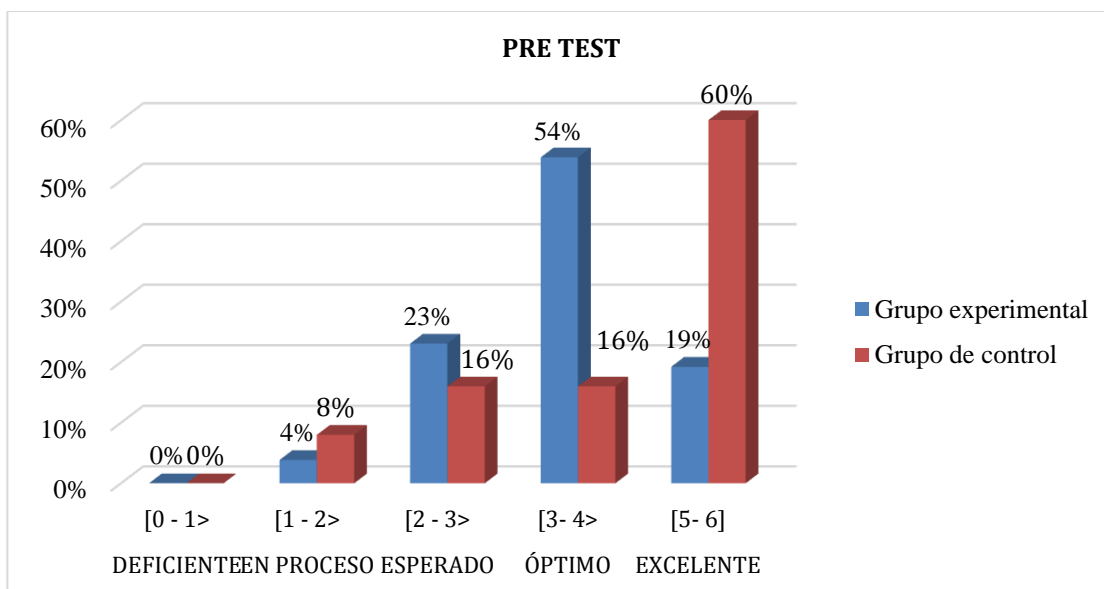


Figura 13. Puntajes obtenidos en el pre-test en el elemento de Posición por los grupos experimental y de control.

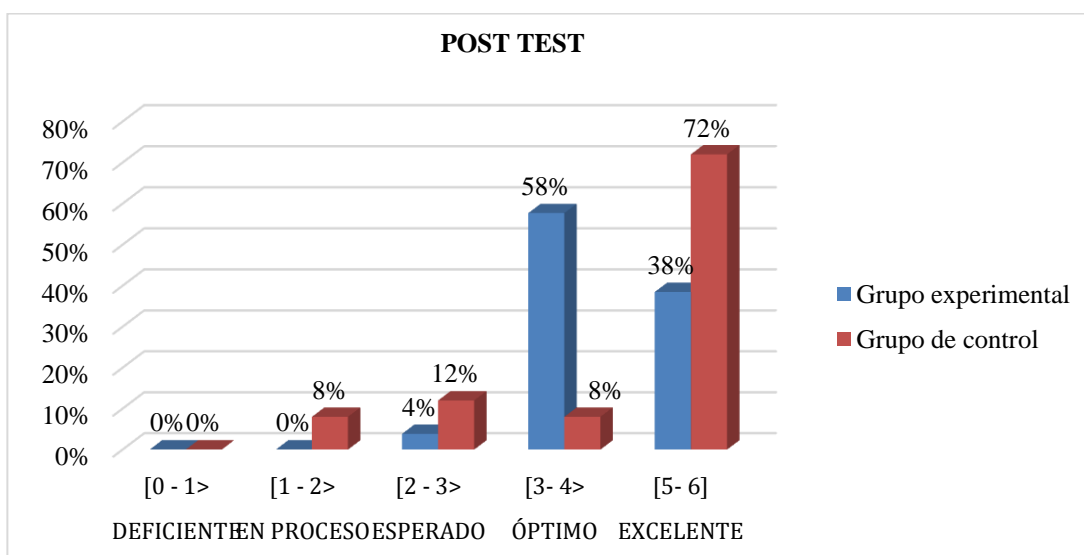


Figura 14. Puntajes obtenidos en el post-test en el elemento de Posición por los grupos experimental y de control.

Interpretación

Rius Estrada (2005) menciona que, “El soporte es el elemento receptor de la actividad grafomotriz. La arena en el suelo y los muros de las cuevas fueron los primeros soportes que le ofrecieron al hombre su colaboración para expresar su mundo”. En cambio, la posición se refiere a la forma de sentarse como por ejemplo: Cuando alguien se sienta con la espalda recta y los pies juntos, otros se tiran encima de la mesa y están con los pies separados.

De acuerdo a la tabla 16, figura 13 y 14; en el pre test 0 niños y niñas(0%) correspondiente al grupo experimental(GE) y Grupo de control(GC) se encontraban en el nivel deficiente, 1 niño 4%) del GE y 2 niños y niñas (8%) se encontraban en el nivel “en proceso”, con respecto al elemento de soporte y posición. Así mismo, 6 niñas y niños (23%) del GE y 4 niños y niñas (16%) del GC se encontraban en el nivel “esperado”, 14 niños y niñas (54%) del GE y 4 niños y niñas (16%) del GC se encontraba en el nivel “óptimo ”. Por último 5 niños y niñas (19%) del GE y 15 niños y niñas (60%) del GC estaban en nivel excelente.

A partir de lo mencionado, podemos reafirmar que los niños y niñas de las muestras evaluadas ya tenían nociones de una buena posición, que tal vez venga desde casa o de años anteriores en la escuela.

Por otro lado, luego de la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO basado en el juego lúdico”, donde se realizaron actividades: Sigo el camino, elijo mi camino, me divierto conduciendo y usando mis deditos. Estas beneficiaron a los niños y niñas incidiendo de manera positiva con respecto al desarrollo del elemento de soporte y posición. Siendo evidenciado en los resultados del post test, donde los 10 niños y soporte(38%) del GE se encuentran en el nivel “excelente”, Así mismo ningún niño y niña se encontró en el nivel “deficiente” y “en proceso” del GE. Es decir la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO basado en el juego lúdico” favoreció en los niños y niñas incrementadas el nivel, siendo capaces de desarrollar una buena posición.

Además, la media aritmética del grupo experimental muestra un valor de 4.23 y una desviación estándar de 0.64 lo cual ubica a los niños y niñas en el nivel óptimo. De la misma forma, la media aritmética del grupo de control es de 4.66 con una desviación estándar de 1.38 ubicando a los niños y niñas

Entonces se puede decir que los niños y niñas GE presentan una postura adecuada, al momento de sentarse, colocan su espalda recta, realizan actividades sobre cualquier tipo de hoja.

Tabla 17

Puntajes obtenidos en el pre-test y post test en el elemento Manejo de instrumento por los grupos experimental y de control.

GRAFOMOTRICIDAD									
Niveles	Puntaje	PRE-TEST				POST-TEST			
		GE		GC		GE		GC	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
DEFICIENTE	[0 - 1>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
EN PROCESO	[1 - 2>	5	19%	1	4%	0	0%	1	4%
ESPERADO	[2 - 3>	18	69%	19	76%	13	50%	19	76%
ÓPTIMO	[3- 4>	3	12%	4	16%	12	46%	4	16%
EXCELENTE	[4]	0	0%	1	4%	1	4%	1	4%
TOTAL		26	100%	25	100%	26	100%	25	100%

	PRE -TEST		POST - TEST	
	GE	GC	GE	GC
Media Aritmética	2.50	2.46	2.58	2.46
Desviación estándar	0.49	0.69	0.76	0.69

Fuente: Aplicado en Julio 2019/ Setiembre 2019



Figura 15. Fotografía del pre test y post test en el elemento manejo de instrumento de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.

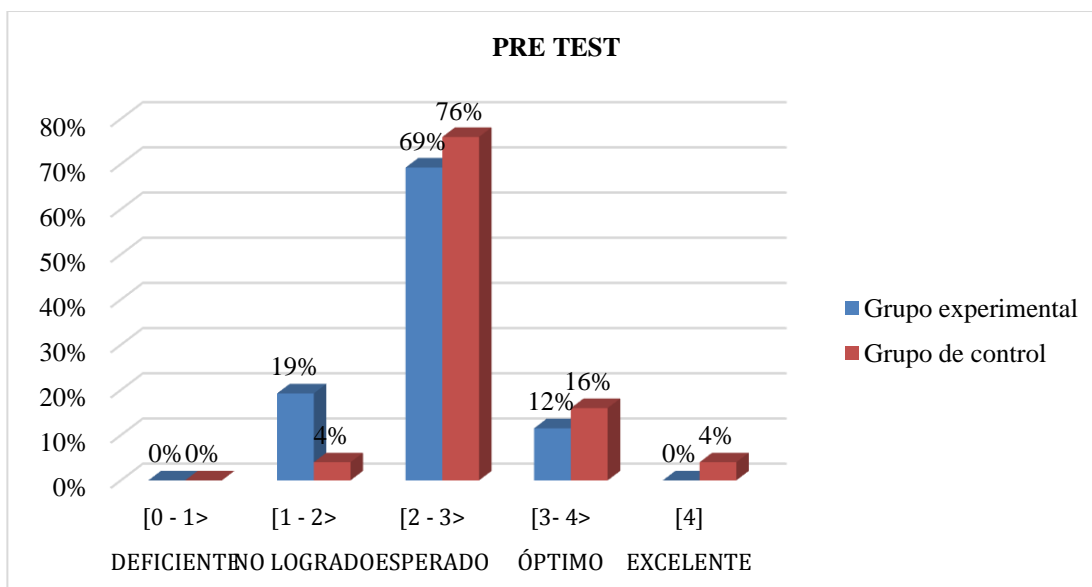


Figura 16. Puntajes obtenidos en el pre-test en el elemento de Manejo de instrumento por los grupos experimental y de control.

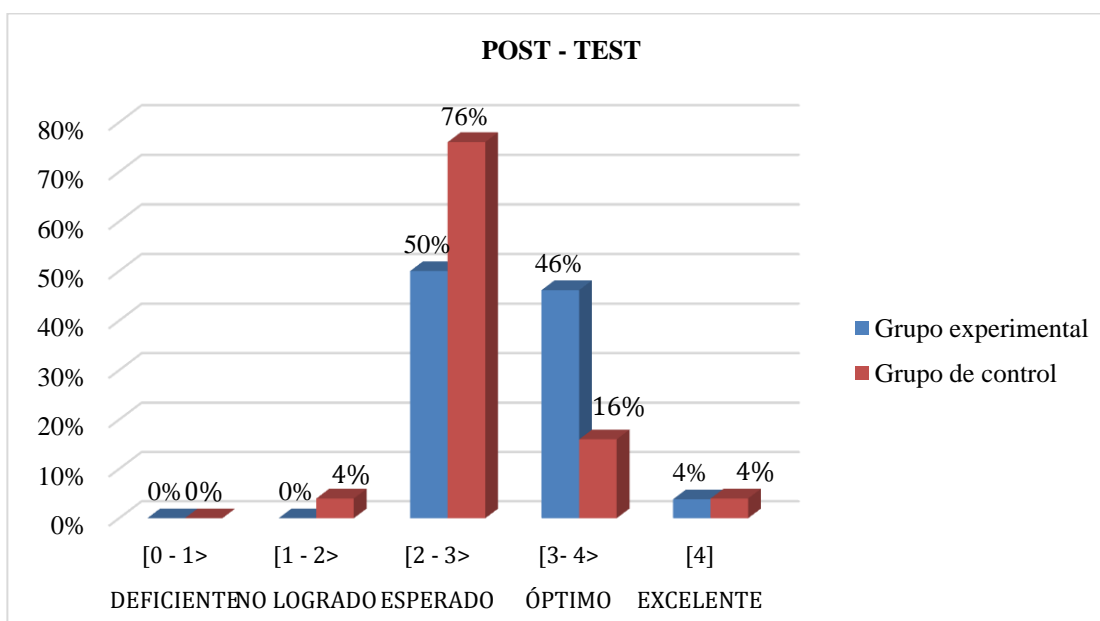


Figura 17. Puntajes obtenidos en el post-test en el elemento Manejo de instrumento por los grupos experimental y de control.

Interpretación

De acuerdo a la tabla 17, figura 16 y 17; en el pre test 0 niños y niñas (0%) correspondiente a la muestra de pre test del grupo experimental (GE) y el grupo control (GC) se encontraban en el nivel “deficiente”, con respecto al elemento de manejo de instrumentos. Asimismo, 5 niños y niñas (19%) del GE y 1 niño (4%) del GC se encontraban en el nivel “en proceso”, en cuanto al elemento de manejo de instrumentos. Mientras que 18 niños y niñas (69%) del GE y el 19 niños y niñas

(76%) del GC se encontraban en el nivel “esperado”, de acuerdo al elemento de manejo de instrumentos. Sin embargo, 3 niños y niñas (12%) del GE y 4 niños y niñas (16%) del GC se encontraban en el nivel “optimo” con respecto al elemento de manejo de instrumentos. Por último, 0 niños y niñas (0%) del GE y 1 niño del GC (%) se encontraba en el nivel “excelente”.

Posterior a la observación realizada en la muestra conformada por los niños y niñas se llevó a cabo la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”, donde se realizaron actividades lúdicas en base a juegos.

Estas beneficiaron a los niños y niñas incidiendo de manera positiva con respecto al elemento de manejo de instrumentos. Siendo evidenciado en los resultados del post test, donde 1 niño (4%) del grupo control se encuentran en el nivel “excelente”, 12 niños y niñas (46%) se encuentra en el nivel “optimo”, 13 niños y niñas (50%) se encuentra en el nivel “esperado”, 0 niños y niñas (0%) en los niveles “en proceso” y en “deficiente”.

Por otro lado, el grupo control a quienes no se les aplicó el programa, se mantuvo en los mismos resultados que obtuvieron en el pre test.

Es decir, la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO” favoreció a los niños y niñas del grupo experimental incrementando en el nivel en el que se encontraban, siendo capaces de desarrollar el nivel del elemento de manejo de instrumentos.

No obstante, la media aritmética del grupo experimental muestra un valor de 2.58 y una desviación estándar de 0.76 lo cual ratifica la posición de los niños y niñas en el nivel esperado. De la misma forma, la media aritmética del grupo de control es de 2.46 con una desviación estándar de 0.69, ubicándose en el nivel “esperado”.

Por ende, luego de la aplicación del programa, la mayoría de niños y niñas del grupo experimental en el post test se posicionó en el nivel esperado, al igual que el grupo control, lo cual evidencia que los niños y niñas fueron capaces de desarrollar las diversas actividades sin mostrar dificultades.

En conclusión, el grupo experimental mejoró en el elemento Manejo de instrumentos notándose la efectividad del programa "ME MUEVO Y ME DIVIERTO" basado en el juego lúdico, esto implica que los niños potenciaron el elemento de manejo de instrumentos debido a las actividades realizadas, al uso de diversos materiales y espacios, contando con el acompañamiento del docente.

Tabla 18
Puntajes obtenidos en el pre-test y post test del elemento de Manejo de trazos por los grupos experimental y de control.

GRAFOMOTRICIDAD									
Niveles	Puntaje	PRE-TEST				POST-TEST			
		GE		GC		GE		GC	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
DEFICIENTE	[0 - 5]	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
EN PROCESO	[6 - 10]	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
ESPERADO	[11 - 15]	5	20%	1	4%	12	46%	0	0%
ÓPTIMO	[16 - 20]	20	80%	22	85%	12	46%	23	88%
EXCELENTE	[21 - 26]	0	0%	3	12%	2	8%	3	12%
TOTAL		25	100%	26	100%	26	100%	26	100%

	PRE -TEST		POST - TEST	
	GE	GC	GE	GC
Media Aritmética	17.00	17.29	15.35	17.48
Desviación estándar	1.98	1.80	2.30	1.83

Fuente: Aplicado en Julio 2019/ Setiembre 2019



Figura 13. Fotografía del pre test y post test en el elemento manejo de trazo de los niños de cinco años de la Institución Educativa 87 Los Próceres.

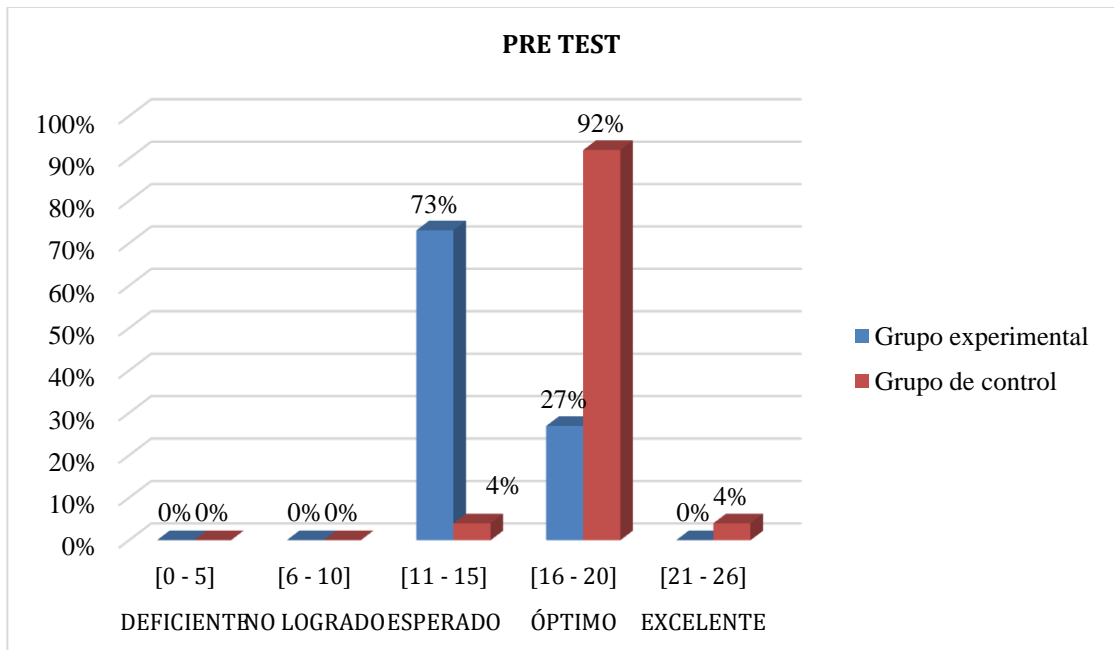


Figura 18. Puntajes obtenidos en el pre-test en el elemento Manejo de trazos por los grupos experimental y de control.

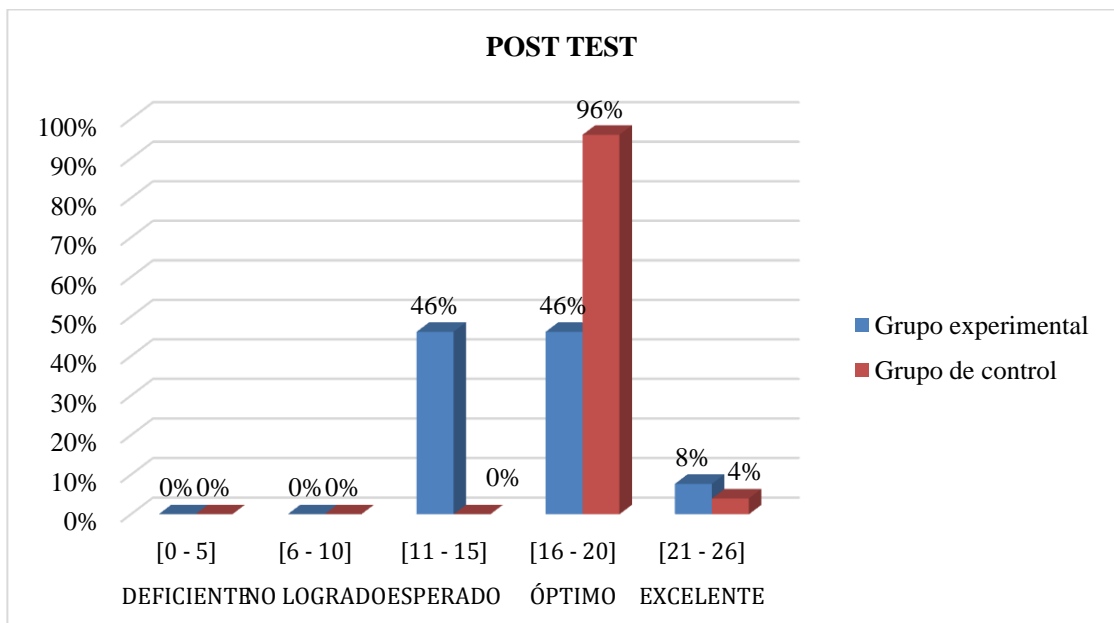


Figura 19. Puntajes obtenidos en el post test en el elemento Manejo de trazos por los grupos experimental y de control.

Interpretación

En la tabla 18 y figuras 18 y 19; en el pre test 0 niños y niñas correspondiente a la muestra de pre test del grupo experimental (GE) y el grupo control (GC) se encontraban en el nivel “deficiente”, con respecto al elemento de manejo de trazos. Asimismo, 5 niños y niñas (20%) del GE y 1 niño (4%) del GC se encontraban en el nivel “esperado”, en cuanto al elemento de manejo de trazos. Mientras que 20 niños y niñas (80%) del GE y el 22 niños y niñas (85%) del GC se encontraban en el nivel “óptimo”, de acuerdo al elemento de manejo de trazos. Por último, 0 niños y niñas (0%) del GE y 3 niños y niñas del GC (12%) se encontraba en el nivel “excelente”.

Posterior a la observación realizada en la muestra conformada por los niños y niñas se llevó a cabo la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”, donde se realizaron actividades lúdicas en base a juegos.

Estas beneficiaron a los niños y niñas incidiendo de manera positiva con respecto al elemento de manejo de trazos. Siendo evidenciado en los resultados del post test, donde 12 niños y niñas (46%) del grupo experimental se encuentran en el nivel “esperado”, 12 niños y niñas (46%) se encuentra en el nivel “óptimo”, 2 niños y niñas (8%) se encuentra en el nivel “excelente”.

Por otro lado, el grupo control a quienes no se les aplicó el programa, se mantuvo en los mismos resultados que obtuvieron en el pre test.

Es decir, la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO” favoreció a los niños y niñas del grupo experimental incrementando en el nivel en el que se encontraban, siendo capaces de desarrollar el nivel del elemento de manejo de trazos.

No obstante, la media aritmética del grupo experimental muestra un valor de 15.35 y una desviación estándar de 2.30 lo cual ratifica el manejo de trazos de los niños y niñas en el nivel óptimo. De la misma forma, la media aritmética del grupo de control es de 17.48 con una desviación estándar de 1.83, ubicándose en el nivel “esperado”.

Es decir la aplicación del programa “ME MUEVO Y ME DIVIERTO basado en el juego lúdico” favoreció en los niños y niñas a desarrollar una buen manejo de trazos.

3. Contrastación de hipótesis

Para la contrastación de hipótesis, se aplicó el Test de Wilcoxon brindado por el programa SPSS, para muestras que no excedan a una cantidad de 30 personas.

Esta prueba evalúa las diferencias encontradas entre dos muestras relacionadas y nos indica a su vez, el nivel de significancia del a aplicación del test. Según los resultados obtenidos, se decide si se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Dónde:

H0: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, no mejora el nivel del desarrollo de la grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

H1: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, mejora el nivel del desarrollo de la grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
Item2 - Item1	Rangos negativos	0 ^a	,00
	Rangos positivos	18 ^b	171,00
	Empates	8 ^c	
	Total	26	

a. Item2 < Item1

b. Item2 > Item1

c. Item2 = Item1

Estadísticos de contraste ^b	
	Item2 - Item1
Z	-3,900 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Después de realizar la prueba estadísticas con un nivel de significancia del 5% a través del estadístico de Wilcoxon muestra que $z = -3,900$ y que el p-valor “sig. Asintót.= $0,000 < 0,05$; se tomó la decisión de rechaza la hipótesis nula (H_0) por obtener un valor de significancia menor a $0,05$, por lo que se concluye que la intervención de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico tuvo efecto en la mejora del nivel de desarrollo de la grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

2.1 Elemento: Soporte y posición

a. Sub hipótesis

H₀: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, no mejora al elemento de posición en los niños y niñas de cinco de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

H₁: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, mejora el elemento de posición en los niños y niñas de cinco de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

b. Estadístico: WILCONXON

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Item2 - Item1	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
	Empates	18 ^c		
	Total	26		

a. Item2 < Item1

b. Item2 > Item1

c. Item2 = Item1

Estadísticos de contraste ^b	
	Item2 - Item1
Z	-2,828 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,005

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

c. Interpretación:

Después de realizar la prueba estadísticas con un nivel de significancia del 5% a través del estadístico de Wilcoxon muestra que $z = -2,828$ y que el p-valor “sig. Asintót.= $0,000 < 0,05$; se tomó la decisión de rechaza la hipótesis nula (H_0) por obtener un valor de significancia menor a $0,05$, por lo que se concluye que la intervención de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico tuvo efecto por lo tanto se acepta la hipótesis alterna.

2.2 Elemento: Manejo de Instrumento

a. Sub hipótesis

H0: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, no mejora el elemento de manejo de instrumentos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

H1: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, mejora el elemento de manejo de instrumentos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

b. Estadístico: WILCONXON

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Item2 - Item1	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	11 ^c		
	Total	26		

a. Item2 < Item1

b. Item2 > Item1

c. Item2 = Item1

	Item2 - Item1
Z	-3,771 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

- a. Basado en los rangos negativos.
- b. b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

c. Interpretación:

Después de realizar la prueba estadísticas con un nivel de significancia del 5% a través del estadístico de Wilcoxon muestra que $z = -3,771$ y que el p-valor “sig. Asintót.= 0,000 < 0,05; se tomó la decisión de rechaza la hipótesis nula (H_0) por obtener un valor de significancia menor a 0,05, por lo que se concluye que la intervención de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico tuvo efecto por lo tanto se acepta la hipótesis alterna.

2.3. Elemento: Manejo de Trazos

a. Sub hipótesis

H0: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, no mejora el elemento de manejo de trazos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

H1: La aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico, mejora el elemento de manejo de trazos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.

b. Estadístico: WILCONXON

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Item2 - Item1 Rangos negativos	1 ^a	4,50	4,50
Rangos positivos	17 ^b	9,79	166,50
Empates	8 ^c		
Total	26		

a. Item2 < Item1

b. Item2 > Item1

c. Item2 = Item1

Estadísticos de contraste^b

	Item2 - Item1
Z	-3,580 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

c. Interpretación:

Después de realizar la prueba estadísticas con un nivel de significancia del 5% a través del estadístico de Wilcoxon muestra que $z = -3,580$ y que el p-valor “sig. Asintót.= 0,000 < 0,05; se tomó la decisión de rechaza la hipótesis nula (H_0) por obtener un valor de significancia menor a 0,05, por lo que se concluye que la intervención de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico tuvo efecto por lo tanto se acepta la hipótesis alterna.

Conclusiones

El grupo investigador determinó las siguientes conclusiones con respecto a la aplicación del programa "ME MUEVO Y ME DIVIERTO" basado en el juego lúdico para mejorar la grafomotricidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 "Los Próceres" Surco:

Antes de la aplicación del programa "ME MUEVO Y ME DIVIERTO" basado en el "Juego Lúdico", se identificó el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa 87 "Los Próceres", donde se obtuvo como mayor resultado (73%) en el nivel "esperado" de los elementos posición, manejo de instrumentos y manejo de trazos.

La aplicación de las actividades del programa "ME MUEVO Y ME DIVIERTO" basado en el "Juego Lúdico" incidió positivamente en el nivel de desarrollo de la grafomotricidad con respecto al elemento de posición en los niños y niñas del nivel inicial, obteniendo como resultado un 58% que se encuentra en el nivel "óptimo", un 38% que se encuentra en el nivel "excelente" y un 4% en el nivel "esperado".

La aplicación de las actividades del programa "ME MUEVO Y ME DIVIERTO" incidió positivamente en el nivel de grafomotricidad con respecto al elemento de manejo de instrumentos en los niños y niñas del nivel inicial, obteniendo como resultado que el 50%, es decir, la mitad de los niños se encuentra en el nivel "esperado", el 46% en el nivel "óptimo" y un 4% en el nivel "excelente".

La aplicación de las actividades del programa "ME MUEVO Y ME DIVIERTO" indicó positivamente en el nivel de grafomotricidad con respecto al elemento manejo de trazos en los niños y niñas del nivel inicial, obteniendo como resultado 46% en los niveles "óptimo" y "esperado" y con un 8% en el nivel "excelente".

La presente investigación permitió a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 "Los Próceres" distrito de Santiago de Surco, mejorar el nivel de desarrollo de la grafomotricidad, pasando de un nivel esperado a un nivel óptimo.

Recomendaciones

Después de la aplicación del programa "Me muevo y me divierto" se recomienda trabajar el juego lúdico en las áreas del nivel inicial como: Matemática, Comunicación, Ciencia y tecnología y Personal Social; ya que estas contribuyen a que el niño y la niña se relacione y conozca su entorno, favoreciendo la socialización y la resolución de problemas a través de actividades de movimiento con el cuerpo.

Al desarrollar actividades basadas en el juego lúdico, se aconseja continuar con el empleo de las estrategias, respetando los momentos, ellos son: Presentación, organización, ejecución y representación. Todo ello, permite que la actividad sea libre y explorativa con diferentes materiales; además los niños y niñas tendrán facilidad de experimentar nuevas propuestas que partan de sus intereses y al mismo tiempo adquieran nuevos aprendizajes, ya que los niños aprenden jugando.

Se sugiere emplear el juego lúdico en niños con dificultades motoras, ya que el movimiento es parte fundamental del desarrollo y aprendizaje; estas influyen en la seguridad, equilibrio y autonomía; todo ello a partir de las experiencias vivenciales.

Referencias

- Alida C & Martin, M. (2006). *El aprendizaje de la lectura y escritura en Educación Inicial*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41070106.pdf>.
- Astudillo, G. &. (2015). “*El Método Didáctico en el Desarrollo de la Grafomotricidad en los niños de cinco años de la I.E.P Santa Rosa de Chosica*”,. (Título de Licenciado de Educación). Universidad de Educación "Enrique Guzman y Valle".
- Aucouturier. (2017). *Práctica psicomotriz Aucouturier en Educación infantil*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4763/DEL%20ARCO%20QUEL%2C%20GENOVEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Azula Jessica., D. C. (2002). *Desarrollo Grafomotriz para la escritura que presentan los niños de cinco años de los C.E.I. Estatales del turno tarde pertenecientes a la UGEL 07*. (Tesis de licenciado en Educación). Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.
- Berruezo. (1990). La grafomotricidad: El movimiento de la escritura. *Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*.
- Berruezo. (1999). *El juego y el juguete en el desarrollo de las personas con discapacidad*. Murcia: Boletín Informativo FEAPS.
- Berruezo, P. P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Madrid: Psicomotricidad: prácticas y conceptos.
- Berruezo, P. P. (2002). La grafomotricidad: el movimiento de la escritura. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*. , 97.
- Bonifacio M., C. J. (2017). “*Afianzamiento de la Motricidad Fina a través del taller Basado en Experiencias Sensoriales de los niños y niñas de 3 años de la Cuna-Jardín Armatambo ubicado en el distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07*”. (Tesis para optar el título de licenciado). Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.
- Camacho Medina, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Campos, A. P. (2013). *Arquitectura del cerebro, Módulo 1, 2, 3 y 4*. Lima: CEREBRUM.

- Campos, A. P. (2013). *Los aportes de la neurociencia a la atención y educación de la primera infancia*. (CEREBRUM, Ed.) Obtenido de https://www.unicef.org/bolivia/056_NeurocienciaFINAL_LR.pdf
- Cerdas, J. P. (9 de Mayo de 2012). *El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo lingüístico*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44026114>
- Cervantes, L. (2015). *Aplicación del programa "crecer jugando" para mejorar el desarrollo Psicomotor Grueso en los niños de 4 años de la I.E.I. Corpus Cristhy del distrito de Chaparra, provincia Caraveli, Departamento Arequipa 2015*. (Tesis de licenciado en Educación). UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA.
- Cobos, P. (1995). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.
- Condemarin. (1988). *La Escritura Creativa y Formal*. 75.
- Delgado, G. &. (2001). Aplicación de un programa de actividades de aprendizaje significativo. *"Mis primeras letras para iniciar el desarrollo de la lecto escritura en niños de 5 años del C.E.P "Cristo Rey" del distrito de la Esperanza,*. Trujillo, Perú.
- Erikson, E. (1972). *Sociedad y Adolescencia*. Paidós.
- Fonseca, V. d. (1998). *Manual de observación psicomotriz. Significación psiconeurológica de los factores psicomotores*. España: Inde Publicaciones.
- Garaigordobil, M. &. (2008). *El Juego como Estrategia Didáctica*. España: Graó.
- García, A. (2004). *Preescritura y habilidades grafomotoras inicial*. México: Limusa.
- Gastiaburú. (2012). *Programa juego, coopero y aprendo*. (Tesis para optar el grado académico de maestro en educación). Universidad San Ignacio de Loyola.
- Hernández, S. (2003). *Metodología de la Investigación Edición 3*. McGrawHill.
- Hurtado, D. R. (2008). *Corporeidad y motricidad una forma de mirar los saberes del cuerpo*. Educ. Soc., Campinas.
- Jara, M. (2007). *Juegos lúdicos: Influencia en los aprendizajes de los alumnos del sexto grado de educación primaria, área Matemática*. (Tesis de licenciado en Educación). Universidad de Educación "Enrique Guzmán y Valle".
- Jiménez, C. (2008). *La neuropedagogía*. Venezuela: Librotés.
- López, L. (2000). Comunicación personal. *Educación*, 170.

- Martin G. & Torres, M. (2015). *“La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I Teotiste Arocha de Gallegos”*. (Titulo de licenciado en educación). Universidad de Carabobo.
- MINEDU. (2017). *Curriculo Nacional 2017*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>
- MINEDU. (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2018). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>
- Motta, J. (1998). *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Universidad Nacional, Bogotá.
- Neil A., L. G. (2001). Biología: . En *Conceptos y relaciones*. (págs. 576-578). Mexico: Pearson Educación.
- Pérez, R. (2018). *Desarrollo Psicomotor*. (Tesis de maestría). Ambato - Ecuador: Universidad técnica de Ambato.
- Ponce, F. (2013). *“Técnicas grafomotoras para el fortalecimiento de la escritura en los niños”*, Ecuador. (Titulo de licenciado en educación parvularia). Universidad estatal "Península de Santa Elena".
- Porstein, A. M. (2009). La expresión corporal. Por una danza para todos.
- Posada. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Tesis de maestría. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Rius, M. (2003). *Educación de la grafomotricidad: Un proceso natural*. Málaga: Aljibe. Obtenido de E.
- Rius, M. (2003). *Enciclopedia del desarrollo de los procesos grafomotores*. Obtenido de http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/grafomotricidad._enciclopedia_del_desarrollo_de_los_procesos_grafomotores._mara_dolores_rius.pdf
- Rius, M. (2005). Obtenido de La grafomotricidad como un proceso linguistico: <https://docplayer.es/17343205-I-la-grafomotricidad-como-un-proceso-psicolinguistico.html>
- Rius, M. (2006). *La grafomotricidad*. Curso Virtual de Logopedia de la Universidad de Murcia.

Apéndices

GUIA DE OBSERVACIÓN – “MANITOS CREATIVAS”

I. DATOS GENERALES

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE APLICA EL INSTRUMENTO.							
		NOMBRES			APELLIDOS		
ALUMNA OBSERVADORA							
SECCIÓN		TURNO		EDAD		FECHA	

II. ESTRUCTURA

A) ELEMENTO: SOPORTE Y POSICIÓN.		Escala de valoración			
<i>INDICADOR: Soporte horizontal - posición sentado sobre la mesa</i>					
N°	ITEMS	N° Reactivo	0	1	2
01	Realiza trazos sentado en la mesa ubicando los pies juntos.	1 – 8, 10 – 12			
02	Realiza trazos sentado en la mesa manteniendo la espalda recta.	1 – 4			
03	Realiza trazos sentado apoyando los brazos sobre la mesa.	1 – 4			
PUNTAJE RESUMEN					
PUNTAJE PARCIAL					
PUNTAJE TOTAL					
B) ELEMENTO: MANEJO DE INSTRUMENTOS.		N° Reactivo	NL	EP	L
<i>INDICADOR: Instrumento Natural – Artificial.</i>					
04	Coge el lápiz, pincel u otro material usando la prensión pinza digital (índice y pulgar) para realizar trazos en una hoja de papel.	T			
05	Utiliza la tijera usando la prensión tridigital (índice, pulgar y medio) para cortar.	9			
PUNTAJE RESUMEN					
PUNTAJE PARCIAL					
PUNTAJE TOTAL					
C) ELEMENTO: MANEJO DE TRAZO.		N° Reactivo	NL	EP	L
<i>INDICADOR: Tipos de trazo</i>					
06	Traza curvas cerradas.	2			
07	Traza curvas abiertas.	3			
08	Realiza trazos lineales con angulaciones.	4			
09	Realiza trazos ondulantes.	8			
10	Realiza trazos arcos.	12			

<i>INDICADOR: Presión del trazado</i>				
11	Realiza dibujos con trazo fino en una hoja de papel.	13		
12	Realiza dibujos con trazo fuerte en una hoja de cartulina.	14		
<i>INDICADOR: Conservación del trazo.</i>				
13	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: izquierda a derecha.	7		
14	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: arriba – abajo.	5		
15	Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: abajo – arriba.	6		
16	Realiza trazos con giro hacia la derecha sin levantar el lápiz.	1		
<i>INDICADOR: Dibujo Representativo</i>				
17	Dibuja tres elementos representativo (una persona, un animal y una flor)	10		
18	Dibuja símbolos gráficos organizados en el espacio.	11		
<i>PUNTAJE RESUMEN</i>				
<i>PUNTAJE PARCIAL</i>				
<i>PUNTAJE TOTAL</i>				

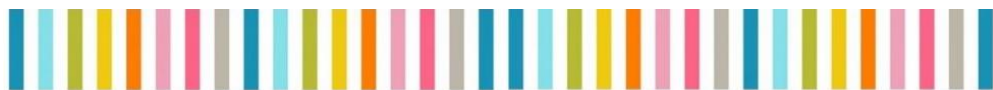
**T= Transversal; es decir, se observa en todo el proceso de evaluación.*

III. PUNTAJE	
A. Puntaje total de la elemento: Soporte y posición.	
B. Puntaje total de la elemento: Manejo de Instrumentos.	
C. Puntaje total de la elemento: Manejo de trazo.	
PROMEDIO	

IV. ESCALA DE VALORES	
ESCALA	PUNTAJE
Excelente	[29 – 36]
Óptimo	[22 – 28]
Esperado	[15 – 21]
No logrado	[8 – 14]
Deficiente	[0 – 7]

V. VALORACION FINAL

El niño evaluado se encuentra en el nivel.....



Programa

"Me muevo y me divierto"





PROGRAMA “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”

1. Presentación

El programa se realiza mediante actividades basadas en el juego lúdico y estrategias metodológicas que ayudan al niño a mejorar el nivel de desarrollo de la grafomotricidad, logrando también una autonomía en su aprendizaje.

Durante el desarrollo de las actividades la docente cumple un rol de guía motivadora y orientadora permitiendo que los niños y niñas sean actores principales de su aprendizaje durante las actividades.

La ejecución de las actividades se realiza tres veces por semana, durante un periodo de tres meses.

Cada actividad afianzan lo aprendido y forma parte del desarrollo de cada niño y niña.

2. Fundamentación

Se ha tomado en cuenta los juegos como medio de aprendizaje para permitir el desarrollo de la grafomotricidad.

El niño se divierte jugando, a través de ello se contacta con el mundo que lo rodea, así va aprendiendo y contribuyendo en su desarrollo psicomotriz. Es por ello, que estas actividades motivan al niño a tener libertad de expresión en sus movimientos, experiencia directa con su cuerpo, interiorización del material concreto; siendo capaz de interiorizarlo y posteriormente representarlo de manera gráfica.

3. Objetivos

Objetivo General

Mejorar la grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07.





Objetivos Específicos

Elaborar actividades basadas en el juego lúdico para los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07.

Aplicar las actividades basadas en el juego lúdico a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07.

Evaluar las actividades basadas en el juego lúdico a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07.

4. Destinatario

Las actividades están dirigidas a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco, UGEL 07, conformado por 25 estudiantes.

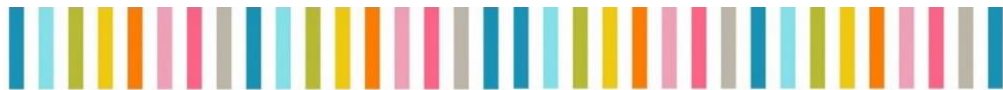
5. Duración

La ejecución de las actividades tienen una duración de tres meses, empezando desde en el mes de junio y culminando en Setiembre. Las actividades se realizan tres días a la semana, martes, jueves y viernes; y esta tienen una duración de 45 minutos.

6. Estructura

Las actividades se dan inicio con la aplicación de la primera actividad titulada "Caminos divertidos", siguiendo los cuatro momentos y culmina con la actividad titulada "Me divierto pasando obstáculos". Posteriormente se aplica el post test, para comparar los resultados con el pre test.





7. Metodología

Las actividades se desarrollan en cuatro momentos momentos:

Presentación: Se inicia con una asamblea. Maestra, niños y niñas que se ubican formando un círculo en un lugar cómodo del aula. Por intermedio de aproximadamente diez minutos se lleva a cabo un diálogo y se presenta al niño el nombre de la actividad; así mismo, se da a conocer de qué trata la actividad a desarrollar.

Organización: Se organizan en equipos establecidos en cada actividad y los niños se ubican en el área donde se llevará a cabo el juego.

Ejecución: Los niños y niñas desarrollan la actividad de acuerdo a las indicaciones dada, hasta que todos logren participar de la actividad.

Evaluación: Es el último momento en donde los niños y niñas verbalizan y cuentan el cómo se sintieron, qué hicieron y que pasó durante la actividad.

Se elaboró 20 actividades basadas en el juego lúdico, para mejorar la grafomotricidad. Este trabajo de investigación se realizó en 10 semanas teniendo como referencia tres días a la semana trabajando una sesión de 45 minutos.

8. Evaluación

Dado a que esta investigación es de tipo cuasi experimental, el grupo investigador usa una guía de observación, la cual se aplica al inicio y al final de la ejecución del programa “Me muevo y me Divierto”.





La calificación del instrumento se realiza de manera cuantitativa, es decir; que los puntajes totales obtenidos por los niños y las niñas en cada categoría han sido clasificados en cinco niveles considerando intervalos.

9. Recursos

Los medios humanos y materiales a utilizar son los siguientes:

Medios Humanos

- Niños y niñas de 5 años
- Docentes practicantes del aula

Materiales

- Cajas
- Arena
- Pelotas
- Arcilla
- Globos
- Tapas
- Tinas
- Cartón grande
- Plastilina
- Carritos de juguete
- Harina
- Cintas de colores
- Plumones
- Dados grandes
- Imágenes de figuras geométricas
- Fideos
- Brocha
- Piedras





10. Cronograma

ITEMS	FECHA	Nº de Activ.	TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO
Realiza trazos sentado en la mesa ubicando los pies juntos.	Lunes 22 de julio del 2019	1	"CAMINOS DIVERTIDOS"	Los niños y niñas representan diferentes caminos en una hoja de papel desde la interiorización de la actividad.
Coge el lápiz, pincel u otro material usando la prensión pinza digital (índice y pulgar)	Miércoles 24 de julio del 2019	2	"SIGUE EL CAMINO"	Los niños y niñas logran dibujar el camino que realizaron con fideos
Dibuja símbolos gráficos organizados en el espacio.	Lunes 12 de Agosto del 2019	3	"¿QUE SERÁ?, ¿QUE SERÁ?"	Los niños y niñas realizan figuras con su propio cuerpo y lo plasman de manera gráfica.
Realiza trazos sentado en la mesa manteniendo la espalda recta.	Miércoles 14 de Agosto del 2019	4	"BÚSQUEDA DEL TESORO"	Los niños y niñas plasman los diferentes caminos que realizaron para encontrar el tesoro.
Dibuja símbolos gráficos organizados en el espacio.	Viernes 16 de Agosto del 2019	5	"RECONOCEMOS SIMBOLOS"	Los niños y niñas recorren el camino respetando los símbolos gráficos.





Dibuja tres elementos representativo (una persona, un animal y una flor)	Lunes 19 de Agosto del 2019	6	"MI AVIONCITO"	Los niños y niñas hacen aviones de papel y los lanzan en diferentes direcciones.
Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: arriba – abajo.	Jueves 22 de Agosto del 2019	7	"ELIJO MI CAMINO"	Los niños y niñas recorren el camino por las líneas de colores realizando diferentes acciones.
Traza curvas abiertas.	Viernes 23 de Agosto del 2019	8	"EL GRAN DESCUBRIDOR"	Los niños y niñas pasan por el camino utilizando sus manos y pies.
Utiliza la tijera usando la prensión tridigital (índice, pulgar y medio) para cortar.	Lunes 26 de Agosto del 2019	9	"SOY CREATIVO"	Los niños y niñas trazan y cortan diferentes formas.
Realiza dibujos con trazo fuerte en una hoja de cartulina.	Martes 27 de Agosto del 2019	10	"CAMINOS CON CURVAS"	Los niños y niñas plasman los diferentes caminos que pasaron.
Coge el lápiz, pincel u otro material usando la prensión pinza digital (índice y pulgar)	Lunes 2 de Septiembre del 2019	11	"PONTE Y SÁCATELO SI PUEDES"	Los niños y niñas se colocan y se sacan sus polos utilizando el pulgar índice.
Traza curvas cerradas.	Jueves 5 de Septiembre del 2019	12	"VAMOS POR EL GOL"	Los niños y niñas se trasladan con la pelota en diferentes direcciones hasta anotar el gol.





Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: izquierda a derecha.	Viernes 6 de Septiembre del 2019	13	“BUSCANDO MI FIGURA GEOMÉTRICA”	Los niños y niñas recorren el camino y lo plasman en la harina.
Realiza trazos ondulantes.	Lunes 9 de Septiembre del 2019	14	“LLEGANDO A LA META”	Los niños y niñas pasaran por un laberinto y luego plasman el camino en una hoja bond.
Realiza trazos con giro hacia la derecha sin levantar el lápiz.	Jueves 12 de Septiembre del 2019	15	“ME DIVIERTO CONDUCIENDO”	Los niños y niñas se plasman en una hoja bond los diferentes caminos realizados.
Realiza trazos lineales con angulaciones.	Viernes 13 de Septiembre del 2019	16	“BUSCANDO LA SALIDA”	Los niños y niñas encuentran salida del laberinto y luego lo plasman en una hoja.
Realiza dibujos con trazo fino en una hoja de papel.	Lunes 16 de Septiembre del 2019	17	“CAMINO COMO EL ANIMAL”	Los niños y niñas hacen uso de su cuerpo trasladándose como un animal por diversos caminos.
Realiza trazos arcos.	Jueves 19 de Septiembre del 2019	18	“USANDO MIS DEDITOS”	Los niños y niñas usan diversos materiales para realizar distintas líneas con los dedos.





Realiza trazos siguiendo una direccionalidad: abajo – arriba.	Viernes 20 de Septiembre del 2019	19	“TIRO AL BLANCO”	Los niños y niñas utilizan las manos para lanzar la pelota en diferentes direcciones.
Muestra independencia de la muñeca al realizar sus trazos.	Lunes 23 de Septiembre del 2019	20	“ME DIVIERTO PASANDO OBSTÁCULOS”	Los niños y niñas pasan por los obstáculos sin dificultades y lo plasman en una hoja bond.





ACTIVIDAD N° 1

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "CAMINOS DIVERTIDOS"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** lunes 22 de julio del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas representan diferentes caminos en una hoja de papel desde la interiorización de la actividad.

II. Secuencia Metodológica

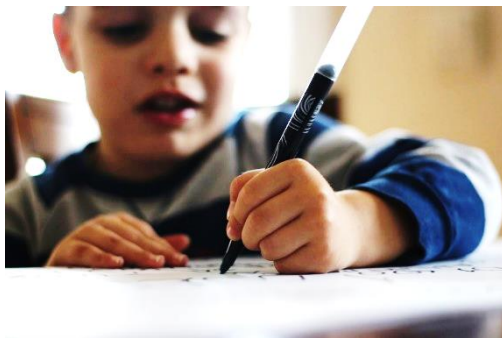
MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio pegando cinta masking tape de colores en el piso.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio, estos se ubican formando un círculo y se presenta el juego "Caminos divertidos".</p>	-Cintas Masking tape
ORGANIZACIÓN	<p>Se reparte las cartillas de colores, para que se dividan en 5 grupos, así se da inicio a la actividad.</p>	- Colores -Hojas bond
EJECUCIÓN	<p>Se observa en el suelo líneas de colores con diferentes formas. Los niños y niñas caminan sobre las líneas, terminando de pasar un camino comienzan con el siguiente, así sucesivamente hasta llegar al quinto camino. Los grupos rotan de camino en camino, para que así todos lleguen a pasar por las</p>	-Pincel -Temperas





	diferentes líneas. Al terminar la actividad, se junta a los niños por pareja, uno de ellos pasa su dedo por la espalda del compañero realizando los caminos que paso.	
EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN	Una vez en el aula, los niños y niñas encuentran los materiales (hoja, pincel y t�mpera) para realizar la representaci�n de lo vivenciado. Al finalizar se les pregunta: �Qu� caminos hicieron? �Qu� camino te pareci� dif�cil pasar? �Con qui�nes jugaron? �C�mo eran los caminos?	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 2

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "SIGUE EL CAMINO"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Miércoles 24 de julio del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas logran dibujar el camino que realizaron con fideos.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio pegando con cinta masking tape de colores en la pared.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio, estos se ubican formando un círculo y se presenta el juego "Sigue tu camino".</p>	-Cinta masking tape de colores
ORGANIZACIÓN	<p>Se forma cuatro grupos de aproximadamente 7 niños y tendrán que ubicarse al inicio del camino.</p>	-Barquitos hechos de papel
EJECUCIÓN	<p>En el espacio organizado, se encuentra los cuatro caminos; y en el inicio en cada uno de ellos se encuentran ubicados los barquitos, con los que tienen que pasar por el camino.</p> <p>Los niños y niñas siguen el camino y al terminar el recorrido, tienen que dirigirse atrás de la fila y esperar su</p>	-Papeles blancos A3 -Fideos -Plumones





	turno para recorrer nuevamente.	
EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN	Una vez en el aula, los niños y niñas encuentran los fideos para realizar la representación de lo vivenciado. Al finalizar se les pregunta ¿Qué caminos hicieron? ¿Qué camino te pareció difícil pasar? ¿Con quiénes jugaron? ¿Cómo eran los caminos?	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 3

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "¿QUE SERA? ¿QUE SERA?"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 12 de Agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas realizan figuras con su propio cuerpo y lo plasman de manera gráfica.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se organiza previamente el espacio. La maestra, junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio, se ubican formando un círculo y se les presenta el juego "¿Que será, que será?".	-Cartillas con imágenes -Cartulinas -Tizas -plastilina
ORGANIZACIÓN	Se forma cinco grupos de cinco niños y niñas.	
EJECUCIÓN	Los grupos formados reciben cartillas con diferentes figuras y tienen que representarlo con su cuerpo. Las imágenes rotan de grupo en grupo. Luego se les brinda plastilina para que modelen la figura que representaron.	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Finalmente, se les brinda cartulinas con tiza para que dibujen la figura que más les gustó realizar.</p> <p>Al terminar se les pregunta: ¿Cómo hiciste para hacer la figura? ¿Les fue fácil o no? ¿Se ayudaron en grupo? ¿Participaron en todas las figuras? ¿Cómo se sintieron jugando?</p>	
--	---	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 4

I. Datos Informativos

1. I.E.I: 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "BUSQUEDAD DEL TESORO"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Miércoles 14 de agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas plasman los diferentes caminos que realizaron para encontrar el tesoro.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Previamente se organiza el espacio pegando cinta masking tape de colores en el piso, formando diferentes caminos.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio, se ubican formando un círculo, luego presenta el juego "La búsqueda del tesoro".</p>	<p>-Cintas Masking tape</p> <p>-colores</p> <p>-Circuito de psicomotricidad</p>
ORGANIZACIÓN	<p>Se divide a los niños en dos grupos para que busquen el tesoro, se les indica que tienen que pasar por todos los obstáculos, hasta llegar al tesoro.</p>	
EJECUCIÓN	<p>En el espacio organizado, se encuentra un circuito de psicomotricidad, los niños y niñas recorren para encontrar el tesoro.</p>	



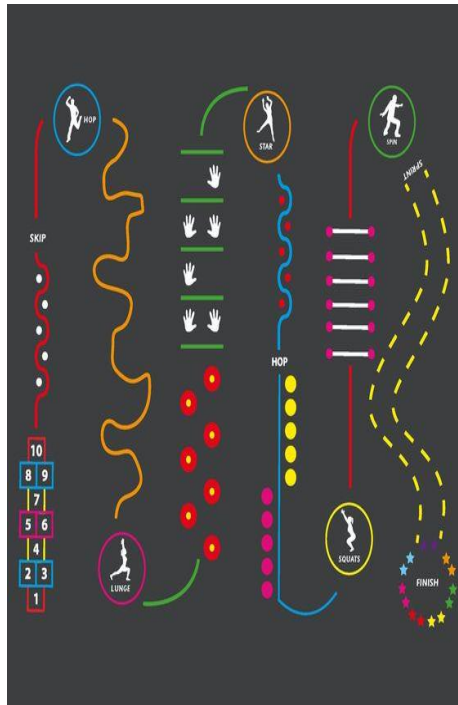


EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN

Luego se trasladan al aula a realizar la representación de lo vivenciado en una hoja con témperas haciendo uso de sus dedos.

Al finalizar se les pregunta ¿Cómo se sintieron? ¿Con quiénes jugaron? ¿Qué caminos hicieron? ¿Lograron terminar el circuito? ¿Qué camino les resultó difícil? ¿Por qué?

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 5

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "RECONOCEMOS SIMBOLOS"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Viernes 16 de agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas recorren el camino respetando los símbolos gráficos.

II. Secuencia Metodológica

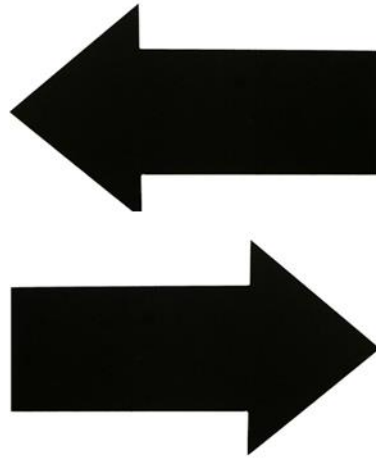
MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se organiza previamente el espacio, y se coloca diversos símbolos al final de los caminos que están en el piso. La maestra junto a los niños y niñas se desplazan en el patio, se ubican formando un círculo y se presenta el juego "Reconociendo símbolos".	-Carteles con símbolos. -Cartulinas -Lápices
ORGANIZACIÓN	Los niños y niñas se agrupan formando 6 grupos, comienzan a jugar.	
EJECUCIÓN	En el patio los niños y niñas encuentran los símbolos en el camino que deben de pasar respetándolo, previo reconocen todos los símbolos con la maestra. Pasan con cuidado, ya que, si no se cumple las reglas de los carteles, regresan al inicio.	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Una vez en el aula, los niños y niñas dibujan en cartulina todos los símbolos que encontraron en el camino del juego.</p> <p>Al terminar se les pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Cómo hiciste para hacer la figura? ¿Les fue fácil o no? ¿Se ayudaron en grupo? ¿Participaron en todas las figuras?</p>	
--	--	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 6

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "MI AVONCITO"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 19 de agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas hacen aviones de papel y los lanzan en diferentes direcciones.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio donde se encuentra una pista de salida de los aviones y una de aterrizaje.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplaza hacia el patio, estos se ubican formando un círculo y se presenta el juego "Mi avioncito".</p>	<p>-Hoja Bond</p> <p>-Colores</p> <p>Figura del Avioncito(Ejemplo)</p> <p>-Papelotes</p> <p>-Colores</p>
ORGANIZACIÓN	<p>Los niños y niñas se agrupan según como están sentados para realizar el avioncito.</p>	
EJECUCIÓN	<p>La maestra muestra un avioncito de papel a los niños y niñas, ellos realizan sus avioncitos y los decoran a su gusto. Luego se realiza un ejemplo de cómo despegan los aviones y ellos libremente lanzan sus aviones,</p>	





	observan el despegue y como aterriza sus aviones.	
EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN	<p>Después se les entrega papelotes por grupos de 3 niños, se les indica que dibujen sus aviones y realicen una el camino del despegue y otra cuando aterriza el avión.</p> <p>Finalmente, se les pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Cómo lograste hacer el avión? ¿Se les fue fácil o no? ¿En qué dirección se fue el avión cuando despegó? ¿Iba en una sola dirección? ¿Por qué?</p>	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 7

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 “Los Próceres”
2. **TÍTULO:** “ELIJO MI CAMINO”
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Jueves 22 de agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas recorren el camino por las líneas de colores realizando diferentes acciones.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se organiza previamente el espacio pegando con cinta masking tape de colores haciendo dos filas en el suelo y otra en forma de curva. La maestra junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio y se ubican formando un círculo, se presenta el juego “Elijo mi camino”.	-Cinta masking tape de colores -Arena
ORGANIZACIÓN	Se forman cuatro grupos de aproximadamente 7 niños y tienen que ubicarse al inicio del camino.	
EJECUCIÓN	En dos grupos los niños y niñas se desplazan trabajando con todo su cuerpo: caminando, saltando, gateando, etc. Luego de ello, se les reparte arena para realizar sus caminos el cual se trasladaron en el momento de la actividad.	



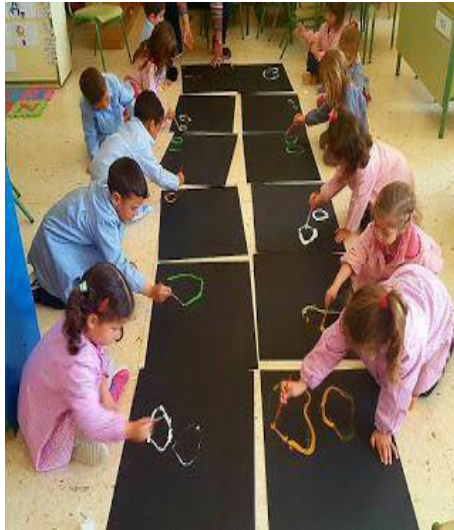


**EVALUACIÓN/
REPRESENTACIÓN**

Una vez en el aula, se les reparte hojas y tizas para que tracen el camino al cual recorrieron.

Para finalizar, les pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué hicieron para trasladarse? ¿Cómo hicieron el modelado? ¿Lograron trazar su camino en la cartulina? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les fue fácil o difícil? ¿Por qué?

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 8

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "EL GRAN DESCUBRIDOR"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Viernes 23 de agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas pasan por el camino utilizando sus manos y pies.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio colocando las huellas de las manos y pies en el suelo.</p> <p>La maestra junto a los niños se desplazan hacia el patio, se ubican formando un círculo y se presenta el juego "El gran descubridor".</p>	-Hoja bond -Lápices -Huellas de - mano -Huella de pie -Plumones
ORGANIZACIÓN	Los niños y niñas se dividen en dos grupos, se ubican al inicio del camino.	
EJECUCIÓN	Los niños y niñas en fila se trasladan uno a uno por el camino y también pasan algunos obstáculos. Luego los grupos intercambian de camino.	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Una vez en el aula, se les reparte lápices y hojas para que dibujen cada uno en la espalda de su compañero lo que más le ha gustado de la actividad.</p> <p>Para finalizar, se les pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué dibujaron? ¿Por qué lo dibujaron? ¿Lograron dibujar? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les fue fácil o difícil? ¿Por qué?</p>	
--	--	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 9

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "SOY CREATIVO"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 26 de agosto del 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas trazan y cortan diferentes formas.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio colocando hojas y colores en el suelo.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio, se ubican formando un círculo y se les presenta el juego "Soy creativo".</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>Los y niñas se forman en tres grupos de aproximadamente 9 niños.</p>	<p>-Dado grande</p> <p>-Tiza</p>
EJECUCIÓN	<p>Los tres grupos encuentran un dado gigante en donde en sus lados (olas de mar, zig zag, ondas, etc.) tiene diferentes formas de caminos. Los niños y niñas lanzan el dado, dependiendo el lado que les toca tienen que dibujar el camino.</p> <p>Una vez en el aula, se les reparte tijeras para que recorten el camino que dibujaron.</p>	<p>-Lápices</p> <p>-Tijeras</p> <p>-Colores</p>



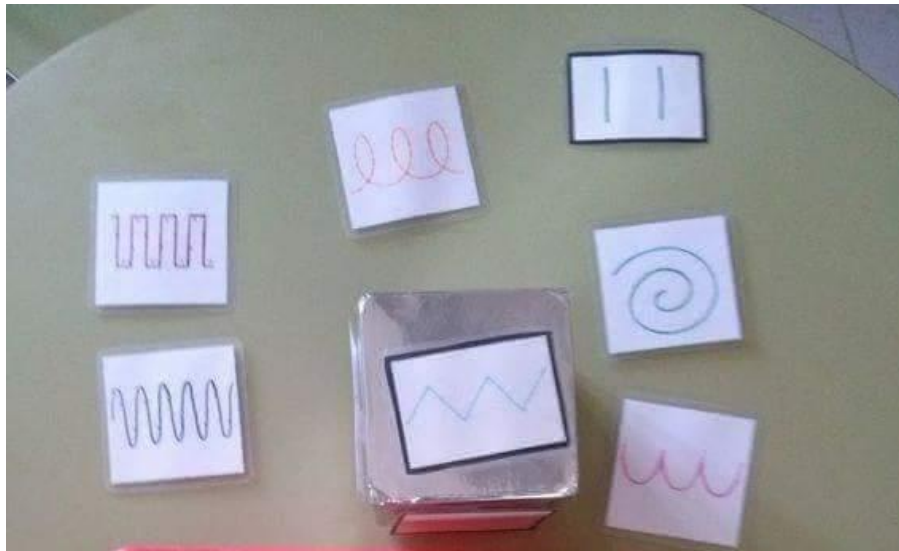


**EVALUACIÓN/
REPRESENTACIÓN**

Luego se les entrega una hoja de trabajo (se encuentran los diferentes caminos) que tienen líneas punteadas para que los niños y niñas los pasen con sus lápices y luego los recorten.

Finalmente, se les pregunta: ¿cómo se sintieron? ¿Con quiénes jugaron? ¿Si les fue fácil o no? ¿Fue fácil cortar los caminos?

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 10

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "CAMINOS CON CURVAS"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Martes 27 de Agosto 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas plasman los diferentes caminos que pasaron.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio pegando con cinta masking tape de colores en el suelo.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplazan hacia el patio y se ubican formando un círculo y se les presenta el juego "Caminos con curvas".</p>	<ul style="list-style-type: none">-Cinta masking tape de colores-Papelógrafo-Témperas-Lápices
ORGANIZACIÓN	<p>Todos los niños y niñas realizan una fila, uno por uno pasa por el camino.</p>	
EJECUCIÓN	<p>Los niños y niñas traen un medio de transporte de casa (tren, carros, pony, scooter, etc.). Ellos pasan por un camino curvo y sin salida.</p>	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Una vez en el aula, se les reparte materiales (pincel, témperas y papelote) por grupo para que tracen el camino por donde fueron.</p> <p>Finalmente, se les pregunta: ¿cómo se sintieron? ¿Con quiénes jugaron? ¿Qué camino dibujaron? ¿Les fue fácil o difícil?</p>	
--	---	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 11

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "PONTE Y SACATELO SI PUEDES"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 2 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas se colocan y se sacan sus polos utilizando el pulgar índice.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	La maestra junto a los niños se desplazan hacia el patio, se ubican y se sientan en el círculo amarillo que está situado en el suelo del patio, para comenzar con la actividad planteada llamada "Ponte y sácalo si puedes".	
ORGANIZACIÓN	Se organiza previamente el espacio con diferentes cintas pegadas en el suelo para marcar el inicio de los 4 grupos que compiten.	-Polos -Pito
EJECUCIÓN	Una vez organizada la competencia la maestra toca el pito para dar inicio a la actividad. Consiste en que el primer participante se pone y se saca el polo y le da a su compañero de atrás para que realice lo mismo, todo esto hasta llegar al último participante que correrá al principio de la fila y dirá en voz alta	





	<p>¡reto cumplido!</p> <p>Finalizada la actividad se les reparte unas hojas para que dibujen lo que realizaron.</p>	
<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Finalizada la actividad se les reparte unas hojas para que dibujen lo que realizaron.</p> <p>Para finalizar, se les pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Si les fue fácil o no sacarse los polos? ¿Qué hicieron para sacárselos? ¿Qué dedos utilizaron para agarrar los polos?</p>	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 12

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 “Los Próceres”
2. **TÍTULO:** “VAMOS POR EL GOL”
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Jueves 5 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas se trasladan con la pelota en diferentes direcciones hasta anotar el gol.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	La maestra junto a los niños se desplazan hacia el patio, los niños y niñas se ubican al centro de la cancha y les presentamos la actividad “Vamos por el Gol”.	
ORGANIZACIÓN	Se organiza previamente el espacio con dos arcos de fútbol a los extremos del patio. Y separamos 4 equipos de 6 niños aprox.	-Pelotas -Hojas -Colores -Pito
EJECUCIÓN	Una vez organizados y en posición la maestra toca el pito de inicio, la cual cada partido tiene una duración de 10 minutos por juego.	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Al terminar con la actividad se les reparte a los niños y niñas unas hojas y colores para que plasmen el camino que recorrieron para poder meter el gol, desde el inicio hasta el final.</p> <p>Para finalizar, se les pregunta: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Cómo fue el camino que realizaron? ¿Si les fue fácil o no anotar el gol? ¿Qué hicieron para trasladarse?</p>	
--	---	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 13

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "BUSCANDO MI FIGUERA GEOMÉTRICA"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** viernes 6 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas recorren el camino y lo plasman en la harina.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	La maestra junto a los niños se desplazan hacia el patio, los niños y niñas se ubican formando media luna; y se presenta el juego "Buscando mi figura geométrica".	
ORGANIZACIÓN	Se organiza previamente los seis grupos de aproximadamente 5 niños y se colocan al inicio de los distintos caminos que están en el suelo.	-Micro poroso de pies y manos -Harina
EJECUCIÓN	En el espacio organizado, se encuentran los seis caminos. La maestra tiene un dado la cual en sus caras se encuentran las diferentes figuras geométricas que tienen que descubrir después de tirarlo. Luego de tirarlo, el grupo recorre el camino que ellos creen que es, para encontrar la figura geométrica, si no encuentra el camino correcto, vuelve al inicio.	-Fuentes pequeñas Hojas bond Colores





	Luego en el aula se les reparte una pequeña fuente de harina para que tracen el camino que escogieron.	
EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN	<p>Una vez en el aula, se le reparte a cada niño una hoja bond para que dibujen el camino desde el inicio hasta el final.</p> <p>Para finalizar, les preguntaremos ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Cómo fue el camino que realizaron? ¿Si les fue fácil o no? ¿Qué hicieron para trasladarse? ¿Lograron encontrar la figura?</p>	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 14

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "LLEGANDO A LA META"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 9 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas pasaran por un laberinto y luego plasman el camino en una hoja bond.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	La docente junto a los niños se desplazan hacia el patio, se ubican formando un círculo y se presenta la actividad "Llegando a la meta"; para ello, se narra la historia de la "Liebre"; seguidamente, se da las indicaciones.	
ORGANIZACIÓN	Se organiza previamente el espacio con cajas formando un laberinto. Se dividen a los niños en 2 grupos para su participación.	-Cajas -Cinta de colores
EJECUCIÓN	En el espacio organizado, la maestra tiene un silbato que toca para dar comienzo a la actividad. Los niños ingresan y buscan la manera de encontrar la salida. Ingresan por grupos de 3 niños, de los cuales al lograr salir da el turno al siguiente grupo. Terminada la actividad, se les pide que realicen el camino que hicieron para	-Hojas bond -Plumones

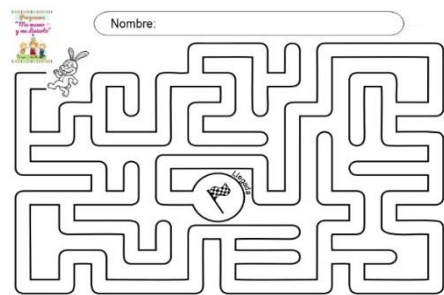




	<p>llegar a la salida del laberinto; dicho movimiento lo pueden realizar con las manos y seguidamente con el dedo sobre el aire.</p>	
<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Luego se trasladan al aula a realizar la representación de lo vivenciado, con apoyo de un laberinto plasmado en un papelote, los niños buscan el camino y lo trazan.</p> <p>Al finalizar se les pregunta: ¿Cómo se sintieron? ¿Con quiénes jugaron? ¿Qué caminos tomaron para buscar la salida?</p>	

ANEXOS:

Alejo el conejo tenía que ganar la competencia que habían organizado los animales en el bosque. Pero él no sabía qué camino tomar, porque estaba muy confundido ya que todos los caminos eran iguales. La maestra pregunta: ¿Ustedes podrían ayudar a Alejo el conejo a llegar a la meta?



ACTIVIDAD N° 15





I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "ME DIVIERTO CONDUCIENDO"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Jueves 12 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas plasman en una hoja bond los diferentes caminos realizados.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES	
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio, se coloca cinta masking tape de colores en piso, simulando una pista de carreras en 4 espacios.</p> <p>La maestra junto a los niños se desplazan hacia el patio, los niños y niñas se ubican formando un círculo y presentaremos el juego "Me divierto conduciendo".</p>	<p>-Cinta masking tape de colores</p> <p>- Carritos de juguete</p> <p>-Hoja bond</p> <p>-Plumones</p>	
ORGANIZACIÓN	<p>Se divide a los niños y niñas en 3 grupos de 6 integrantes para comenzar a jugar.</p>		
EJECUCIÓN	<p>Se les presenta a los niños y niñas 4 pistas de carreras, que tienen diferentes líneas, los niños y niñas pasan con su carro, uno por uno y llegan a su meta luego cuando todo el grupo termine, cambian de pista y así sucesivamente todos pasan por las 3 pistas de carreras.</p>		





	<p>Luego en grupos de dos los niños usan dedos para plasmar en la espalda del compañero el recorrido que hizo su carro.</p>	
<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Se les da una hoja bond para que plasmen el recorrido que hicieron con sus carros.</p> <p>Finalmente, se les preguntará ¿cómo se sintieron? ¿Con quiénes jugaron? ¿Si les fue fácil o no? ¿Qué caminos recorrieron?</p>	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 16

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "BUSCANDO LA SALIDA"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Viernes 13 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas encuentran salida del laberinto y luego lo plasman en una hoja.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se organiza previamente el espacio del aula con tres laberintos. La maestra invita a los niños y niñas al patio y presenta la actividad "Buscando la salida"	-Cinta masking tape de colores -Hoja bond -Plumones
ORGANIZACIÓN	Los niños y niñas se ubican en un círculo y la maestra saca frente a ellos a 3 líderes, quienes forman sus equipos de 8 integrantes cada uno.	
EJECUCIÓN	Al iniciar la actividad, cada equipo se coloca en un laberinto, escucha el sonido de la pandereta y sale el primer niño(a) de cada equipo, los niños y niñas pasan por turnos, buscando diferentes alternativas para encontrar la salida.	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Para finalizar, se les entrega una hoja en donde habrá un laberinto y ellos tienen que encontrar la salida primero con la yema del dedo y luego con el uso de un lápiz.</p> <p>Finalmente, se les hace preguntas: ¿Les fue fácil encontrar la salida? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué hicieron para recorrer el camino?</p>	
--	---	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 17

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "CAMINO COMO EL ANIMAL"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 16 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas hacen uso de su cuerpo trasladándose como un animal por diversos caminos y luego plasman los caminos.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Se organiza previamente el espacio, colocando 6 diversos caminos con sogas, en cada camino hay canastillas y dentro de esta, hay imágenes de animales.</p> <p>La maestra invita a los niños y niñas a salir al patio y les menciona que realizarán una actividad llamada "Nos trasladamos como los animales"</p>	<ul style="list-style-type: none">-Sogas de colores-Animales-Piedras-Hojas negras-fizas
ORGANIZACIÓN	<p>Los niños y niñas forman equipos de 5 integrantes y se ubican en el espacio determinado.</p>	
EJECUCIÓN	<p>Una vez posicionados en sus lugares, la maestra toca la pandereta y da inicio a la actividad, empiezan los primeros niños o niñas que se encuentran en la primera fila. Cada niño(a) saca una imagen (animal) y se traslada por el</p>	





	<p>camino como el animal que le tocó. El equipo que lo realicé bien y termina primero ¡gana!</p>	
<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Al terminar la actividad, la maestra les da cartulinas negras a cada uno para que realicen los caminos que pasaron y cómo lo pasaron.</p> <p>Finalmente, les pregunta ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Cómo hiciste para pasar por el camino? ¿Les fue fácil caminar como el animal "x" o no? ¿Se ayudaron en equipos?</p>	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 18

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "USANDO MIS DEDITOS"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Jueves 19 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas usan diversos materiales para realizar distintas líneas con los dedos.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	<p>Previamente se organiza el espacio pegando varios papelotes con diversas líneas incompletas, teniendo al lado una canasta y dentro de ella, hojas de colores rasgadas y goma.</p> <p>La maestra junto a los niños y niñas se desplaza hacia el patio, y se ubican formando un círculo, luego les presenta la actividad "CONTINUANDO LAS LÍNEAS, HAGO USO DE MIS DEDITOS".</p>	<ul style="list-style-type: none">-Papelote-Papelitos de colores.-Harina.-Tapers.-Hojas bond.Colores.
ORGANIZACIÓN	<p>Los niños y niñas se organizan en 3 equipos, cada equipo se ubica en un espacio en donde están los materiales.</p>	
EJECUCIÓN	<p>Los niños y niñas empiezan la actividad pegando las hojas de colores rasgadas, haciendo la continuación de las líneas que les tocó.</p>	





<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Al terminar, cada integrante de cada equipo recibe una fuente pequeña con harina, la maestra les dice que con la yema del dedo realicen las diversas líneas que completaron en los papelotes.</p> <p>Por último, les pregunta ¿Cómo se sintieron? ¿Con quiénes participaron? ¿Qué caminos hicieron? ¿Lograron terminar? ¿Qué línea les resultó difícil y/o fácil? ¿Por qué?</p>	
--	--	--

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 19

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "TIRO AL BLANCO"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Viernes 20 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas utilizan las manos para lanzar la pelota en diferentes direcciones.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se organiza previamente el espacio colocando tres figuras grandes de puntería en la pared del patio (parecido al tablero del dardo). La maestra invita a los niños y niñas al patio y les presenta la actividad "Tiro al blanco".	-Figuras de puntería -Pelotas -Pito
ORGANIZACIÓN	La maestra los organiza en 3 equipos de 8 integrantes, y les menciona que tienen que correr y coger una pelota para lanzarlo dentro del círculo blanco, primero se lanza con la mano derecha y luego con la mano izquierda.	
EJECUCIÓN	Después invita a los niños de la primera fila a realizar un ejemplo para sus compañeros. Al terminar, les pide que se ubiquen en sus equipos y con el sonido del pito empieza la actividad.	





	<p>El equipo que haya lanzado la pelota más veces dentro del círculo blanco es el ganador.</p>	
<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Al terminar, la maestra les dice que se ubiquen en media luna y les pregunta: ¿Lograron lanzar dentro del círculo blanco con ambas manos? ¿Cuál fue difícil? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Al terminar de escuchar las respuestas, la maestra le da a cada niño y niña una cartulina negra y tizas para que dibuje lo que realizó.</p>	

ANEXOS:





ACTIVIDAD N° 20

I. Datos Informativos

1. **I.E.I:** 87 "Los Próceres"
2. **TÍTULO:** "ME DIVIERTO PASANDO OBSTACULOS"
3. **EDAD:** 5 años
4. **TIEMPO:** 45 min
5. **FECHA:** Lunes 23 de setiembre 2019
6. **OBJETIVO:** Los niños y niñas pasan por los obstáculos sin dificultades y lo plasman en una hoja bond.

II. Secuencia Metodológica

MOMENTO	ACTIVIDAD	MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se organiza previamente el espacio, colocando tres obstáculos en el camino. La maestra invita a los niños y niñas al patio y les presenta la actividad "Me divierto pasando obstáculos"	-3 obstáculos (mesas, colchonetas y conos) -Imágenes
ORGANIZACIÓN	La maestra los organiza en 5 equipos de 5 integrantes, y les menciona que tienen que pasar todos los obstáculos para poder terminar con el objetivo. Antes de iniciar con la actividad, la maestra les muestra 3 imágenes, las cuales están en cada obstáculo. Cada una de estas indica al niño la manera de cómo debe pasar el obstáculo.	
EJECUCIÓN	Una vez en posición la maestra pide la participación de 3 niños para que puedan ejemplificar cómo se realiza la actividad, luego invita a los niños a	





	<p>realizar el ejemplo y al terminar les dice que se ubiquen en sus lugares.</p> <p>Para dar inicio, la maestra toca la pandereta y cada integrante de cada equipo sale.</p> <p>El equipo que haya pasado por los obstáculos y haya terminado primero es el ganador.</p>	
<p>EVALUACIÓN/ REPRESENTACIÓN</p>	<p>Al terminar la maestra les dice que se ubiquen en círculo y les pregunta:</p> <p>¿Fue fácil pasar por los obstáculos? ¿Cuál fue difícil? ¿Cómo se sintieron al no poder hacerlo rápido? ¿Por qué creen que haya sido difícil pasar por el obstáculo?</p> <p>Al terminar de escuchar las respuestas, la maestra le da a cada una una hoja de color y plumones y les dice que dibujen el camino que pasaron y cómo lo pasaron.</p>	

ANEXOS:





FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS NIÑOS DURANTE LAS ACTIVIDADES

NOMBRE:	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	
FECHA:	

N°	ITEMS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1	Participa activamente en la actividad realizada.			
2	Realiza la actividad según las indicaciones dadas.			
3	Utiliza el material de manera oportuna, durante la actividad.			
4	Expresa sus emociones en la actividad			
5	Se comunica con sus amigos durante la actividad.			
6	Comparte el material durante la actividad.			
7	Manifiesta si comprende las indicaciones dadas.			





Registro Fotográficos





ACTIVIDAD 1: "CAMINOS DIVERTIDOS"



ACTIVIDAD 2: "SIGUE EL CAMINO"





ACTIVIDAD 4: "BÚSQUEDA DEL TESORO"





ACTIVIDAD 5: “RECONOCEMOS SIMBOLOS”



ACTIVIDAD 6: “MI AVIONCITO”



ACTIVIDAD 7: “ELIJO MI CAMINO”





ACTIVIDAD 8: “EL GRAN DESCUBRIDOR”



ACTIVIDAD 9: “SOY CREATIVO”





ACTIVIDAD 10: “CAMINOS CON CURVAS”



ACTIVIDAD 11: “PONTE Y SÁATELO SI PUEDES”





ACTIVIDAD 12: “VAMOS POR EL GOL”



ACTIVIDAD 13: “BUSCANDO MI FIGURA GEOMETRICA”





ACTIVIDAD 14: “LLEGANDO A LA META”



ACTIVIDAD 15: “ME DIVIERTO CONDUCIENDO”





ACTIVIDAD 16: “BUSCANDO LA SALIDA”



ACTIVIDAD 17: “CAMINO COMO ANIMAL”



ACTIVIDAD 18: “USANDO MI DEDITOS”





ACTIVIDAD 19: “TIRO AL BLANCO”



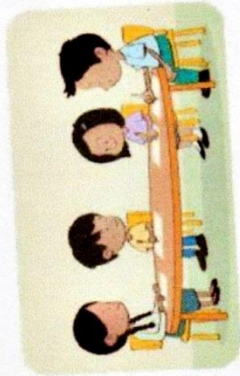
ACTIVIDAD 20: “ME DIVIERTO PASANDO OBSTÁCULO”



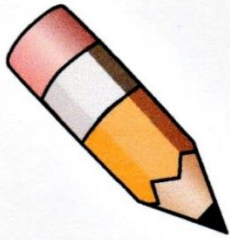


Fichas “Manitos Creativas”





"MANITOS CREATIVAS"



Para niños del nivel Inicial del aula de 5 años

Niño(a): ALONSO

Fecha de aplicación: 02/07/19

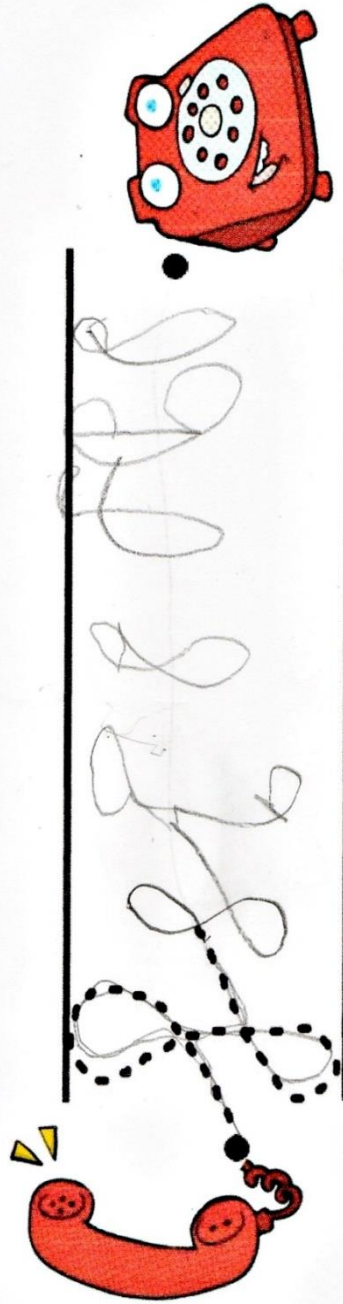
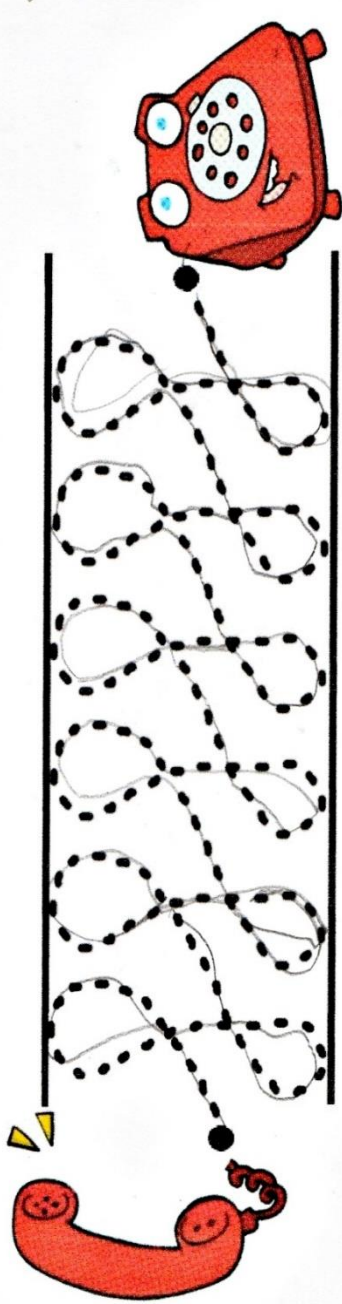
Evaluadora: Gianina Avia





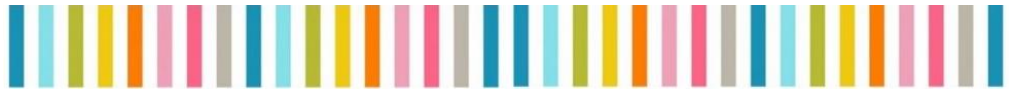
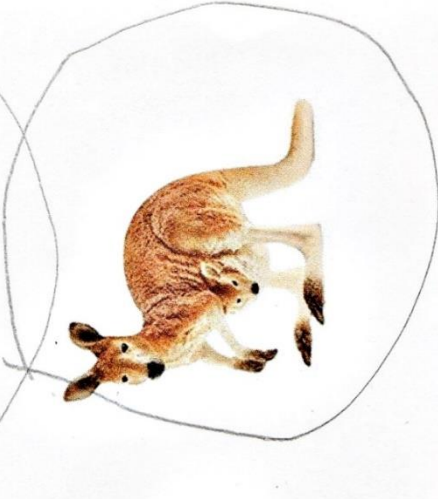
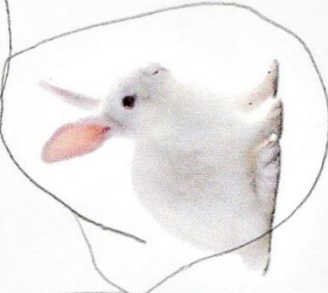
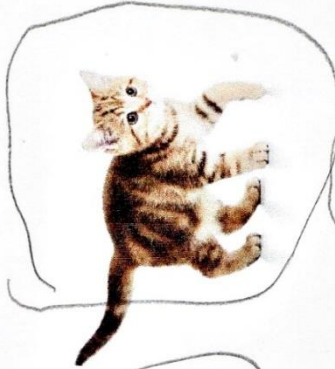
MANITOS CREATIVAS

1. TRAZA las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

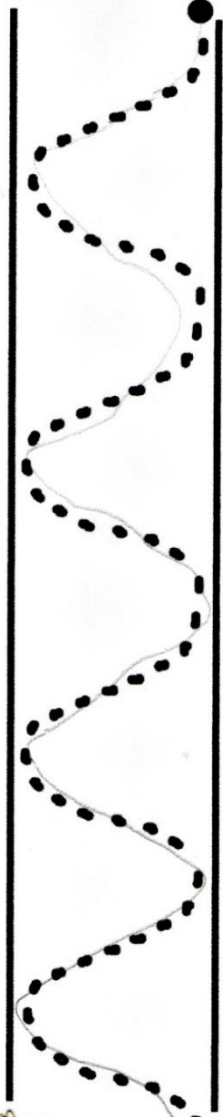
2. ENCIERRA, utilizando un lápiz, los animales que más te gusten.





MANITOS CREATIVAS

3. SIGUE las líneas punteadas.





MANITOS CREATIVAS

4. SIGUE

las líneas para completar los cerros.





MANITOS CREATIVAS

Pepito quiere que su pijama tenga líneas verticales.

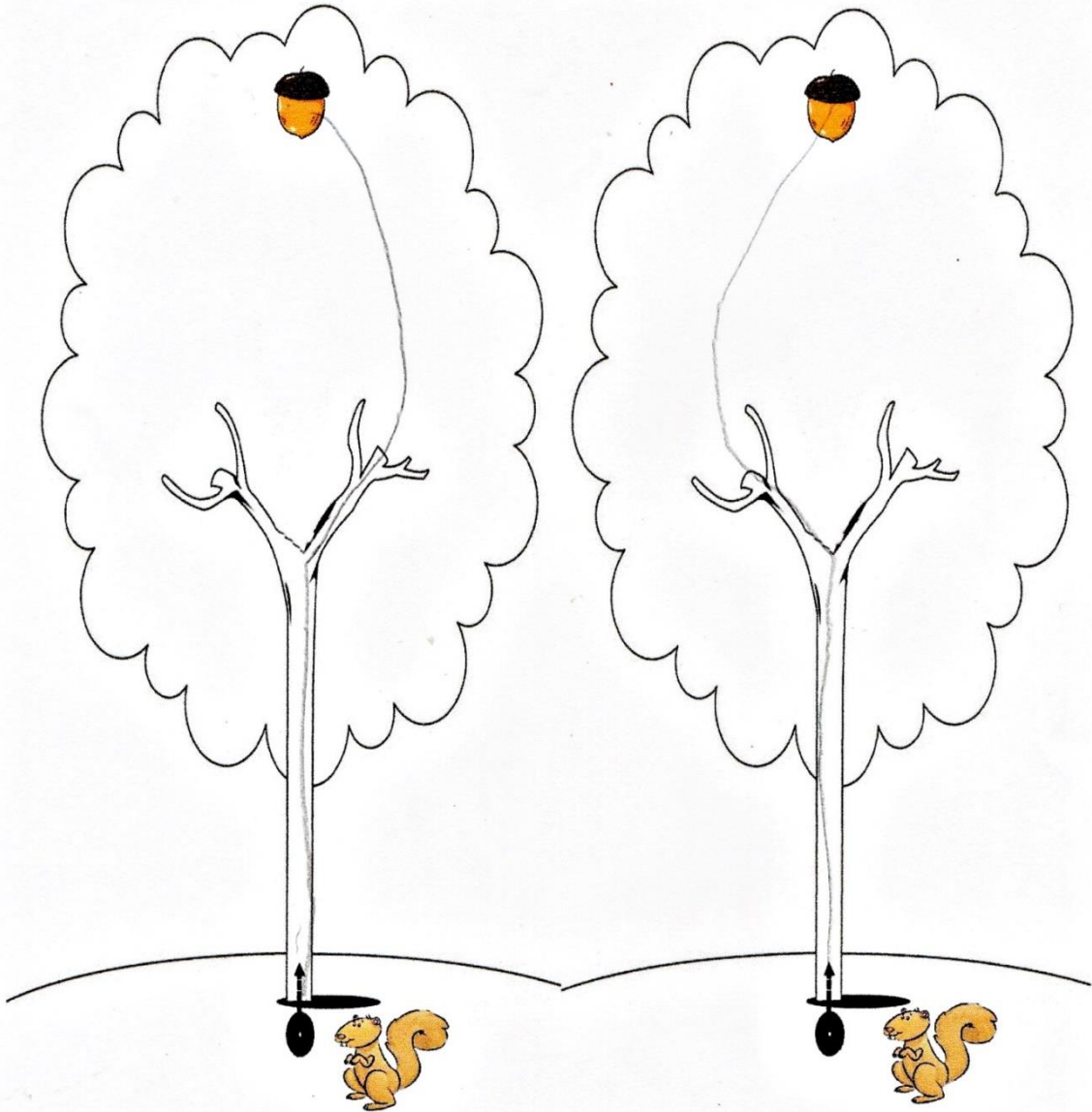
5.DIBUJA las líneas desde arriba hacia abajo.





MANITOS CREATIVAS

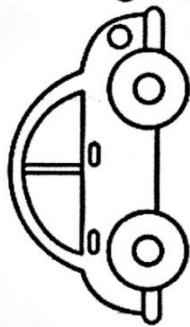
6. DIBUJA el trayecto de cada ardilla hasta llegar a la cima del árbol.
hasta llegar a la cima del árbol.



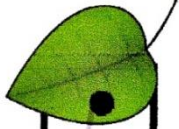
MANITOS CREATIVAS

7. DIBUJA

el trayecto que debe seguir el carro, el caracol y el bebé hasta llegar a la meta.



M E T A



M E T A



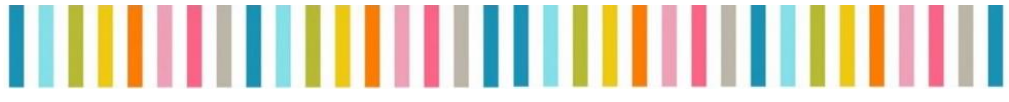
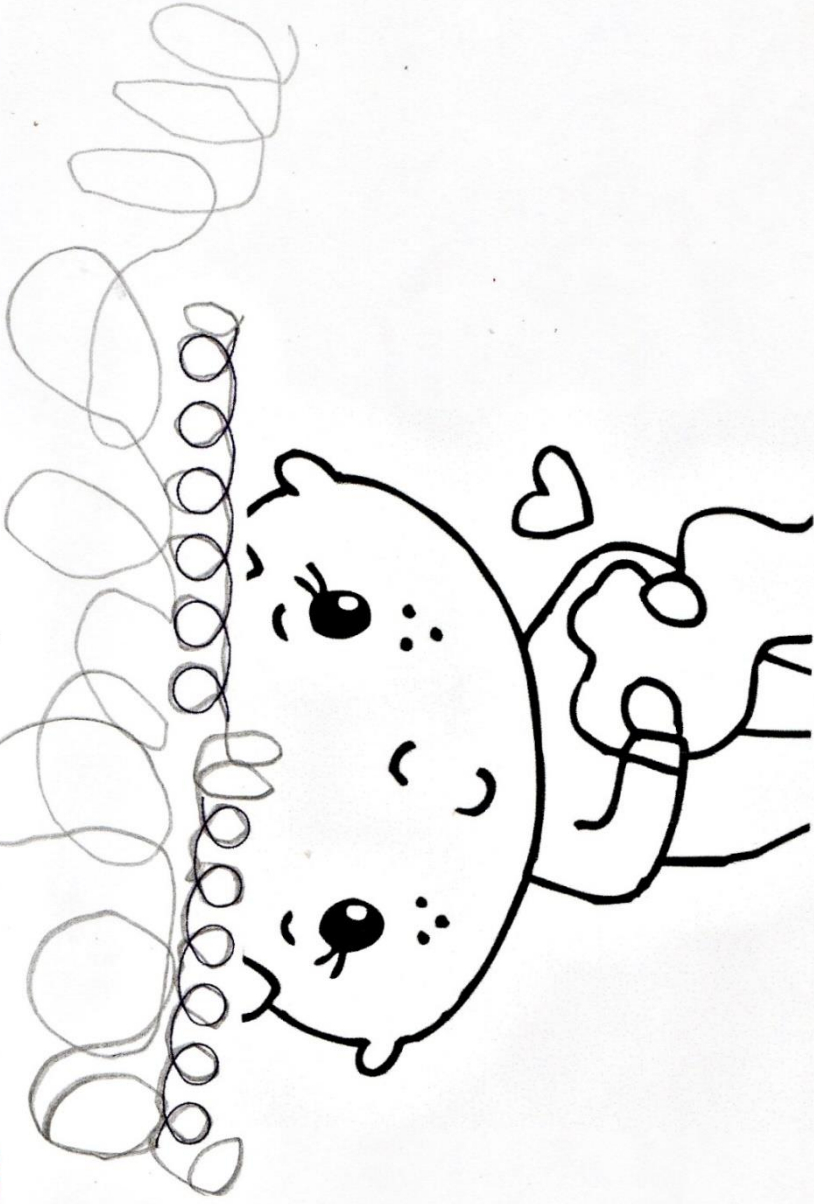
M E T A



MANITOS CREATIVAS

8. DIBUJA

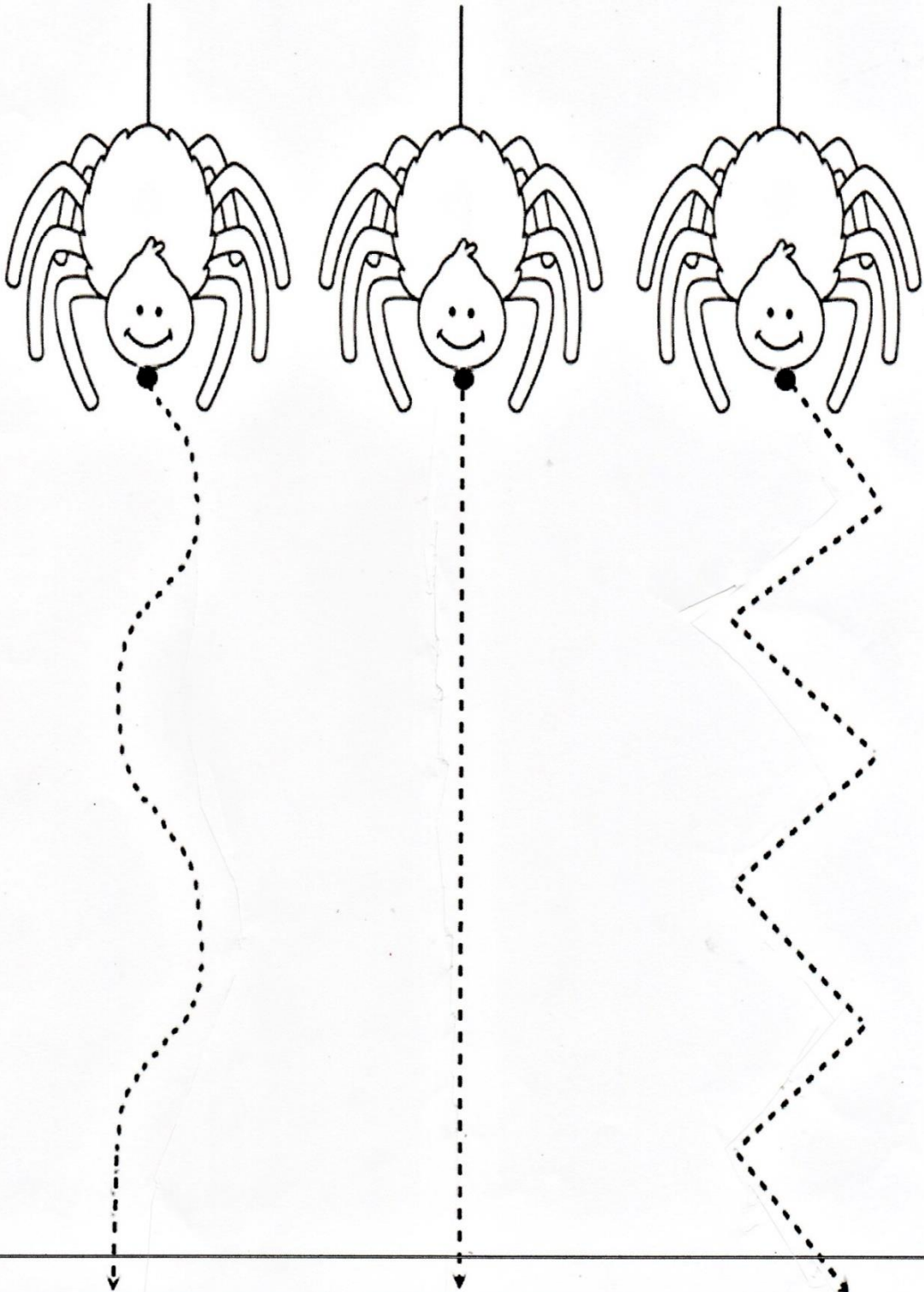
Completa el dibujo del cabello crespo de la niña.





MANITOS CREATIVAS

9. RECORTA por las líneas punteadas.

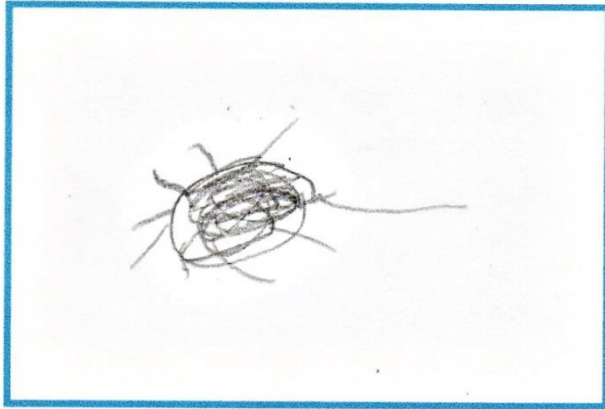


MANITOS CREATIVAS

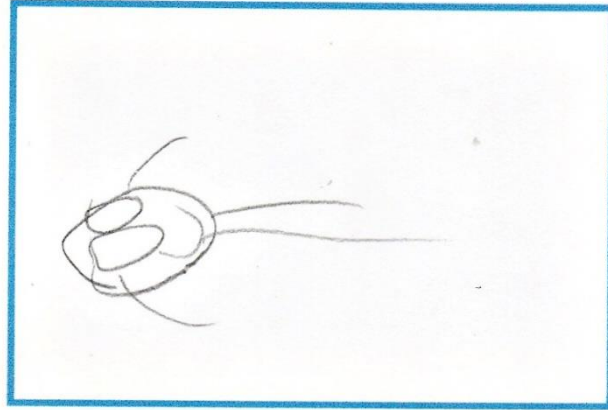
10. DIBUJA



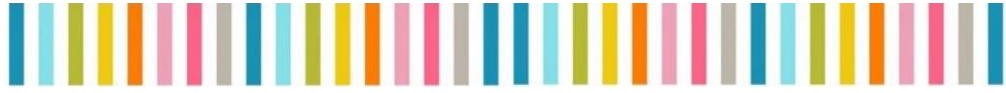
UNA FLOR



NIÑO / NIÑA



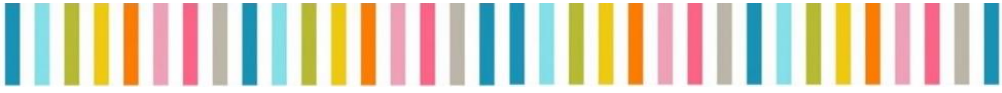
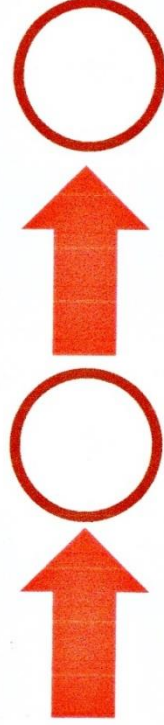
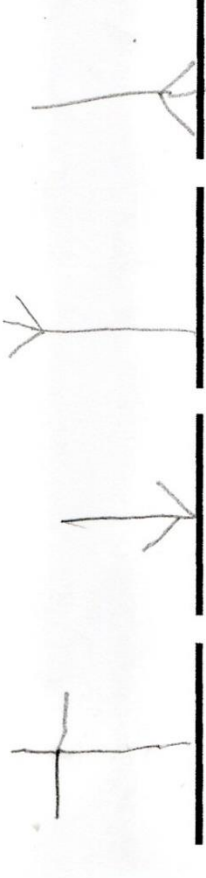
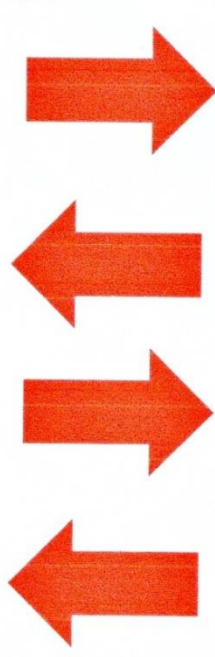
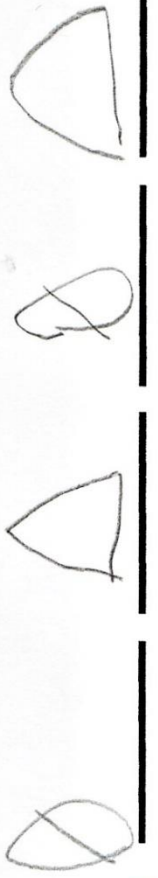
TU ANIMAL FAVORITO



MANITOS CREATIVAS

Test de Grafomotricidad

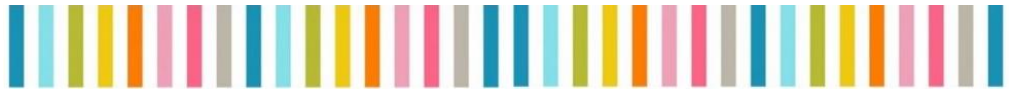
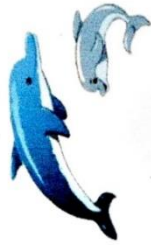
11. DIBUJA las figuras.



MANITOS CREATIVAS

12. TRAZA.

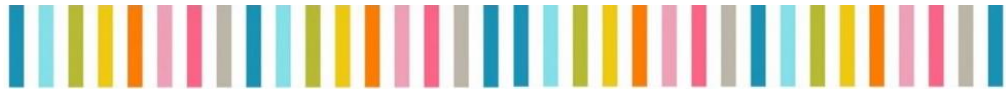
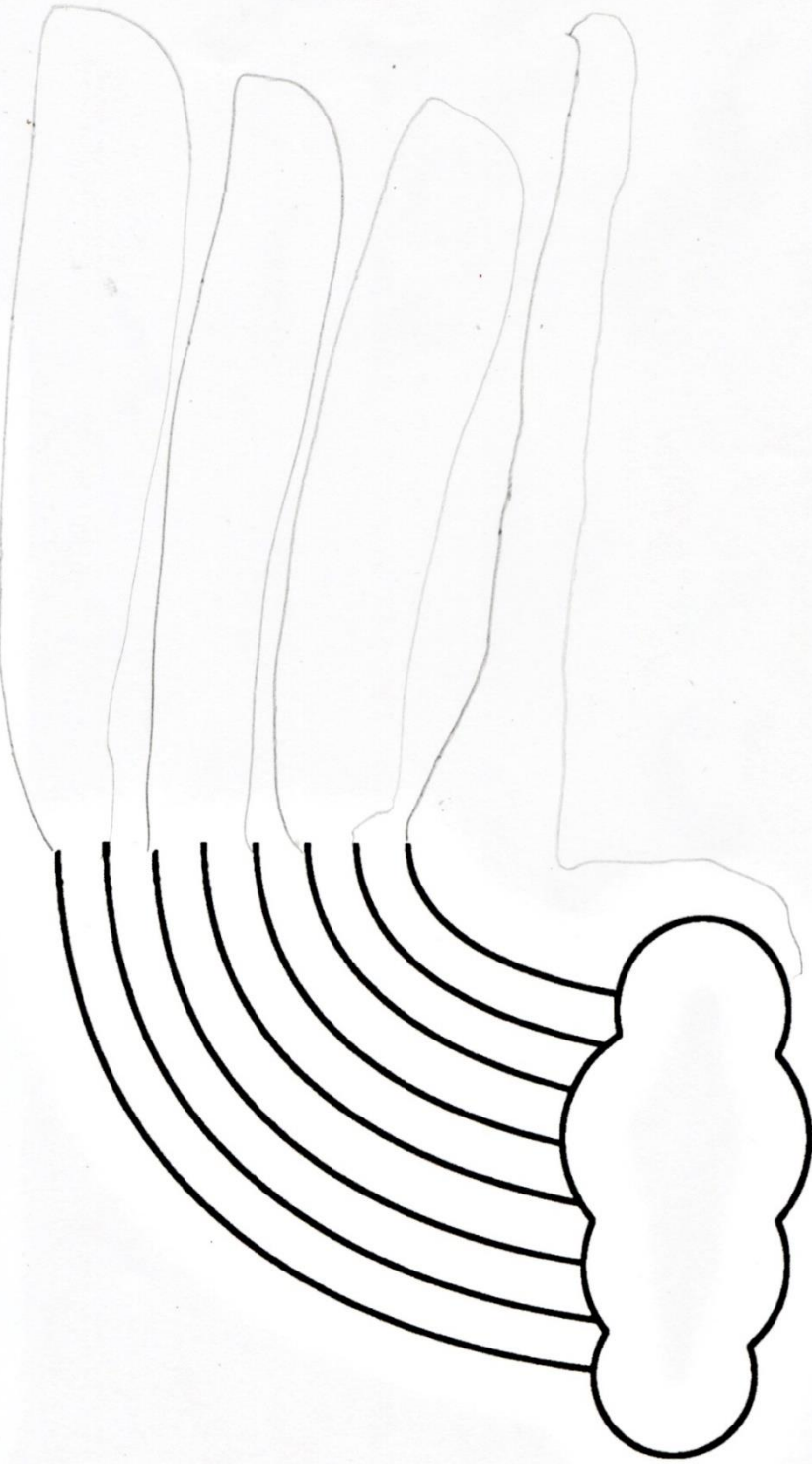
utilizando el lápiz, sobre las líneas punteadas:



MANITOS CREATIVAS

13.COMPLETA.

utilizando el lápiz, el dibujo del arco iris:

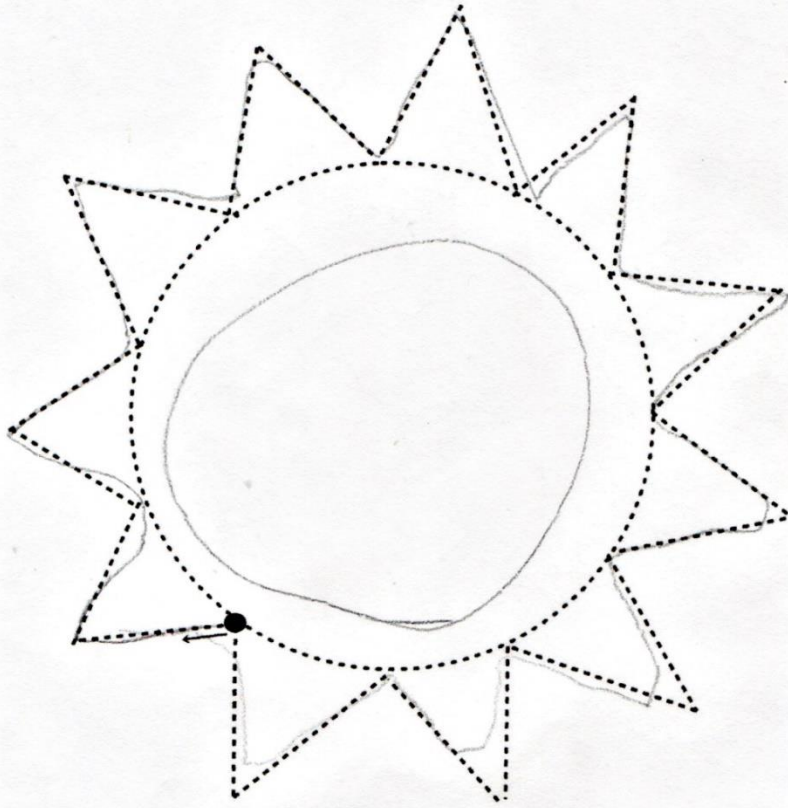


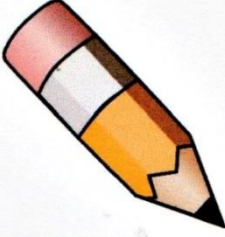


MANITOS CREATIVAS

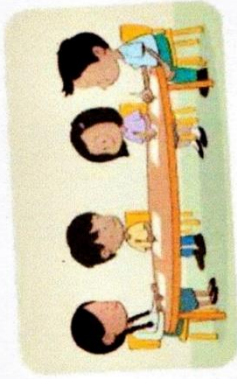
14. TRAZA.

utilizando el lápiz, las líneas punteadas para dibujar el sol:





"MANITOS CREATIVAS"



Para niños del nivel Inicial del aula de 5 años

Niño(a): FACUNDO

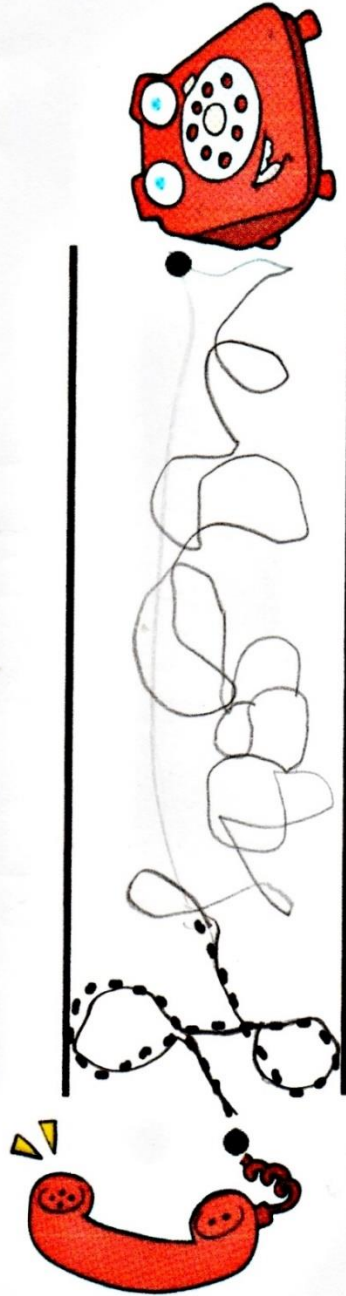
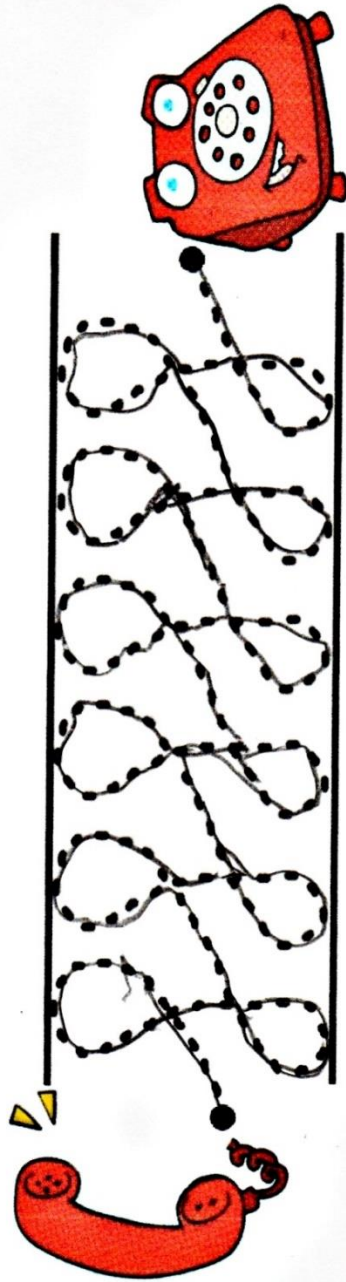
Fecha de aplicación: 02/07/19

Evaluadora: Cynthia Bernaola



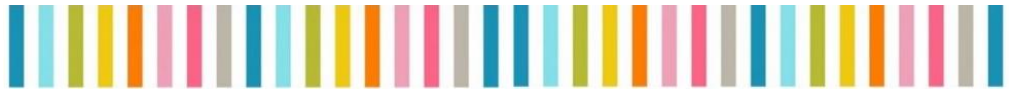
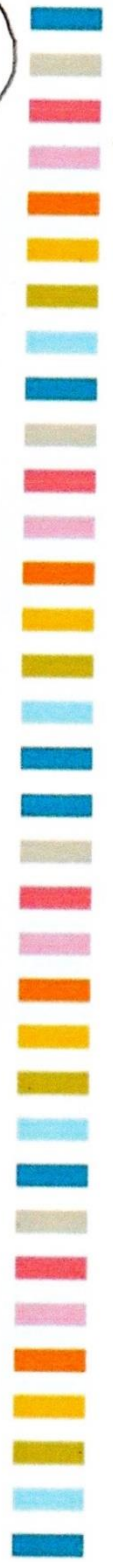
MANITOS CREATIVAS

1. TRAZA las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

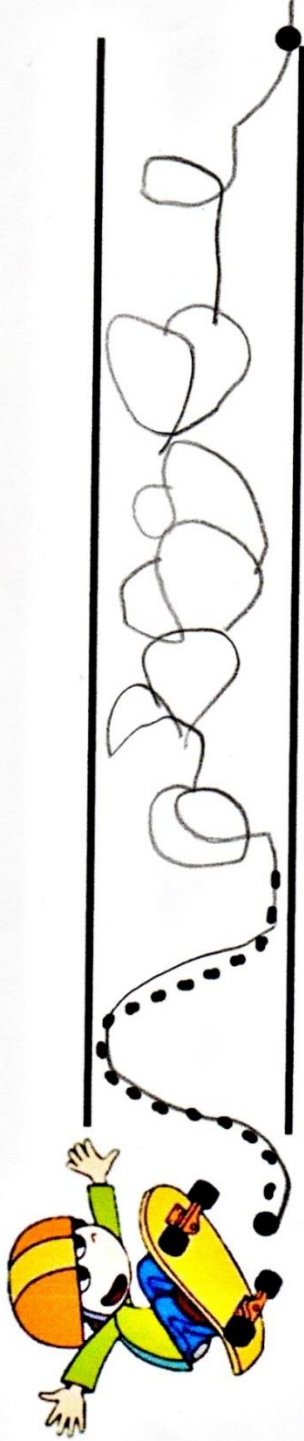
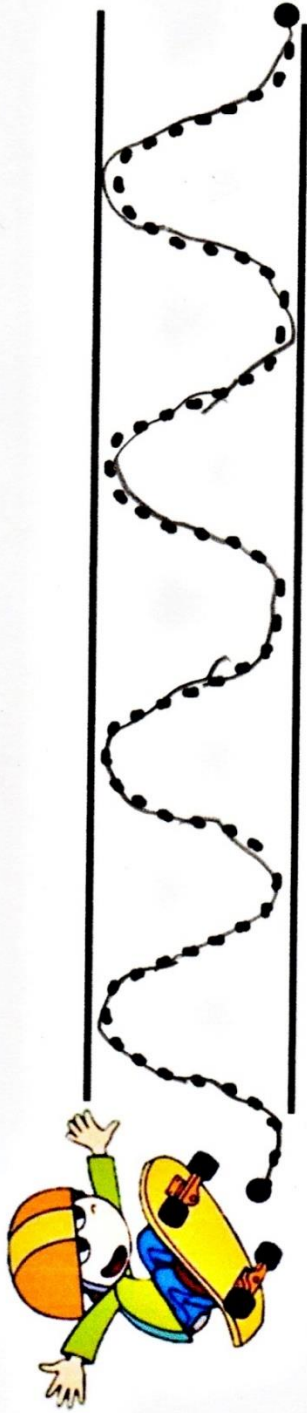
2. ENCIERRA. utilizando un lápiz, los animales que más te gusten.





MANITOS CREATIVAS

3. SIGUE las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

4.SIGUE

las líneas para completar los cerros.





MANITOS CREATIVAS

Pepito quiere que su pijama tenga líneas verticales.

5.DIBUJA las líneas desde arriba hacia abajo.

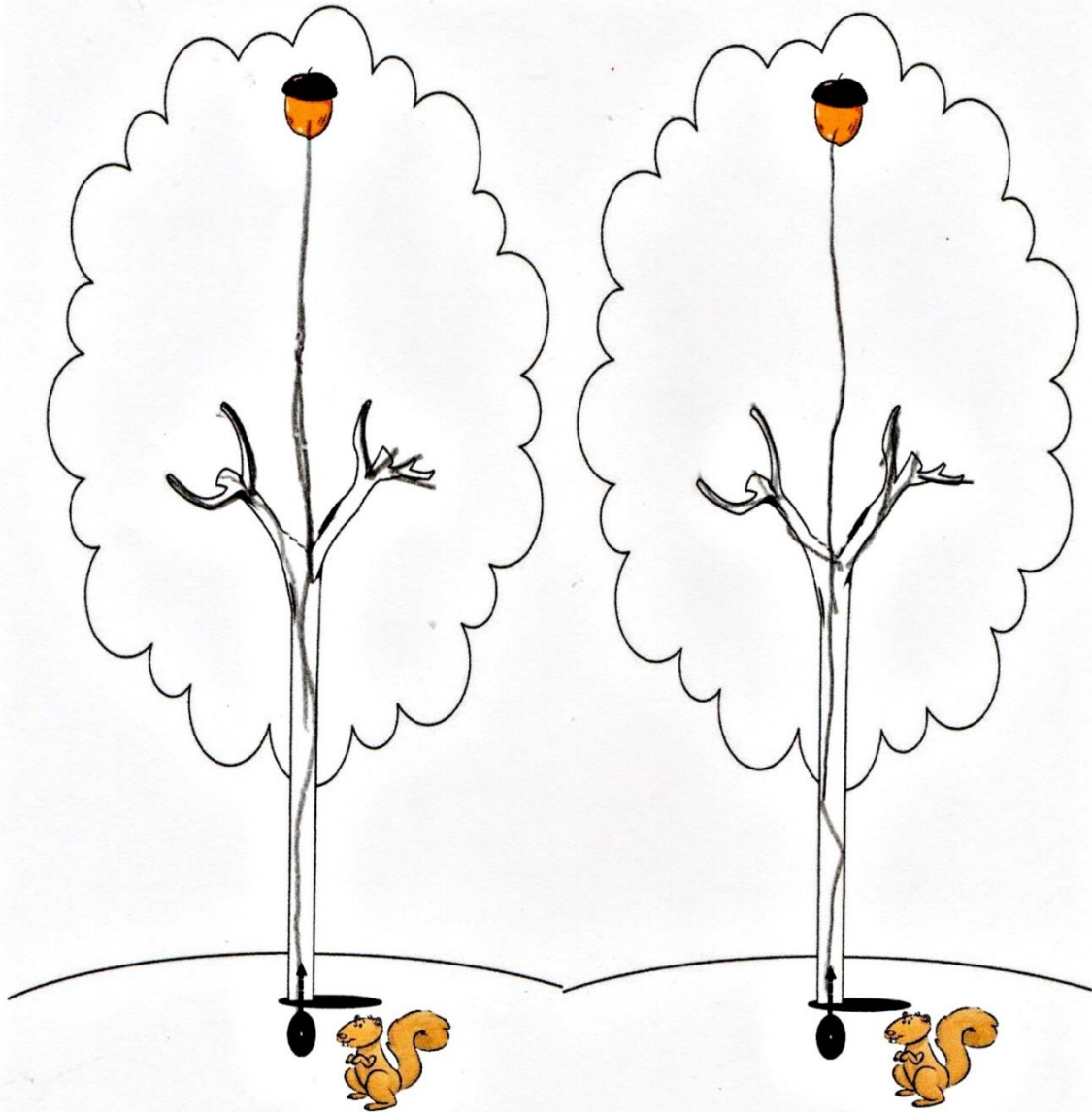




MANITOS CREATIVAS

6. DIBUJA el trayecto de cada ardilla hasta llegar a la cima del árbol.

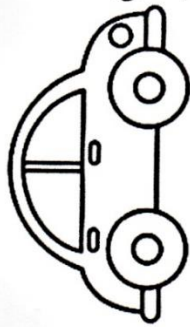
hasta llegar a la cima del árbol.



MANITOS CREATIVAS

7. DIBUJA

el trayecto que debe seguir el carro, el caracol y el bebé hasta llegar a la meta.



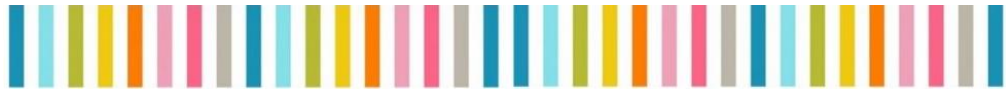
M E T A



M E T A



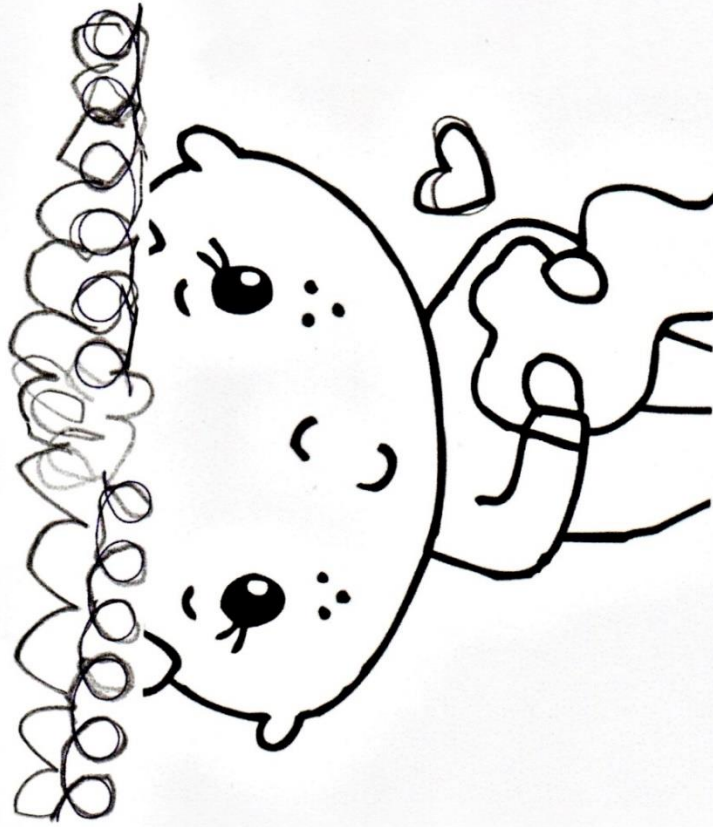
M E T A



MANITOS CREATIVAS

8. DIBUJA

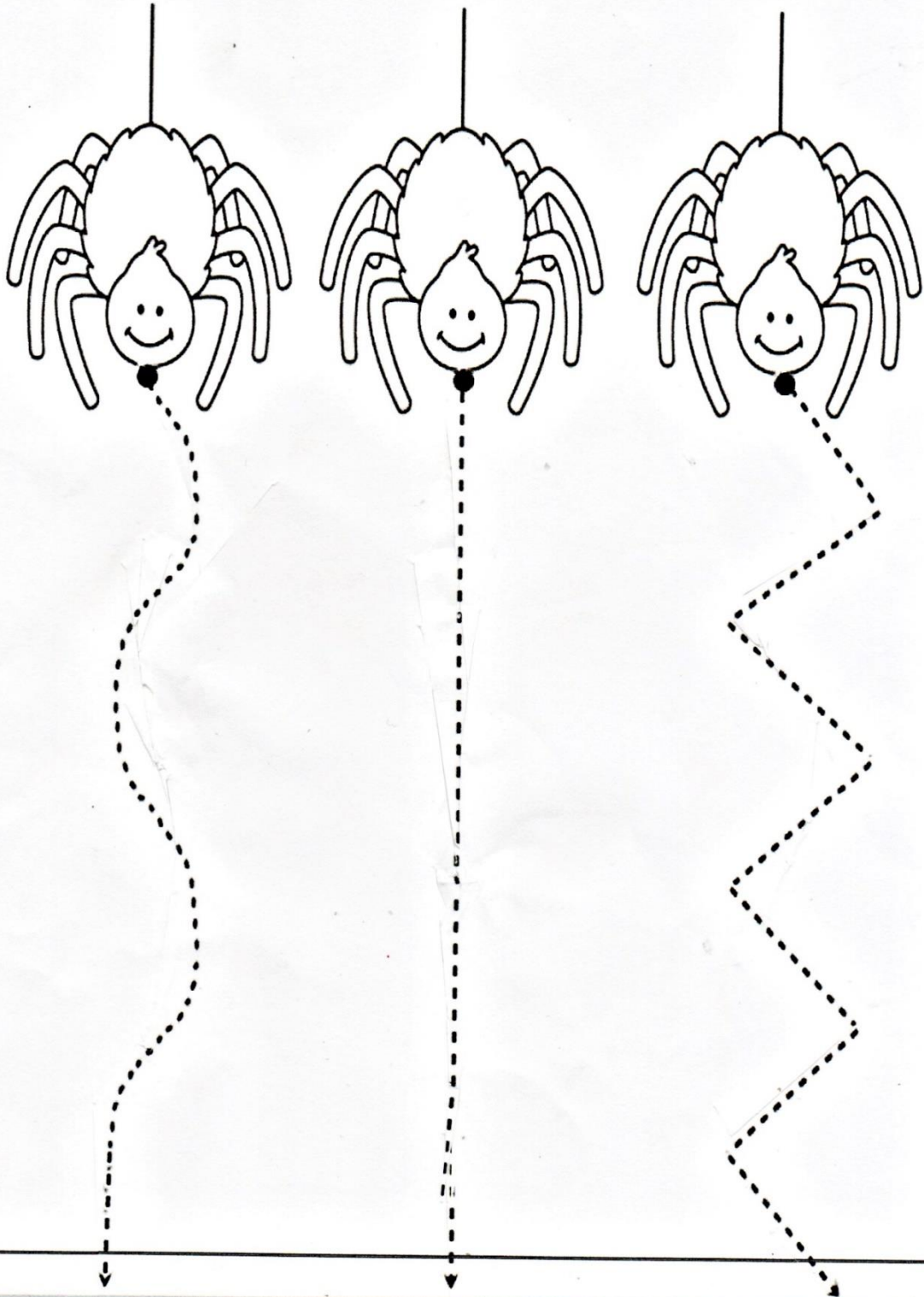
Completa el dibujo del cabello crespo de la niña.





MANITOS CREATIVAS

9. RECORTA por las líneas punteadas.

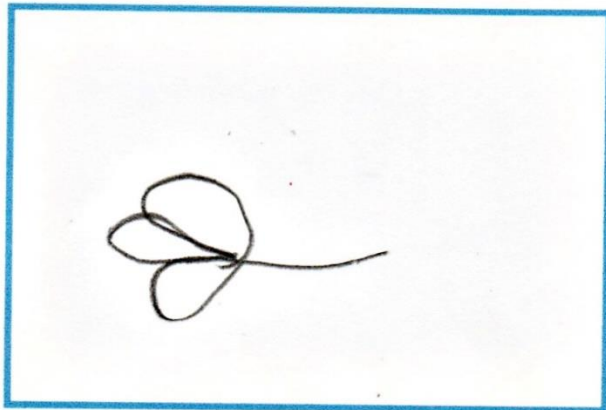


MANITOS CREATIVAS

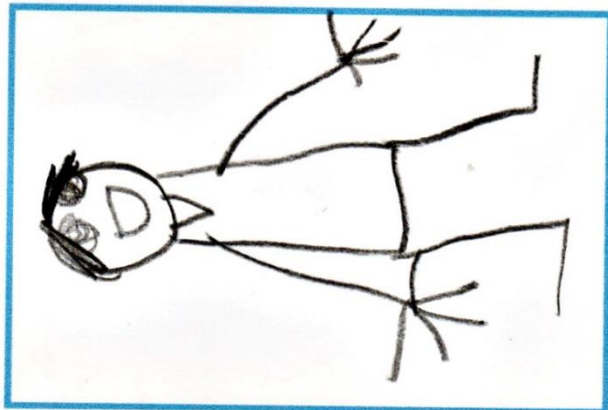
10. DIBUJA



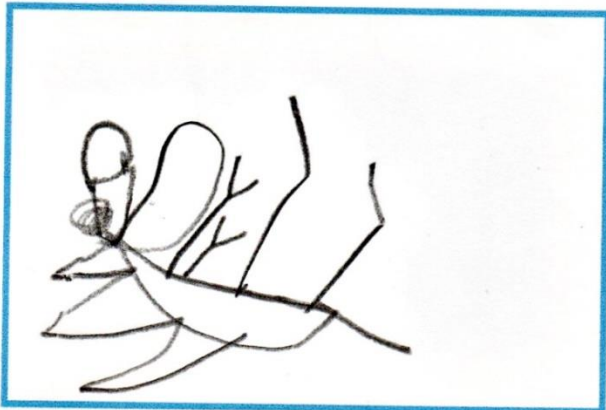
UNA FLOR



NIÑO / NIÑA

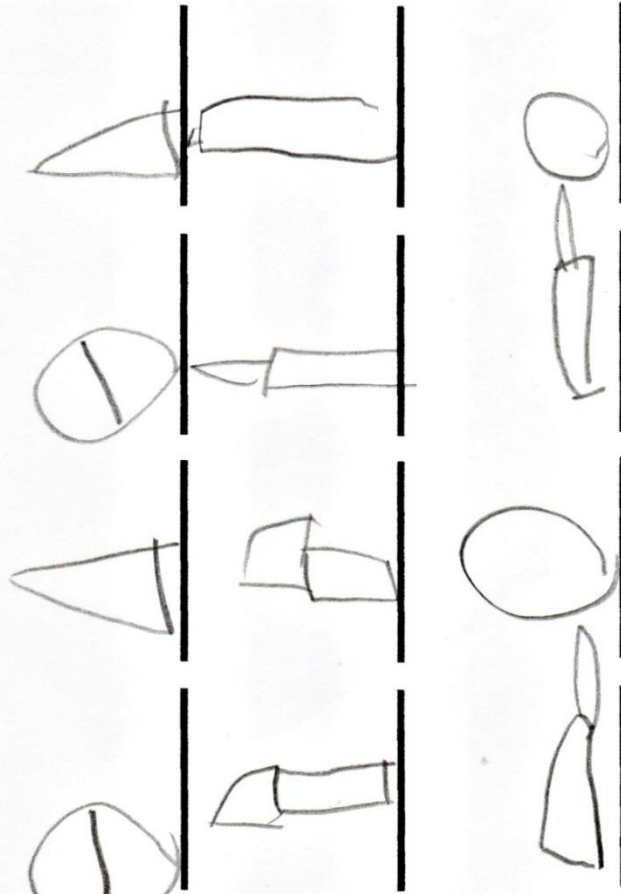
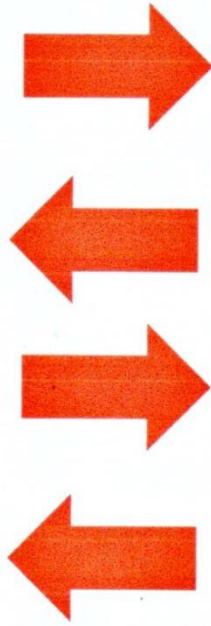


TU ANIMAL FAVORITO



MANITOS CREATIVAS

11. DIBUJA las figuras.



MANITOS CREATIVAS

12. TRAZA.

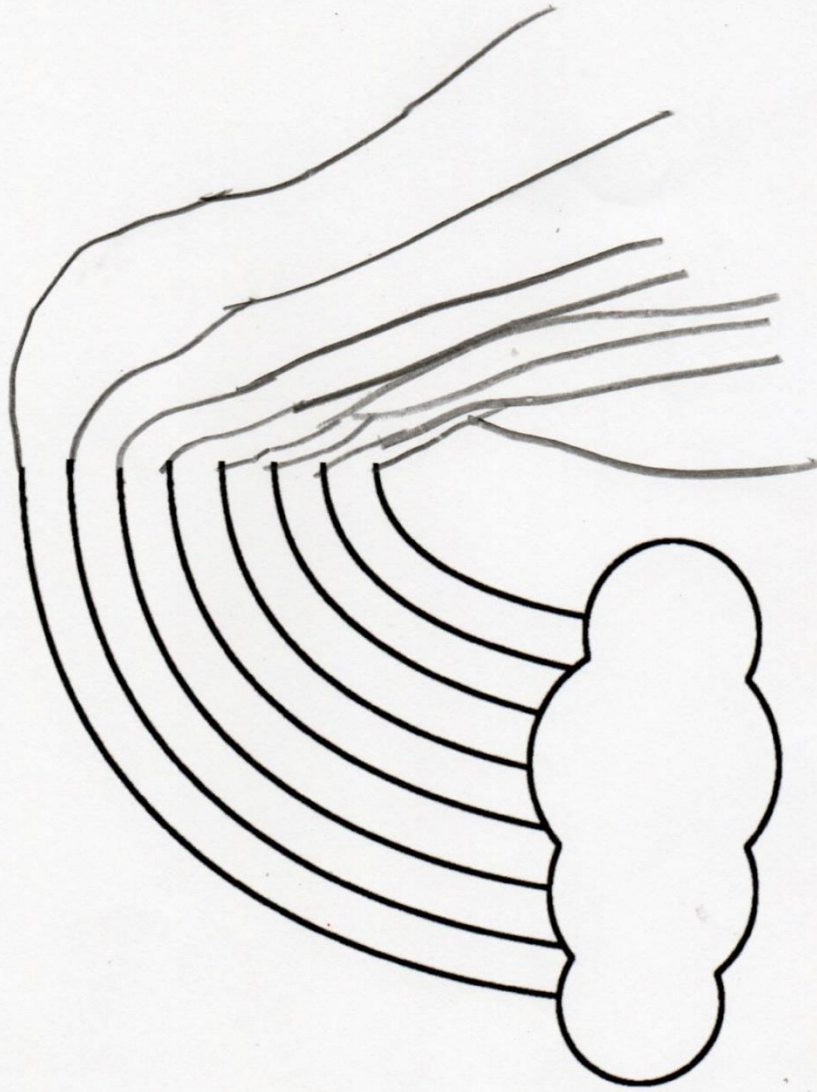
utilizando el lápiz, sobre las líneas punteadas:



MANITOS CREATIVAS

13. COMPLETA.

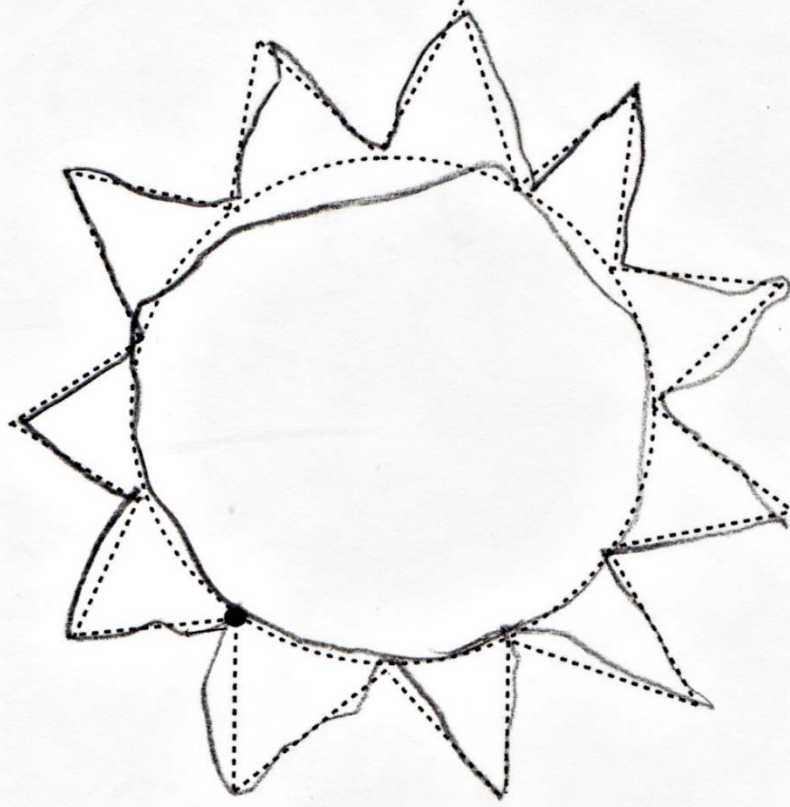
utilizando el lápiz, el dibujo del arco iris:

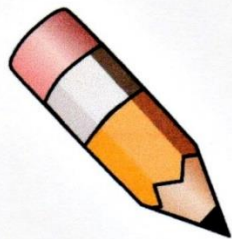


MANITOS CREATIVAS

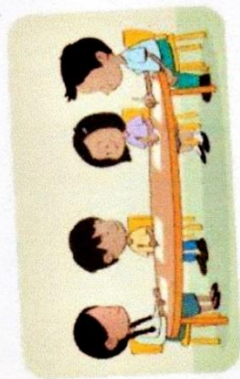
14. TRAZA.

utilizando el lápiz, las líneas punteadas para dibujar el sol.





"MANITOS CREATIVAS"



Para niños del nivel Inicial del aula de 5 años

Niño(a): FABIANO

Fecha de aplicación: 27/09/19

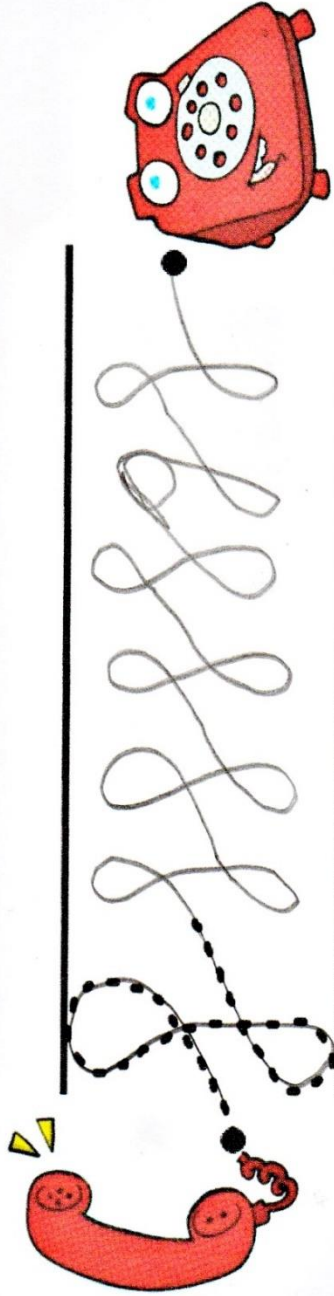
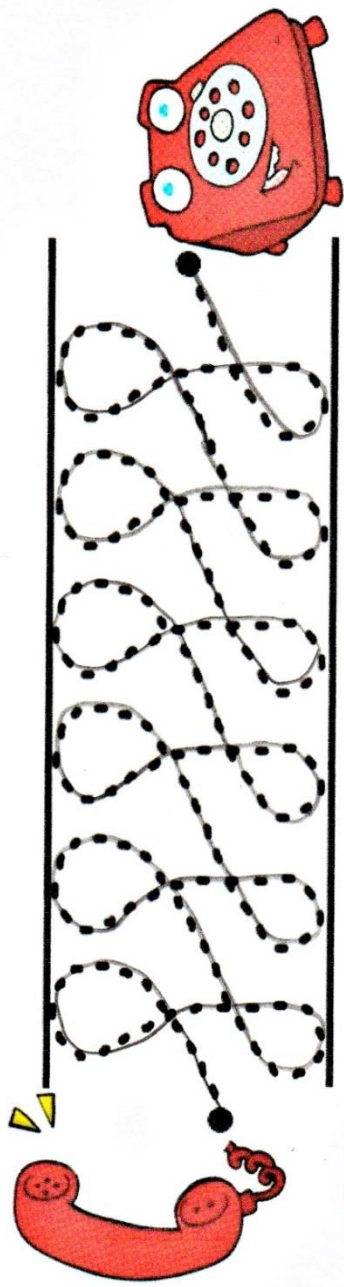
Evaluadora: Cynthia Bernaola





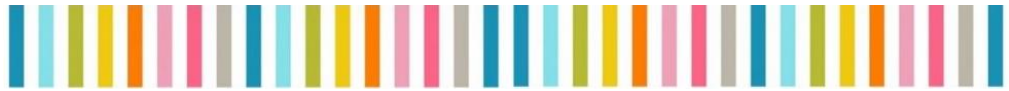
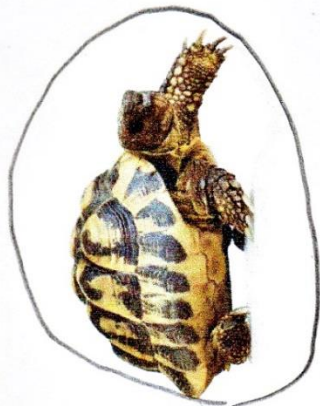
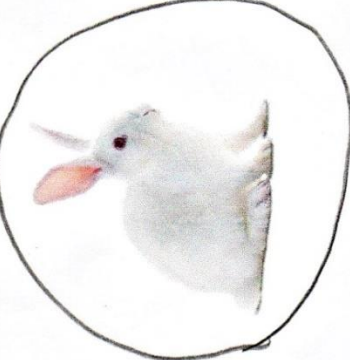
MANITOS CREATIVAS

1. TRAZA las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

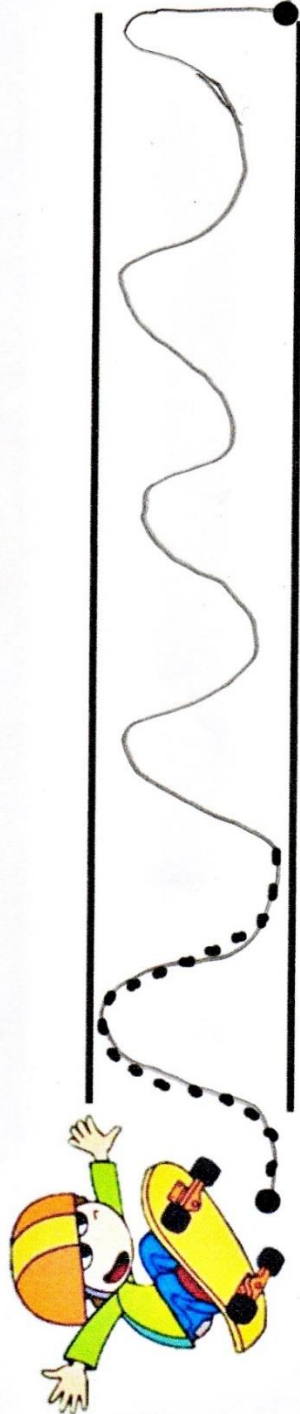
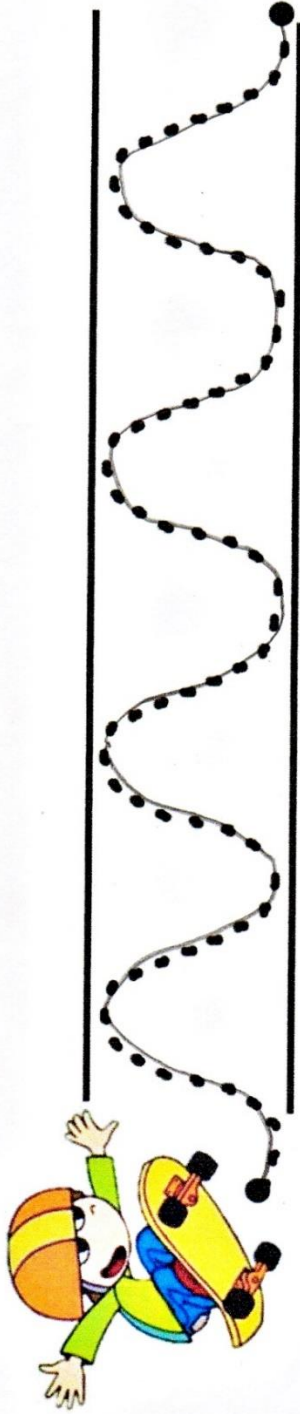
2. ENCIERRA. utilizando un lápiz, los animales que más te gusten.





MANITOS CREATIVAS

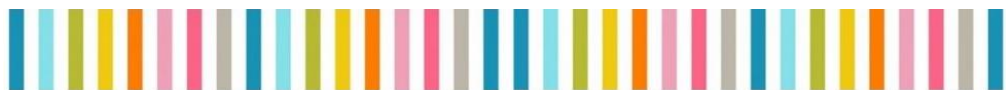
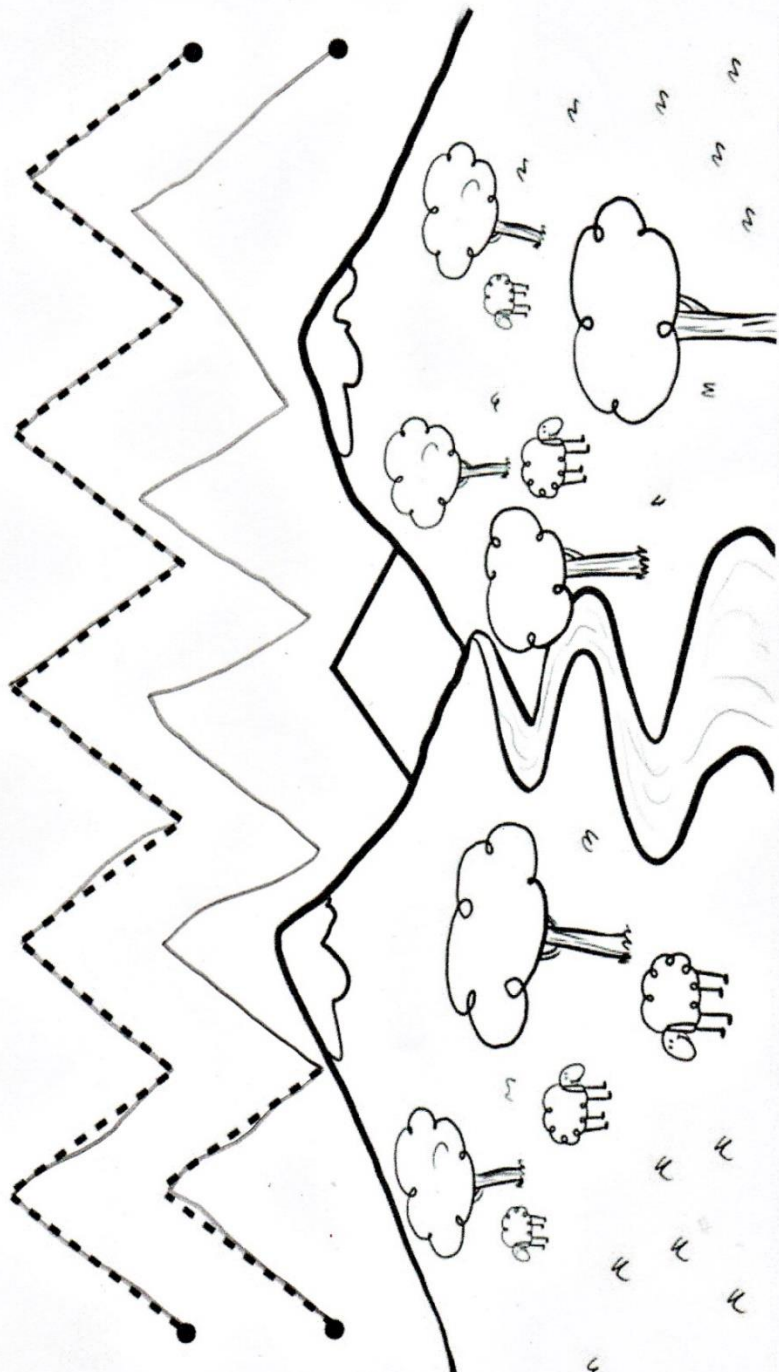
3.SIGUE las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

4. SIGUE

las líneas para completar los cerros.





MANITOS CREATIVAS

Pepito quiere que su pijama tenga líneas verticales.

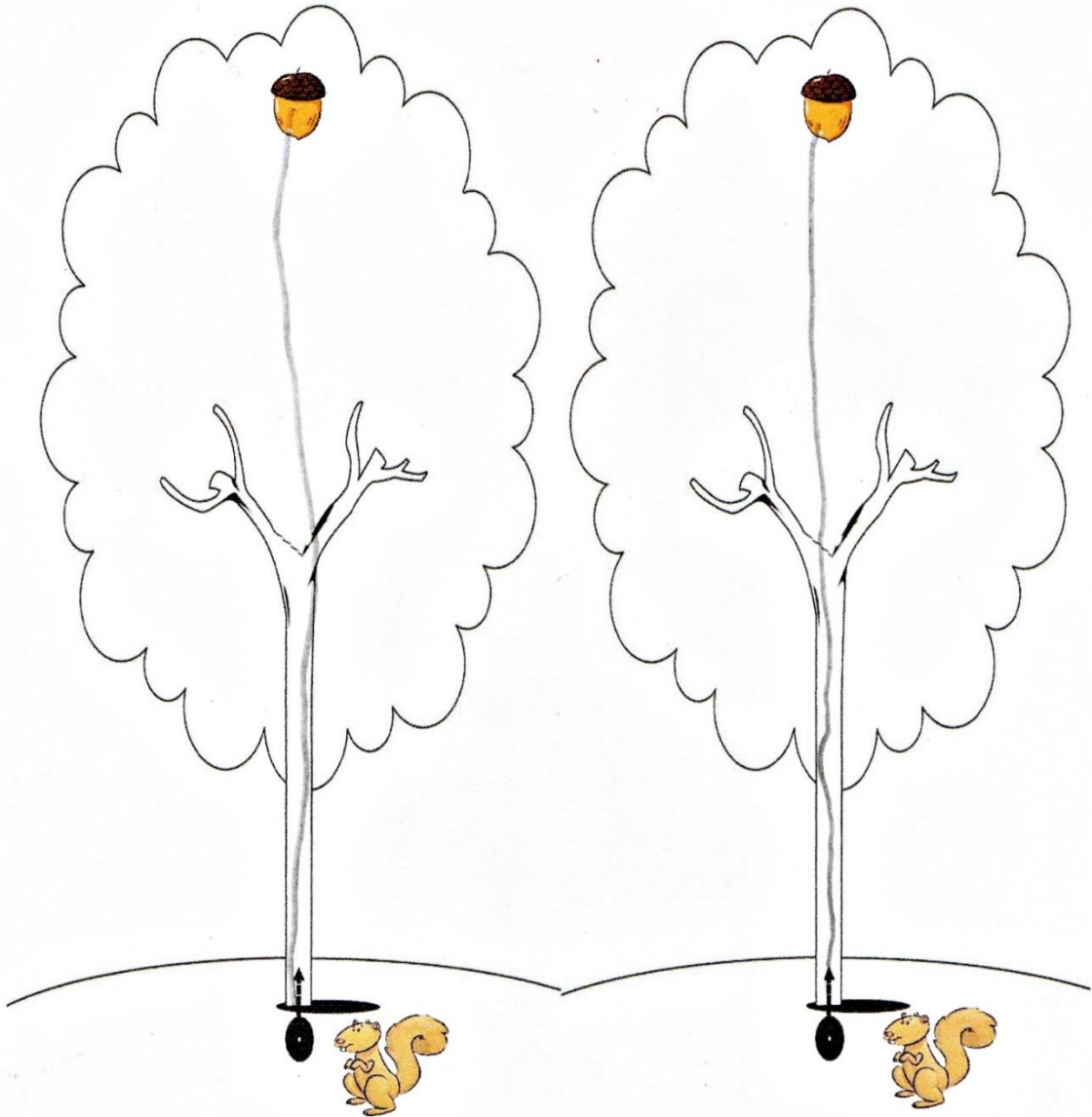
5. DIBUJA las líneas desde arriba hacia abajo.





MANITOS CREATIVAS

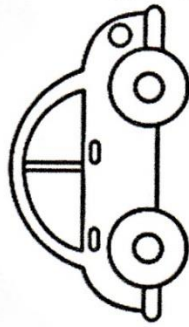
6. DIBUJA el trayecto de cada ardilla hasta llegar a la cima del árbol.



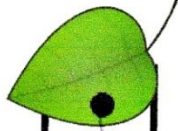
MANITOS CREATIVAS

7. DIBUJA

el trayecto que debe seguir el carro, el caracol y el bebé hasta llegar a la meta.



M E T A



M E T A



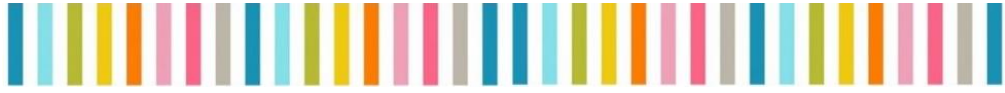
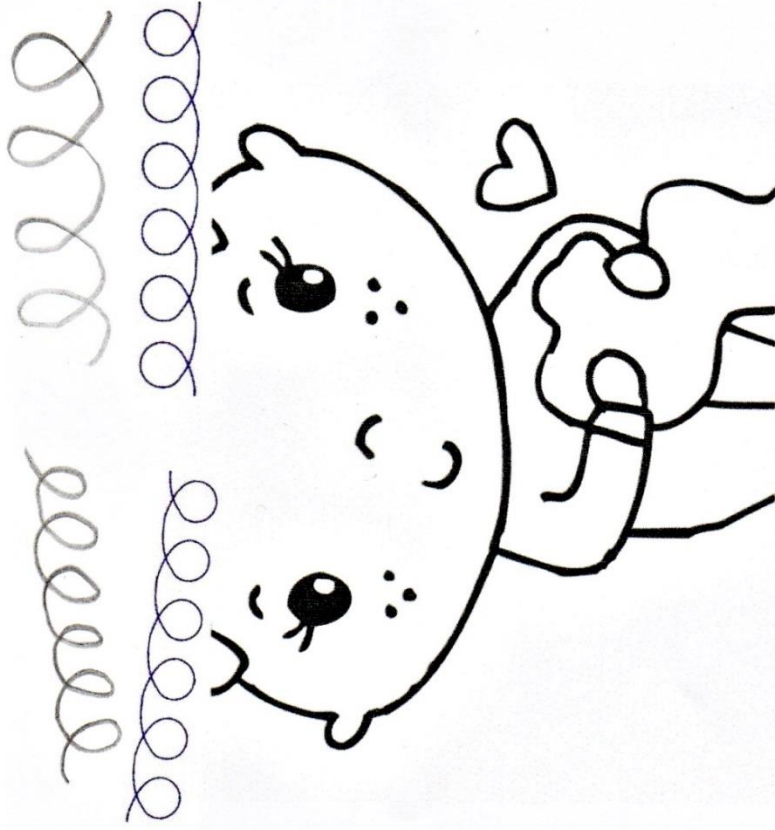
M E T A



MANITOS CREATIVAS

8. DIBUJA

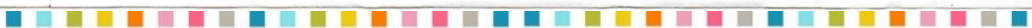
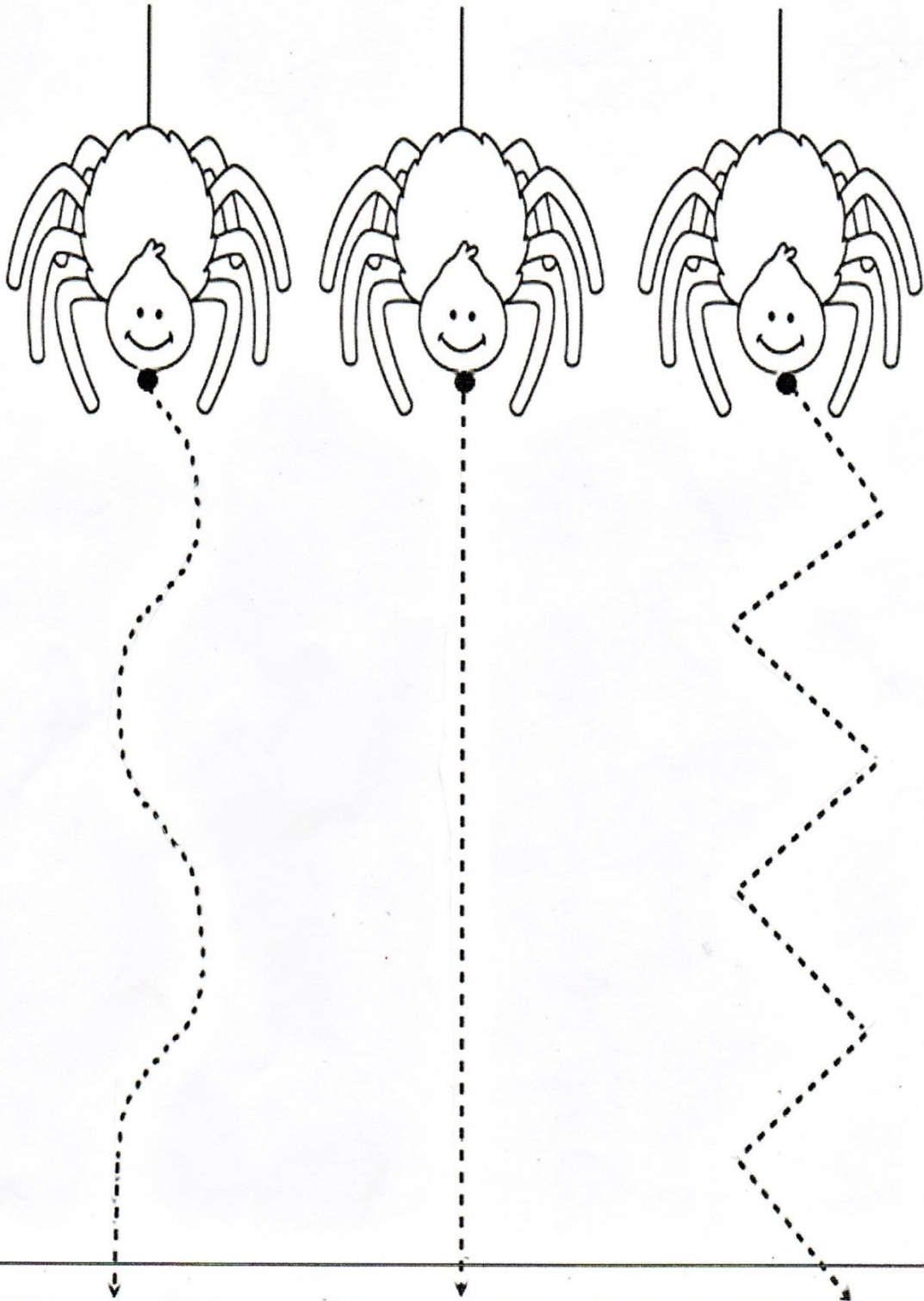
Completa el dibujo del cabello crespo de la niña.





MANITOS CREATIVAS

9. RECORTA por las líneas punteadas.

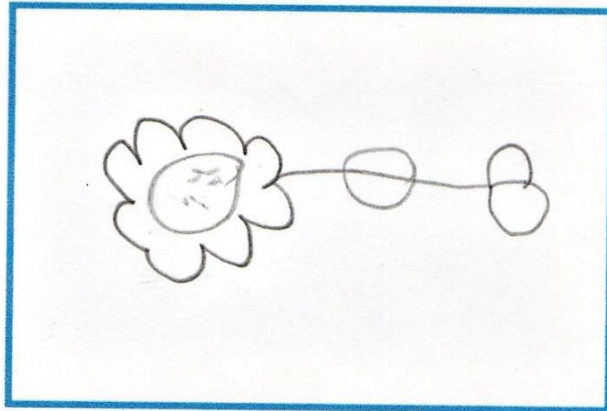


MANITOS CREATIVAS

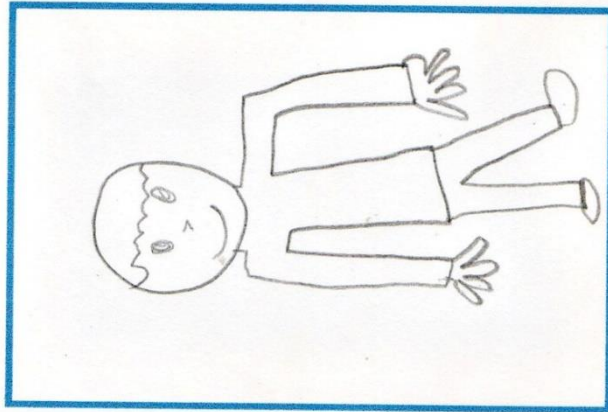
10. DIBUJA



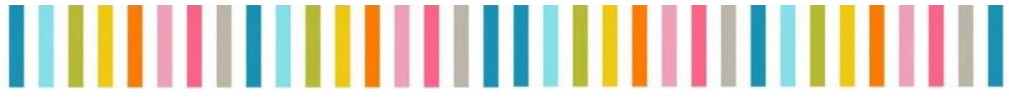
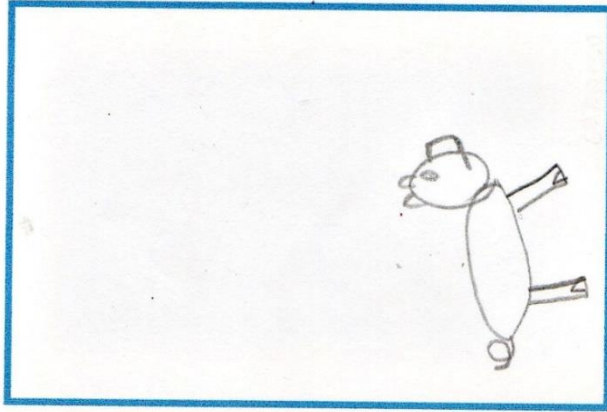
UNA FLOR



NIÑO / NIÑA

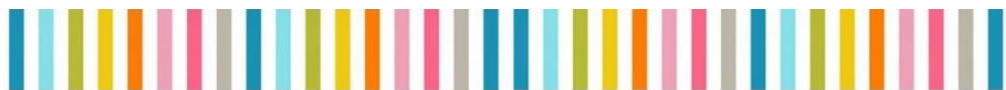
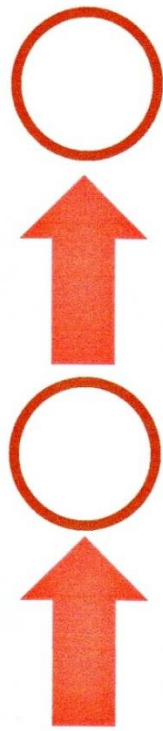
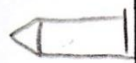
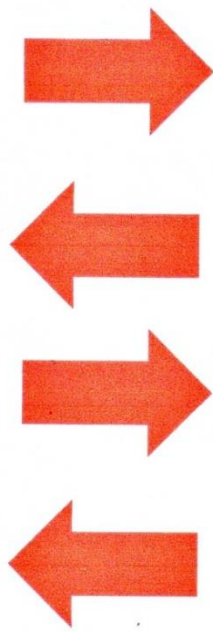


TU ANIMAL FAVORITO



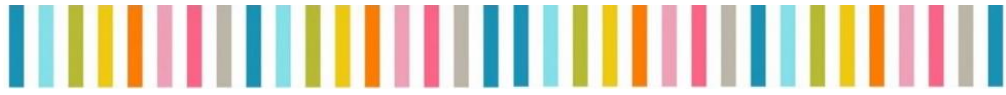
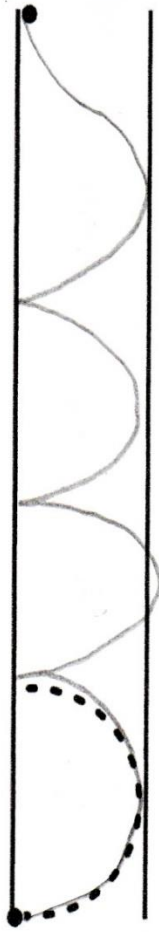
MANITOS CREATIVAS

11. DIBUJA las figuras.



MANITOS CREATIVAS

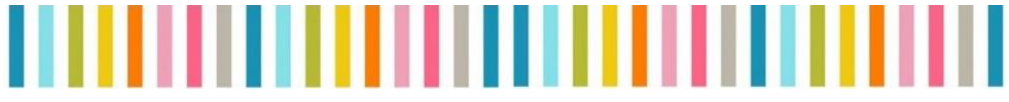
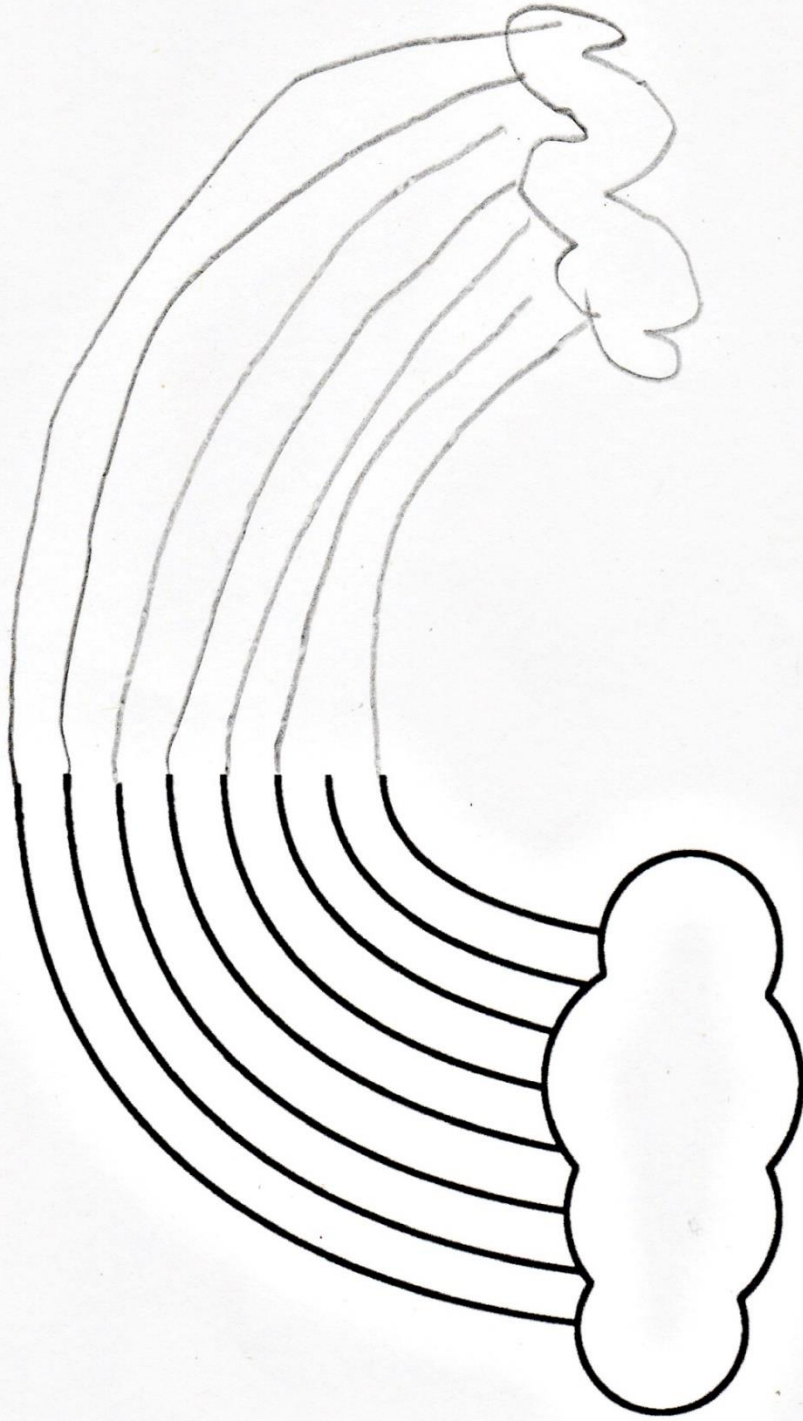
12. TRAZA, utilizando el lápiz, sobre las líneas punteadas:



MANITOS CREATIVAS

13. COMPLETA.

utilizando el lápiz, el dibujo del arco iris:

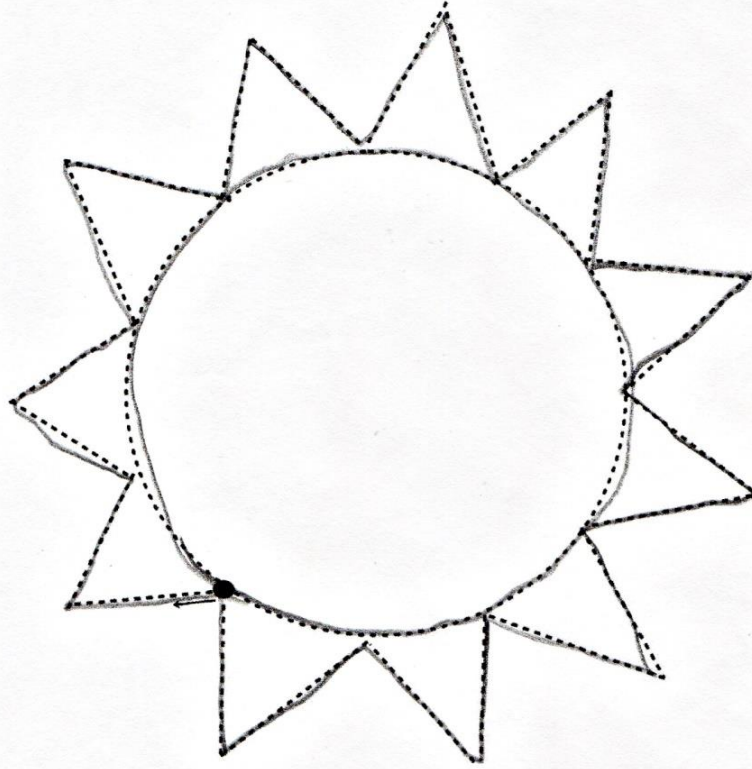


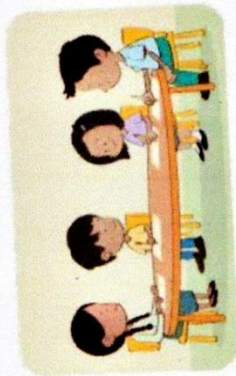


MANITOS CREATIVAS

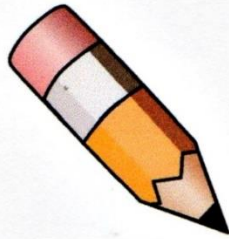
14. TRAZA.

utilizando el lápiz, las líneas punteadas para dibujar el sol:





"MANITOS CREATIVAS"



Para niños del nivel Inicial del aula de 5 años

Niño(a): VALENTINA

Fecha de aplicación: 27/09/19

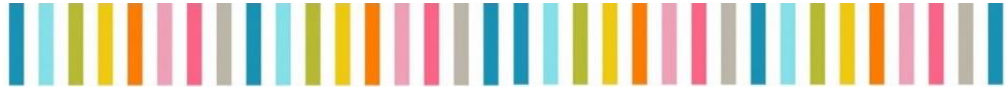
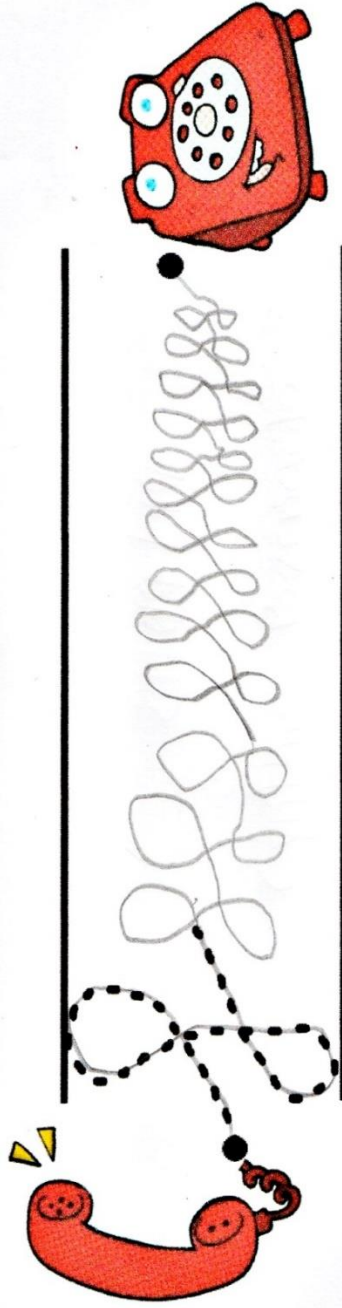
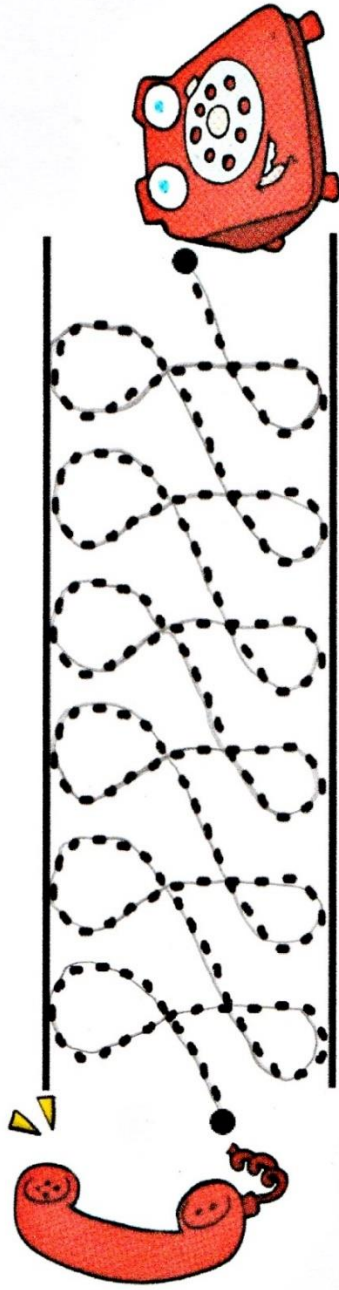
Evaluadora: Gianina Avia



MANITOS CREATIVAS

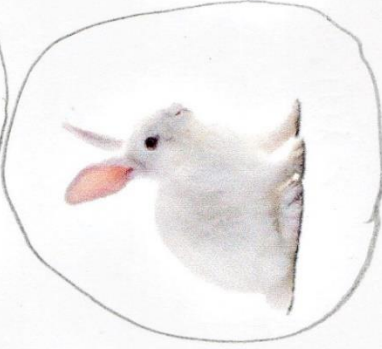
1. TRAZA

las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

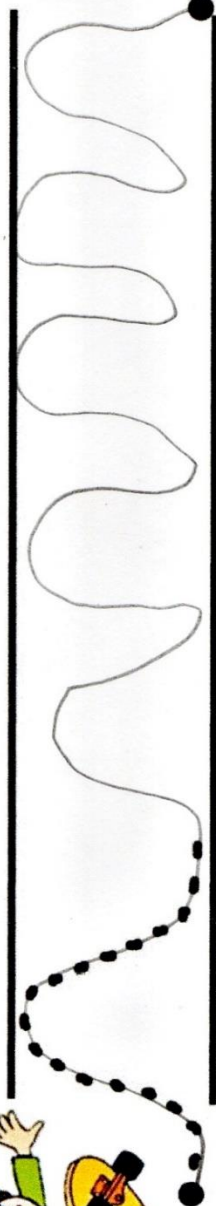
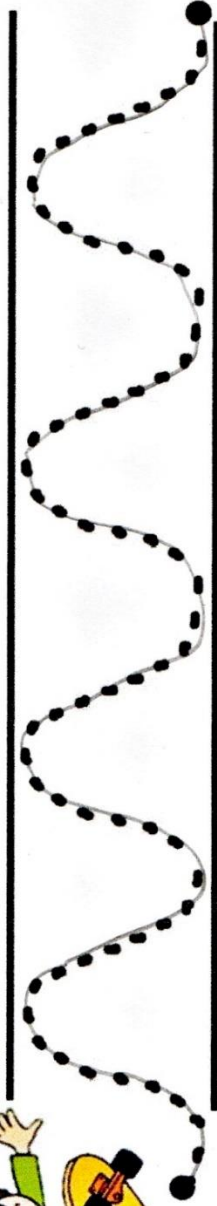
2. ENCIERRA. utilizando un lápiz, los animales que más te gusten.



MANITOS CREATIVAS

3. SIGUE

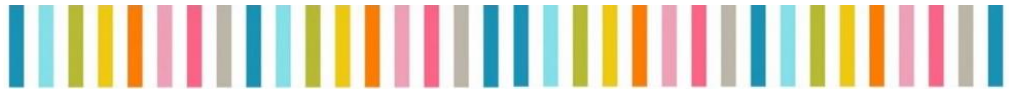
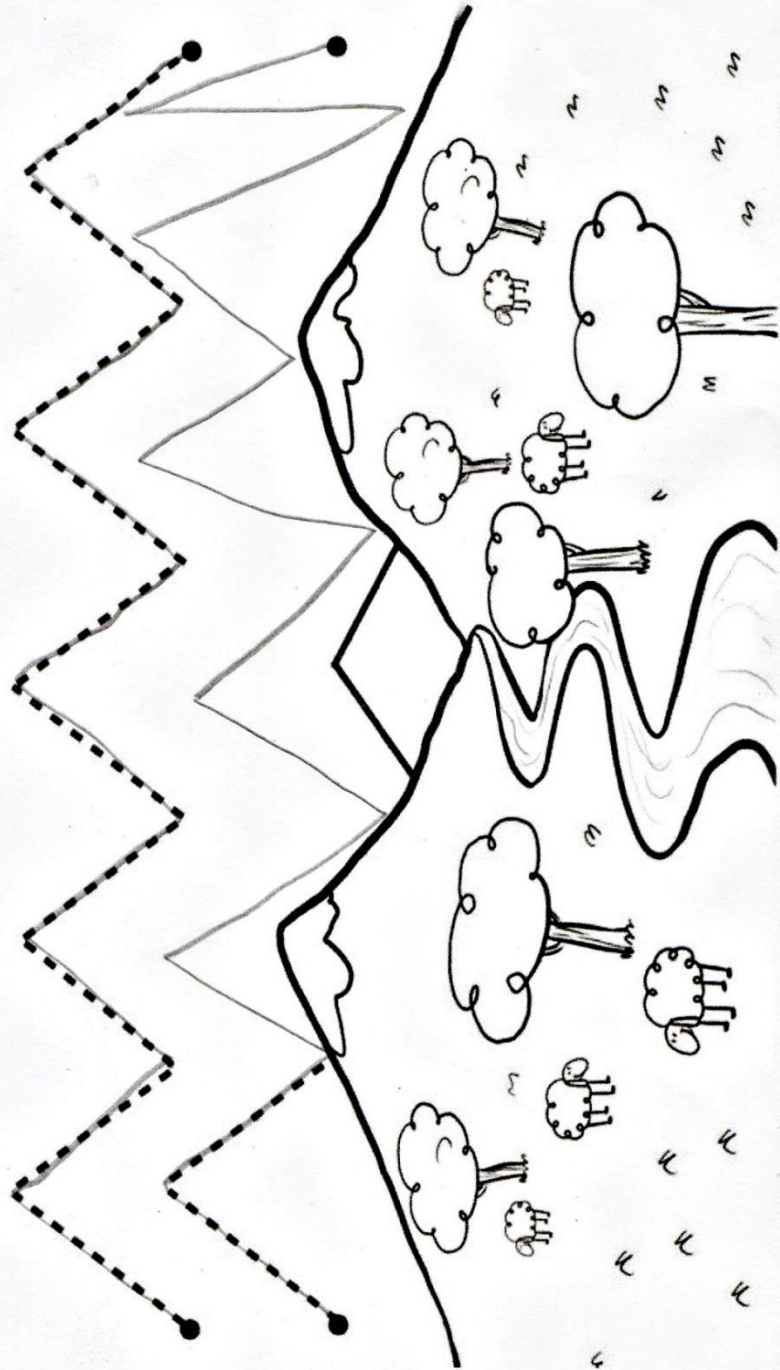
las líneas punteadas.



MANITOS CREATIVAS

4. SIGUE

las líneas para completar los cerros.





MANITOS CREATIVAS

Pepito quiere que su pijama tenga líneas verticales.

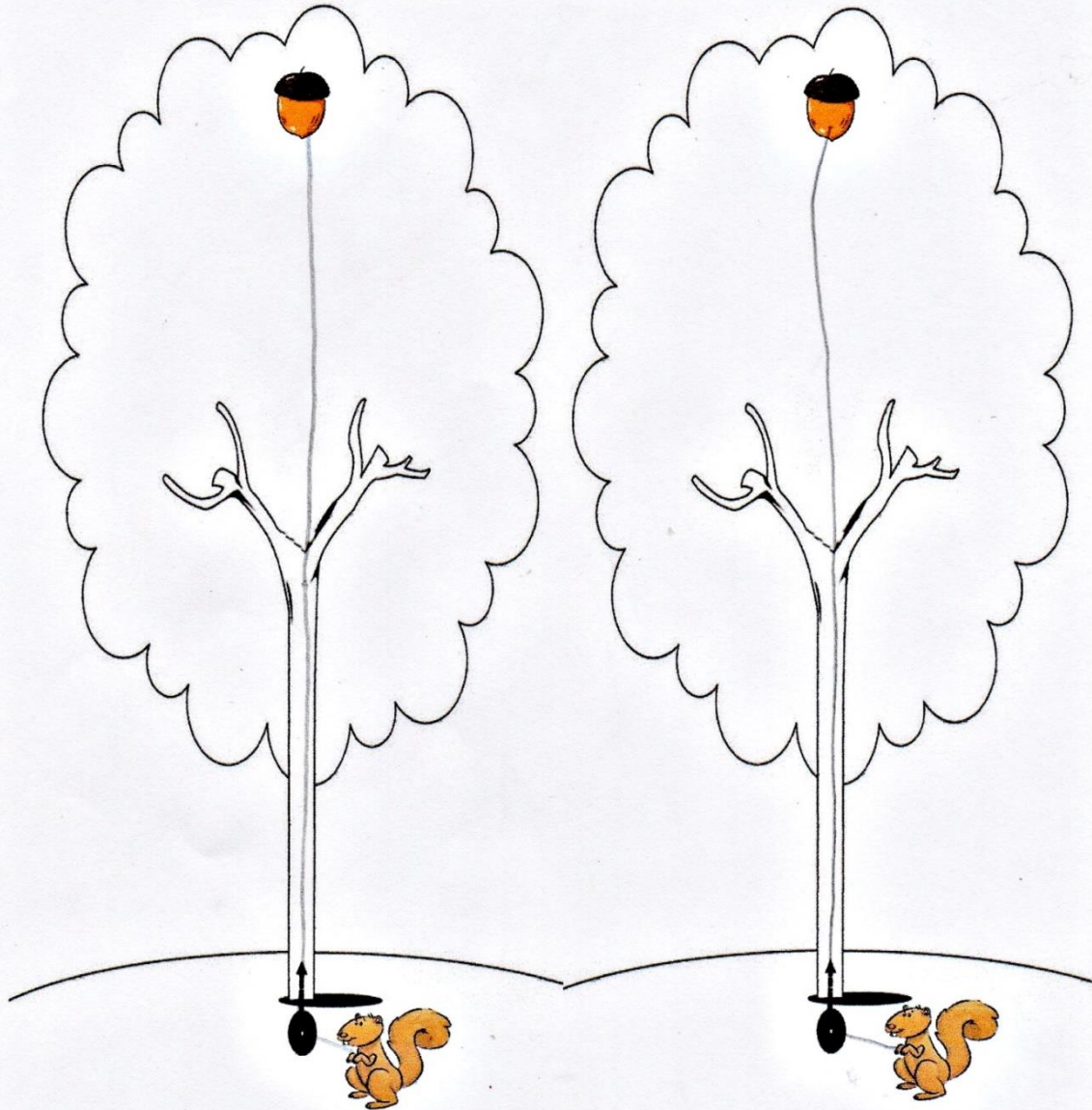
5. DIBUJA las líneas desde arriba hacia abajo.





MANITOS CREATIVAS

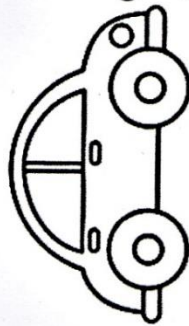
6. DIBUJA el trayecto de cada ardilla hasta llegar a la cima del árbol.



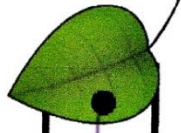
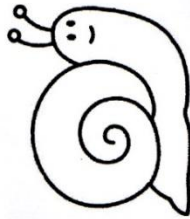
MANITOS CREATIVAS

7. DIBUJA

el trayecto que debe seguir el carro, el caracol y el bebé hasta llegar a la meta.



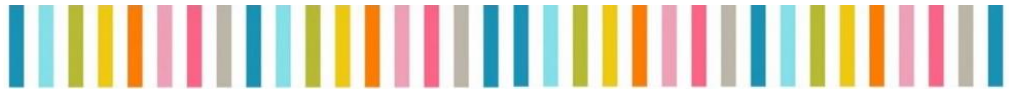
M E T A



M E T A



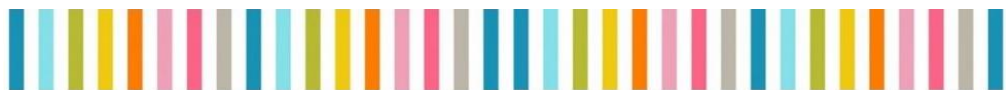
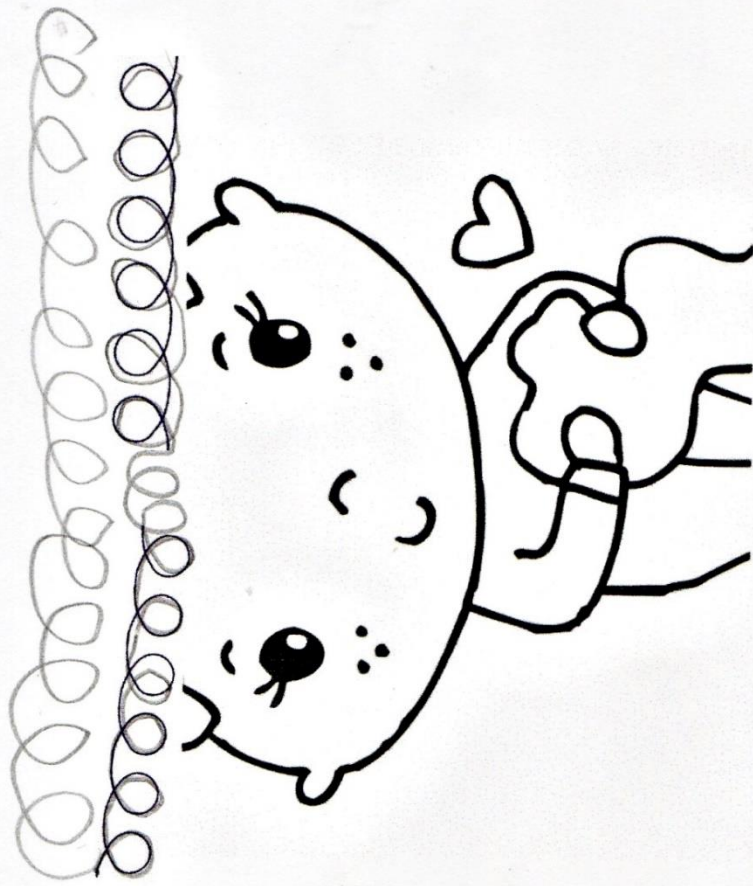
M E T A



MANITOS CREATIVAS

8. DIBUJA

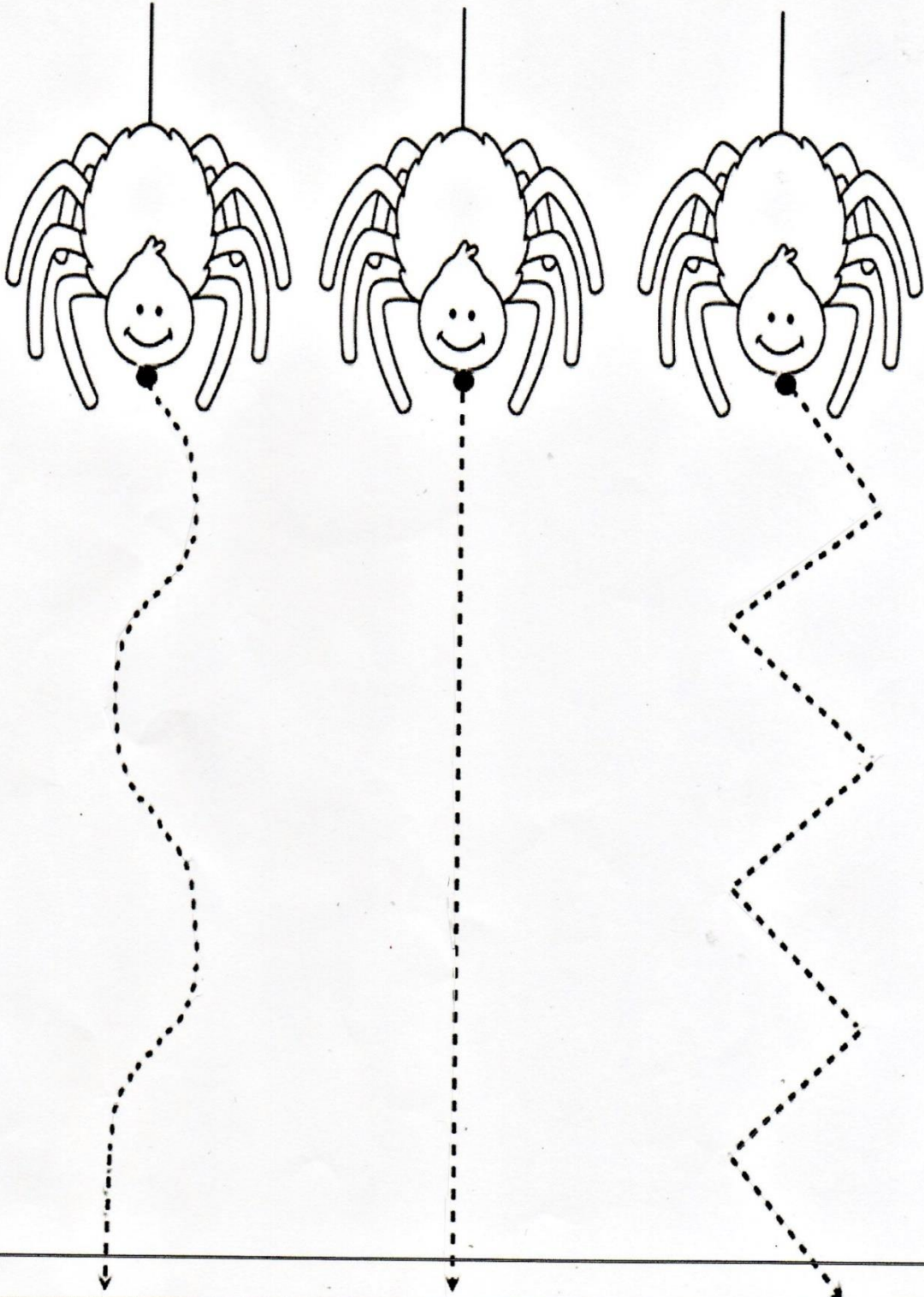
Completa el dibujo del cabello crespo de la niña.





MANITOS CREATIVAS

9. RECORTA por las líneas punteadas.

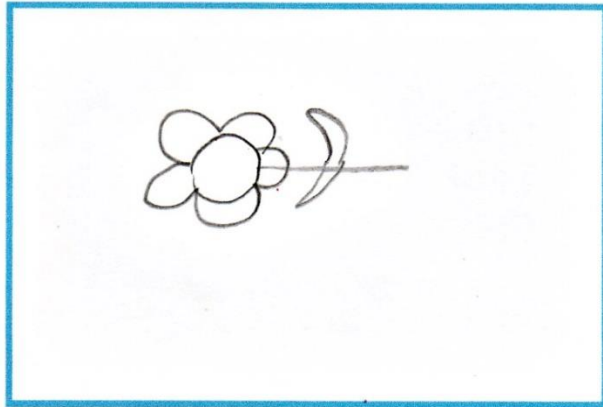


MANITOS CREATIVAS

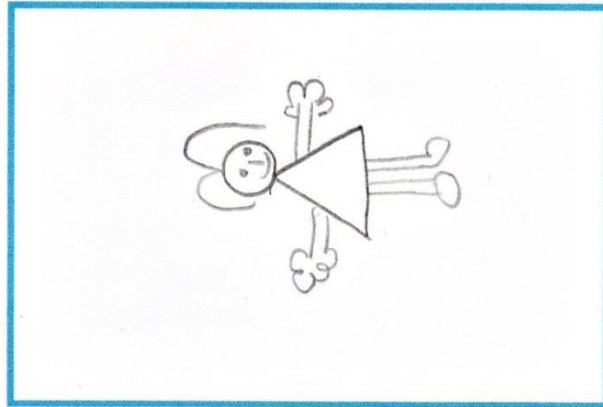
10. DIBUJA



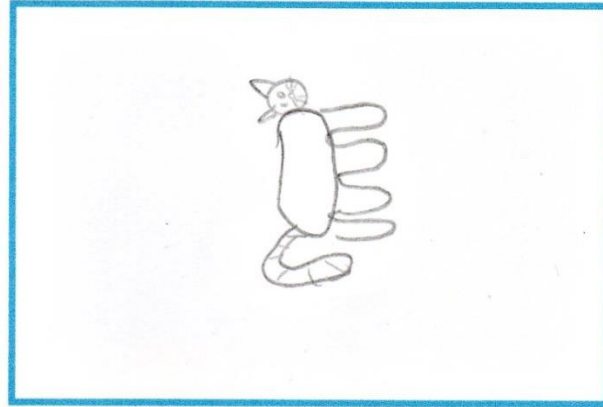
UNA FLOR



NIÑO / NIÑA

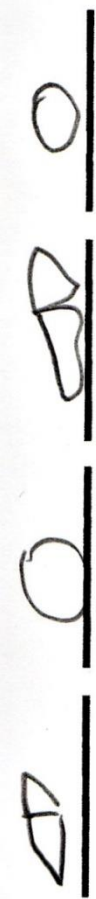
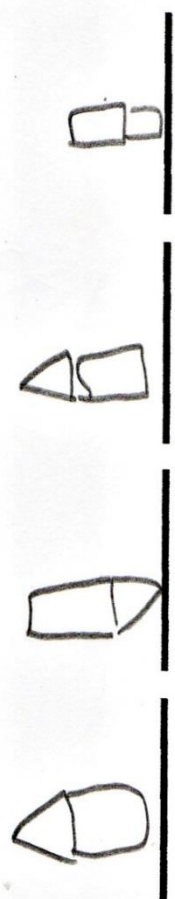
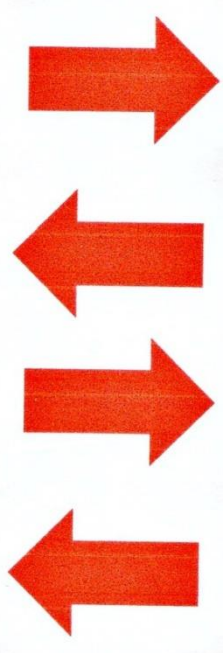


TU ANIMAL FAVORITO



MANITOS CREATIVAS

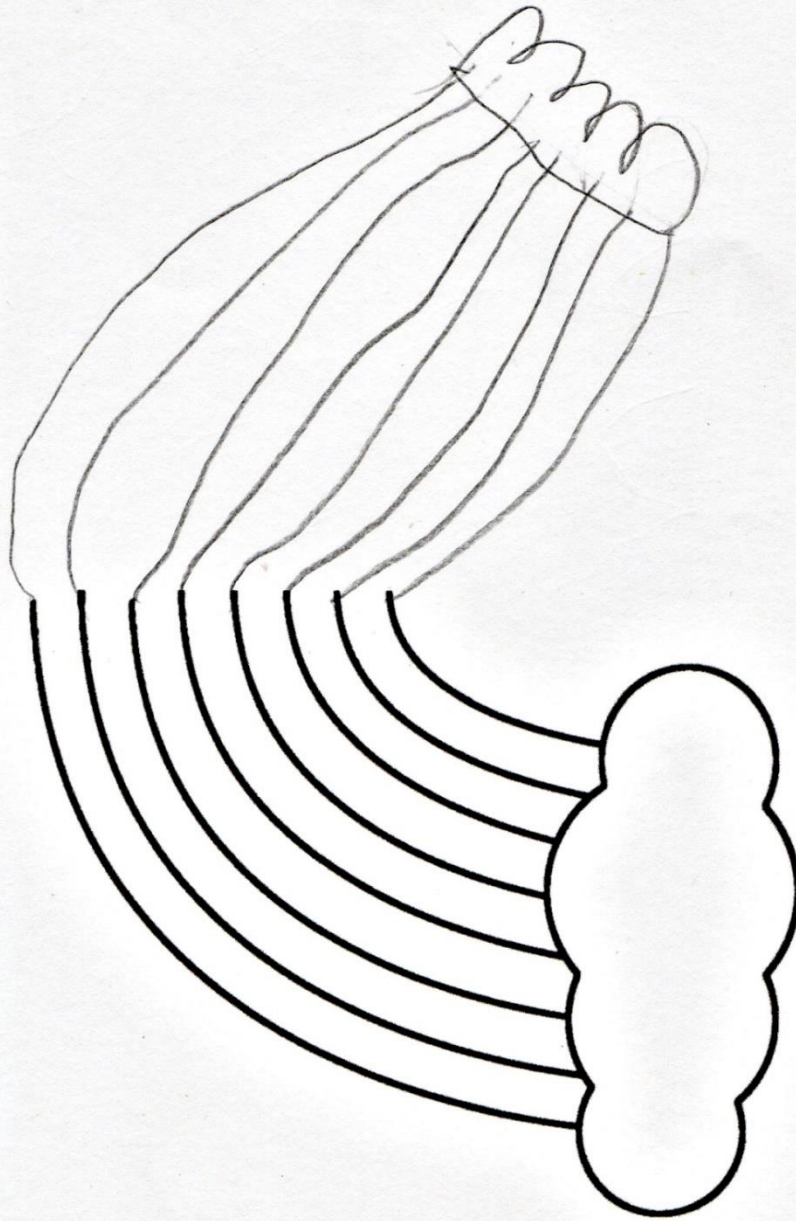
11. DIBUJA las figuras.



MANITOS CREATIVAS

13. COMPLETA.

utilizando el lápiz, el dibujo del arco iris:



MATRÍZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

PROGRAMA “ME MUEVO Y ME DIVIERTO”, BASADO EN EL JUEGO LÚDICO Y LA MEJORA DE LA GRAFOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 87 LOS PRÓCERES, SANTIAGO DE SURCO – UGEL 07

DISEÑO

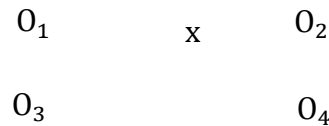
:

Experimental

TIPO:

Cuasi Experimental

DIAGRAMA:



INTEGRANTES:

AVIA MUÑANTE, KARLA GIANINA
 BERNAOLA LIMA, CYNTHIA
 ESCAMILO CAJAS, LORENA PATRICIA
 ESTRADA COLQUI, DIANA ERIKA
 SULCA RAMOS, KARLA

AÑO: 5to.

ASESORA: Katherine Mercedes Gomez Arroyo

ESPECIALIDAD: Educación Inicial

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INSTRUMENTO
¿De qué manera el programa “Me muevo y me divierto” basado en el juego lúdico mejora el nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños y niñas de	GENERAL	GENERAL	<u>Variable Independiente</u>	Guía de Observación “Manitos creativas”
	- Demostrar que el programa “Me muevo y me divierto” basado en los juegos lúdicos mejora el	- La aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego, mejora el nivel de desarrollo de la	Programa "Me muevo y me divierto"	

cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco – UGEL 07?	nivel de desarrollo de la grafomotricidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres - Santiago de Surco - UGEL 07.	grafomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.	Nivel de desarrollo de la Grafomotricidad.			
ESPECÍFICOS		ESPECÍFICAS	ELEMENTOS	INDICADOR	ITEMS	PUNTAJE
Identificar la mejora de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en relación al elemento de posición en los niños y niñas de cinco de la Institución		-La aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico mejora el elemento de posición en los niños y niñas de cinco de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco -	Soporte y posición	Soporte horizontal - posición sentado sobre la mesa	1 2 3	2 2 2
			Manejo de Instrumento	Instrumento Natural - Artificial	4	2

<p>Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.</p> <p>Identificar la mejora de la aplicación del programa “Me nuevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en relación al elemento de manejo de instrumentos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL</p>	<p>UGEL 07.</p> <p>-La aplicación del programa “Me nuevo y me divierto”, basado en el juego lúdico mejora el elemento de manejo de instrumentos durante las actividades en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.</p> <p>-La aplicación del programa “Me nuevo y me divierto”, basado en el juego lúdico mejora el elemento de manejo de trazos</p>			5	2
	<p>Manejo de trazos</p>	<p>Tipos de trazos</p>		6	2
				7	2
				8	2
				9	2
				10	2
		<p>Presión del trazado</p>		11	2
				12	2
		<p>Conservación del trazo</p>		13	2

	07.	en los niños y niñas de cinco años de la Institución			14	2
	Identificar la mejora de la aplicación del programa “Me muevo y me divierto”, basado en el juego lúdico en relación al elemento de manejo de trazos en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 87 Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.	Los Próceres, Santiago de Surco - UGEL 07.			15	2
					16	2
					17	2
					Dibujo Representativo	18