



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON  
MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA  
COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL Nº 333 COMUNIDAD URCURUME DISTRITO Y  
PROVINCIA CUTERVO REGION CAJAMARCA**

**AUTORAS:**

**CRISTINA MARGOT LOZADA RIMARACHE  
DEYSI EDITH RAMIREZ LLATAS**

**ASESORA:**

**MG. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA**

**CUTERVO**

**2017**



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POSGRADO  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA  
ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN  
EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA  
COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 333 COMUNIDAD URCURUME DISTRITO Y  
PROVINCIA CUTERVO REGION CAJAMARCA**

**JURADOS**

**PRESIDENTE**

**Dra. Laura I. Altamirano Delgado**

**SECRETARIO**

**Dra. María del Pilar Fernández Celis**

**VOCAL**

**Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos**

## **JURADO**

**Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO  
PRESIDENTE.**

**Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS  
SECRETARIO.**

**Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS  
VOCAL.**

**Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA  
ASESOR.**

## **ACTA DE SUSTENTACION**

## DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD.

Yo CRISTINA MARGOT LOZADA RIMARACHE y DEYSI EDITH RAMIREZ LLATAS investigadores principales y MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA, asesor del Trabajo Académico denominado: **“PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 333 COMUNIDAD URCURUME DISTRITO Y PROVINCIA CUTERVO REGION CAJAMARCA”**. Declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrara lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este Trabajo Académico y por ende el proceso administrativo, a que hubiera lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque 08 de mayo de 2019.

INVESTIGADORES:

---

CRISTINA MARGOT LOZADA RIMARACHE

---

DEYSI EDITH RAMIREZ LLATAS

ASESOR:

---

MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

## DEDICATORIA

A mis padres, por su apoyo moral y su sacrificio constante que me brindaron día a día, también a mis hermanos por sus consejos para ser una buena profesional.

CRISTINA MARGOT

A mis padres, por su educación con buenos valores y por su sacrificio constante que me dan todos los días de mi vida, también a mis hermanos por sus buenos consejos y deseos para ser mejor cada día como persona y profesional.

DEYSI EDITH

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar damos gracias a **Dios**, quien nos ha guiado y nos ha dado la fortaleza de seguir adelante a pesar de los obstáculos presentados durante la elaboración de nuestro Trabajo Académico.

LAS AUTORAS

## INDICE

### Contenido

JURADO .....	3
ACTA DE SUSTENTACION .....	4
DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD. ....	5
DEDICATORIA .....	6
.....	6
AGRADECIMIENTO .....	7
RESUMEN.....	9
PRESENTACION .....	10
I.- MARCO REFERENCIAL .....	14
1.1. Referencia teórico conceptual.....	14
Karl Gross: Teoría del juego como anticipación funcional. ....	16
La coordinación.....	17
Tipos de coordinación. ....	18
Coordinación viso motriz: ojo – mano.....	18
Etapas de la coordinación viso motora.....	19
1.2. Referencia conceptual .....	23
1.3. Propósitos de la intervención .....	25
1.4. Estrategias de la intervención .....	26
II.- CONTENIDO .....	30
2.1. Evaluación de entrada .....	30
2.2. Propuesta o programa.....	37
2.3. Evaluación de salida: .....	80
2.4. Resultados finales.....	86
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	89
3.1. Conclusiones .....	90
3.2. Recomendaciones .....	91
BIBLIOGRAFÍA .....	93
ANEXOS.....	97
FICHAS DE TRABAJO .....	99



## RESUMEN

El presente trabajo académico tiene por objetivo general Formular y ejecutar un programa de juegos didácticos para desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

Se aplicó los procesos didácticos como asamblea, expresión motriz, relajación, expresión gráfico plástica, cierre para el desarrollo de las sesiones.

En el logro en su aprendizaje tiene un promedio En los indicadores propuestos refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 79%, con respecto a una población de 19 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas en quienes se aplicaron los indicadores :Reproduce figuras en el aire con el dedo; controla sus movimientos al encestar la pelota, controla la presión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos; coordina sus movimientos al captura la pelota, controla sus movimientos al rebotar la pelota, controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro; controla los movimientos de la mano al imita ; Desliza con la palma de su mano el ula ula de un lugar a otro, Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco, controla sus movimientos al encaja y desencaja objetos.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos didácticos, encaminadas a mejorar el desarrollo de la coordinación viso motriz: ojo mano de los niños de 4 años

Palabras claves: programa, juegos, didácticos, coordinación viso motriz, aplicación

## **PRESENTACION**

La provincia de Cutervo se encuentra ubicada en la parte central del espacio geográfico del departamento de Cajamarca, limita por el norte con la provincia de Jaén; por el oeste con el departamento de Amazonas; por el sur con la provincia de Chota; y por el Oeste con el departamento de Lambayeque.

En el Comunidad Urcurume se encuentra ubicado en la provincia de Cutervo a 30 minutos de la ciudad de Cutervo, el tránsito para llegar a la comunidad es mototaxi, cuenta con posta médica, puesto policial, y con los tres niveles de educación inicial, primaria y secundaria. Es una comunidad productiva en la agricultura como maíz y papa

La Institución Educativa Inicial N° 333 está ubicado en la comunidad de Urcurume, Distrito de Cutervo, Región Cajamarca.

La Institución Educativa Inicial N° 333 fue creada el 12 de mayo de 1987 mediante resolución R.D.Z.N° 0231 gestión lograda a iniciativa de un grupo de pobladores de la comunidad, de aquel entonces contándose como primera Directora la profesora Wilma Violeta Dávila Pérez trabajando con las edad de 3 a 5 años.

En el año 2006 laboro como directora la profesora Yolanda Mendoza Silva siendo gestiones para la construcción de aulas.

En el año 2007 se construyen las 3 aulas bajo la dirección de la profesora Silvia Guerrero Montenegro.

En el año 2008 se incrementa 3 plazas orgánicas trabajando las tres edades con una población de 60 niños y niñas.

La I.E.I. N° 333 tiene tres aulas construidas de material concreto amplias con ventilación de ventanas grandes tiene una batería de baño, un patio con jardines de plantas. Se encuentra cercado. Tiene servicios de agua y luz.

Los padres de familia se dedican a la agricultura y trabajos independientes de pan llevar, son familias unidas que se preocupan por su educación de sus niños.

El aula de intervención son los niños y niñas de 4 años de edad su aula se encuentra implementada con sectores donde los niños intercambian sus juegos, a pesar de ello presentan dificultades como: al pintar los lápices no tiene el correcto manejo, al realizar actividades en el aire no lo realizan muchos de ellos manifiestan que no lo pueden realizar.

La aplicación de la Lista de cotejo, obedece a una forma de evaluación inicial y nos ayudó a diagnosticar, evaluar las capacidades y conocimientos de los niños y niñas durante el proceso educativo de la coordinación visomotriz: ojo mano y de acuerdo a los resultados se encontró lo siguiente:

- Los niños al realizar las actividades de lanzamiento de pelota no tienen fuerza para su lanzamiento lo cual dificulta su encestado.
- No pueden realizar movimientos básicos como reproducir figuras en el aire
- Son de rápido cansarse al realizar ejercicios con la mano.
- Las actividades de rebotar la pelota no las pueden hacer lo que limita su participación.
- Al realizar el juego con los aros deslizando con la palma de la mano se les cae frecuentemente.

Frente a este problema se llevara a cabo un programa de juegos didácticos para desarrollar la coordinación visomotriz: ojo – mano, lo cual favorecerá el desarrollo del pensamiento, creatividad y el futuro aprendizaje a la lecto escritura de los niños a través de la aplicación de estas actividades. El juego es natural y espontaneo, que permitió que los niños aprendan jugando, que tienen sentido para ellos y que convocan su interés y les proporcionan una experiencia gratificante de aprendizaje.

El informe técnico profesional en su estructura presenta tres partes:

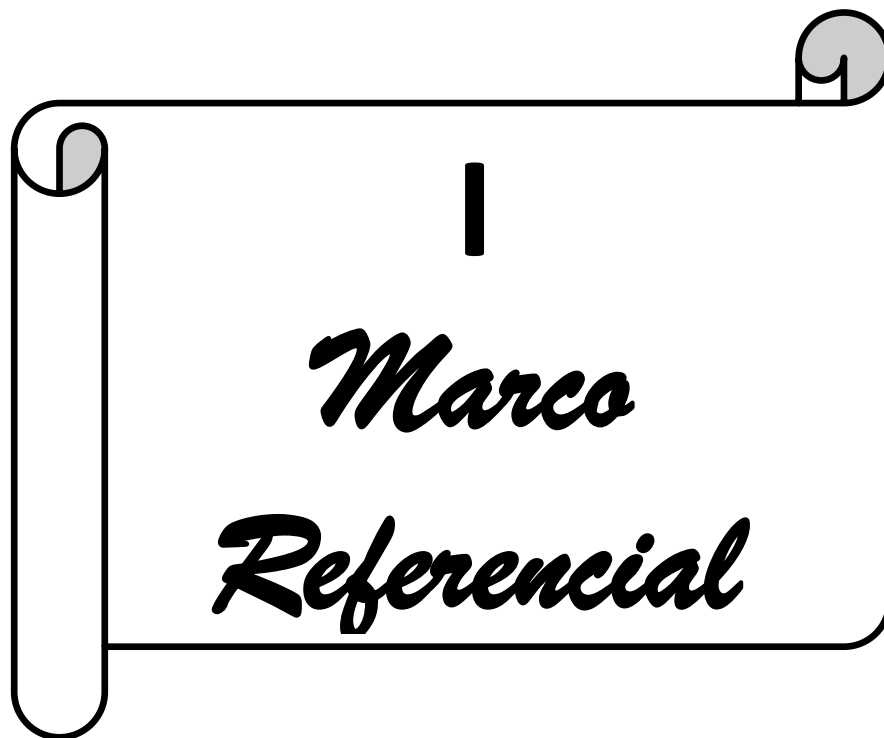
La primera referida al Marco Referencial y la segunda al Contenido. Además cuenta con conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

**En la parte I:** Denominado Marco referencial, trata de reunir y plantear los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.

**En la parte II:** Titulado Contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del Programa de juegos para consolidar la coordinación viso motriz: ojo - mano en los niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial N°339 Urcurume- Cutervo – 2016 Región Cajamarca.

Al finalizar **En la tercera parte III:** Se encuentra las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Así mismo la presente investigación busca determinar una experiencia educativa que produzca cambios positivos en los niños de guiar el proceso de enseñanza – aprendizaje de acuerdo a metodologías que brinden mejores resultados con la mayoría de los niños que conforman su grupo de educandos, es por ello que el presente trabajo busca beneficiar a los niños para lograr en el futuro una escritura adecuada y sin problemas en esta capacidad.



## **MARCO REFERENCIAL**

### **I.- MARCO REFERENCIAL**

#### **1.1. Referencia teórico conceptual**

El informe técnico profesional desarrollado toma como fundamento lo que mencionan dos reconocidos estudiosos de la teoría del desarrollo de Jean Le Boulch, y La teoría del juego según Karl Groos.

#### **Referencia teórica.**

##### **Teoría del desarrollo psicomotor de Jean Le Boulch.**

Jean Le Boulch desarrolló un método pedagógico que tiene como base el movimiento humano y que denominó Psicocinética, el cual lo define como un método general de educación que utiliza como material pedagógico el movimiento humano bajo todas sus formas.

Para Jean Le Boulch, la motricidad infantil evoluciona a través de dos estadios, los cuales son:

- El período de estructuración es el que corresponde a la infancia y está caracterizado por la puesta en acción de la organización psicomotriz, periodo de estructuración de la imagen corporal.

Por otro lado, la concepción de desarrollo motor le permite conciliar en un aprendizaje basado en modelos en virtud de la disponibilidad del sujeto que aprende y que controla sus movimientos.

Además es importante señalar, que el método psicocinético quiere ser un método de educación base, susceptible de desarrollar las cualidades fundamentales del ser, un método cuya perspectiva sea el mejor ajuste del hombre a su medio. Le Boulch, (1971), citado por Lora (2008).

En esta comprensión del método el aprendizaje motor debe superar la repetición de acciones musculares y abocarse a la organización de la ejecución y progreso

del niño, es decir, considerar a la persona como un ser global íntegro, más no como un ente mecánico de ejecución de acciones.

Para Jean Le Boulch (1981), considera imprescindible la actividad manual y la propia coordinación ojo-mano, por cuanto de ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de la escritura. Especialmente la destreza fina o movimiento propio de la pinza digital.

Interacción sinérgica entre los movimientos de exploración de la mano y del ojo donde éste último anticipa el movimiento de la mano y acopla la exploración totalmente solo. Es preciso prestar atención a la coordinación ojo-mano, por cuanto de ella depende la destreza manual indispensable para el aprendizaje de ciertas tareas escolares y un sin número de prácticas necesarias en la vida corriente. Los ejercicios de coordinación óculo-manual y de destreza segmentaria con estímulo visual, se orientarán hacia disociaciones cada vez más finas. Sobre este trabajo, el lanzar y tomar al vuelo una pelota constituye un elemento de gran valor y alcance educativo. Relacionado con la coordinación óculo-manual se tendrá en cuenta la apreciación del peso y de los volúmenes: Al hacer juegos de destrezas que impliquen la utilización de objetos de grosor y pesos diferentes es interesantes atraer la atención del niño sobre las nociones de volumen y peso, que hacen intervenir la asociación entre el mundo táctil, el sentido kinestésico y la vista. La mano depende del tronco, del cuerpo, pero no debe estar soldada a él. La independencia brazo-tronco, es el factor más importante de la precisión en la coordinación óculo-manual, la cual se buscará globalmente y también con ejercicios más localizados. Ajusta movimientos que relacionan la mano con un objeto. La coordinación óculo manual debe entenderse el trabajo asociado de la vista y las manos, el niño debe ser enfrentado a tareas sobre recepción, lanzamientos y manipulación de elementos pequeños, en donde se combine la rapidez y la precisión en las ejecuciones; no se trata sencillamente de que el niño lance o reciba un objeto con una o ambas manos, sino que los lanzamientos y las recepciones deben hacerse desde diferentes situaciones.

Al momento de manipular diferentes papeles el niño y la niña maneja ambas manos con la coordinación de las vistas. Recortar, pegar, ensartar cuentas, repasado de líneas, dibujos y letras son también ejercicios muy apropiados, especialmente en los primeros años de vida escolar.

Según Le Boulch “la escritura ante todo es un aprendizaje motor” para evitar problemas de coordinación, se debería de trabajar con anterioridad la coordinación manual, ya que la práctica de habilidades de coordinación fomentan en los niños la coordinación necesaria para solucionar problemas motores menores, con rasgos de calidad y de precisión.

### **Karl Gross: Teoría del juego como anticipación funcional.**

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay



ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida: Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas.

Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego. Según el autor de esta corriente, el juego tiene un matiz educativa para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Karl Gross, quien afirma que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Estas teorías son las precursoras de los principios funcionalistas de la etiología moderna.

### **La coordinación.**

La coordinación es el resultado de un fluido trabajo conjunto entre los sistemas nervioso, muscular y, a su vez, una manifestación de inteligencia motora. Es la capacidad física que relaciona y establece mutua dependencia entre el sistema nervioso y los diferentes grupos de músculos, por lo tanto efectuar movimientos complejos de modo conveniente para que puedan realizarse con un mínimo de energía. Para poder realizar estos movimientos complejos se exige adaptación funcional, tiempo y entrenamiento.

### **Gallahue (1982)**

Es el periodo en que el organismo presenta las condiciones básicas para desarrollar una capacidad. Las capacidades son desarrolladas a través de las

habilidades motrices básicas, por esta razón la coordinación no se aprende de un momento a otro sino que se tiene que desarrollar y mejorar a través de métodos técnicos.

Por consiguiente, el momento o la etapa en donde se debe estimular es la fase de Habilidades Motrices Básicas que abarca de los 2 a los 7 años aproximadamente.

### **Tipos de coordinación.**

- **Coordinación Global:** Primera fase del proceso de aprendizaje motor, donde se forman las estructuras básicas de un movimiento. Donde la fuerza, ritmo, fluidez y volumen de este son incorrectos e inadecuados.
- **Coordinación Fina:** Segunda fase del proceso del aprendizaje motor donde la fuerza, fluidez, y volumen son precisos y armónicos.
- **Coordinación Estática:** Es el equilibrio entre la acción de los grupos musculares antagonistas, la cual se establece en función del tono y permite la conservación voluntaria de las actitudes.
- **Coordinación Dinámica:** Es la puesta en acción simultánea de grupos musculares diferentes en vista a la ejecución de movimientos voluntarios más o menos complejos.
- **Coordinación Dinámica Específica:** Ajuste corporal que se realiza frente a demandas motrices que exigen el uso particular de algún segmento.
- **Coordinación Dinámica General:** Acción donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos.
- **Coordinación Viso Motora:** Tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, que responde a un estímulo visual y que se adecua positivamente a él. (Coordinación óculo manual y Coordinación óculo pie)

### **Coordinación viso motriz: ojo – mano.**

La estimulación en el área de la coordinación óculo-manual o viso motora es de suma importancia en el nivel de Educación Inicial, ya que tiene influencia directa

sobre el desarrollo de la escritura en los años posteriores, por lo que he querido hacer referencia a algunos aspectos que todo docente de este nivel debe tener presente en el momento de elaborar su planificación didáctica.

La coordinación Visomotriz: Ojo- Mano es la capacidad que permite ajustar con precisión el movimiento corporal como respuesta a estímulos visuales. Debe desarrollarse en los primeros 5 años de vida del niño; le corresponde al nivel pre-escolar facilitar actividades con variados materiales y objetos. Ya que a través de la manipulación y la ejercitación con estos, se va formando el pensamiento y el aprendizaje de habilidades más complejas.

### **Etapas de la coordinación viso motora.**

**Corvin (1973)** Señaló tres etapas:

- **Exploración Visual Activa y Repetida:** entre las 17 y las 28 semanas el bebé suele seguir la siguiente secuencia: mira un objeto, se mira las manos, vuelve a mirar el objeto intentando cogerlo, cuando consigue cogerlo lo lleva a la boca y con ella sigue explorando.
- **Iniciación a la presión, prensión y/o manipulación:** entre las 28 y las 40 semanas el niño está aprendiendo a usar sus ojos para guiar sus acciones y suele seguir esta secuencia: localiza el juguete con los ojos se estira para alcanzarlo, se despista, mira el juguete fijándose más en él, agarra el juguete y sigue mirándolo.
- **Refinamiento y Precisión:** desde las 40 semanas el niño explora y manipula los objetos con mayor precisión.

### **Importancia de la coordinación visomotriz**

Es importante tenerla en cuenta ya que antes de exigir al niño (a) una agilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar su mano más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura dactilar.

## **Fases de la coordinación óculo-manual:**

### **Fase de detención de objetos:**

Se localiza el objeto y se analiza, se extrae la información necesaria para poder realizar correctamente la trayectoria hacia el objeto.

### **Fase de Trayectoria:**

Para poder coger el objeto debemos de saber a qué distancia se encuentra y los 2 medios que tenemos para informarnos son:

- **Reflejo de acomodación del cristalino:** El cristalino tiene una capacidad de abombarse más o menos dependiendo a qué distancia esté el objeto que mira el ojo. Cuanto más cerca, más se engrosa el cristalino. Cuanto más lejos más se alarga el cristalino. Es un método que informa al organismo a que distancia está el objeto.
- **Fenómeno de Convergencia ocular:** Los ojos hacen movimientos pero se convergen hacia el objeto que miran. Cuanto más cerca esté el objeto, se nos aproximan los dos ojos a la línea media. Si el objeto está más lejos estos están divergentes. Esto también es un método indirecto que tiene el organismo para saber a qué distancia están los objetos.

## **Juego**

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

## **Juegos Didácticos**

El Juego Didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

### **Importancia de los juegos didácticos**

Los juegos educativos son muy beneficiosos en la primera etapa de la infancia, correspondiente, a nivel escolar, a lo que conocemos como primaria. La práctica de estos juegos repercute muy positivamente en el desarrollo de habilidades esenciales para el crecimiento intelectual y social, lo cual es imprescindible para la obtención de una educación positiva y adecuada en la infancia. Y es que las actividades educativas ayudan a potenciar la atención de los más pequeños, a mejorar sus niveles de concentración, a desarrollar su capacidad de retentiva y memoria o a fomentar su autoconfianza. En definitiva, la realización de juegos educativos les revierte múltiples beneficios que como adultos no podemos ni debemos obviar.

### **Beneficio del juego en la coordinación visomotriz**

Piaget cita, donde ha demostrado que en las primeras actividades sensorio-motrices del niño (sus juegos, sus movimientos mientras juega y la observación del efecto de esos movimientos) afectan al desarrollo posterior de sus funciones cognoscitivas y de su comprensión. Cuando experimenta el movimiento, el niño puede experimentar el tiempo, el espacio y la lógica de los hechos, aprendiendo así a dar sentido a su ambiente y a lograr una aprehensión más firme de la realidad. El maestro puede estructurar y conducir el programa de educación de movimiento de modo tal que puede facilitar este proceso. Según KIPHARD, la "Coordinación es la interacción armoniosa y en lo posible

económica de los músculos, nervios y sentidos, con el fin de traducir acciones cinéticas precisas y equilibradas (motricidad voluntaria) y reacciones rápidas y adaptadas a la situación (motricidad refleja)". GROSSER cita que globalmente se entiende como coordinación motriz la organización de todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación."

### **Consideraciones sobre el Juego y su relación con el Aprendizaje**

"El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega" (Martha Glanzer) Por ser el juego una actividad libremente elegida, no debe haber presión externa para la manifestación espontánea del niño/a. Por lo tanto, lo que en el juego aparece es lo más auténtico del pensamiento infantil; lo que "pone en juego" el niño/a es lo que tiene verdadero sentido para él/ella: intereses, preocupaciones, curiosidad, miedos, lo inabordable. "Jugar es jugarse, es entrar y salir de la locura...", dice Eduardo Pavlovsky.

"Es no estereotipar, es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es, al fin, la gran operación del sentido..." , dice Chiqui González. Los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre juego y lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución progresiva del egocentrismo del niño/a: al jugar con otros, la necesidad de comunicarse y entenderse para llevar a cabo ese juego, dan sentido a la palabra. De este modo, el jugar se constituye en un importante medio para la descentración infantil

### **Características del juego:**

1. Es una actividad placentera
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo

4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato.
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse.
11. El juego favorece su proceso socializador.
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
13. En el juego los objetos no son necesarios
14. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
15. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

## **1.2. Referencia conceptual**

### **Programa**

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos

Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación

y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos.

### **Desarrollo**

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

El desarrollo se produce continuamente, comienza en la gestación durante el nacimiento y continúa a lo largo de la vida, por ello el niño debe verse como parte del desarrollo humano que ocurre durante toda la vida

### **Actividad**

Es el proceso de carácter práctico y sensitivo mediante el cual las personas entran en contacto con los objetos del mundo circundante e influyen sobre ellos en aras de su satisfacción personal, experimentando en sí su resistencia, subordinándose estos a las propiedades objetivas de dichos objetos. Mediante la actividad el hombre transforma y conoce el mundo que lo rodea.

El carácter esencialmente social se concreta en este concepto mediante el hecho de que la actividad del individuo se desarrolla en el sistema de relaciones en la sociedad, fuera de estas relaciones la actividad humana no existe. En la actividad se establece la relación del sujeto con el objeto, mediante el cual aquel satisface su necesidad. De ahí que su característica fundamental es el motivo. La actividad, por lo tanto, contiene un aspecto inductor, algo que la induce a ser llevada a cabo: el motivo.

### **Propuesta**

Es una idea que se pretende llevar a cabo, no sin antes ser revisada por un superior o supervisor que juzgará la exposición de tal empresa (empresa como sinónimo de acto) y cuya autorización será condición "sine qua non" para que esta idea se lleve a cabo.



### **1.3. Propósitos de la intervención**

El informe realizado pertenece al campo docente y la esfera de actuación que corresponde al nivel inicial de la educación básica. Más concretamente tiene que ver con la línea de ejercicio profesional vinculado al diseño y ejecución de procesos de enseñanza aprendizaje de clase o sesión de aprendizaje. Dentro de este terreno eminentemente didáctico, se ubica la formulación de propuestas específicas que se ubican y corresponden a uno u otro componente de dicho proceso.

En este caso, un programa que busca, en atender las necesidades educativas de mejorar la coordinación visomotriz, que presenta un grupo de estudiantes de 4 años de de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, a través de los siguientes objetivos de intervención:

#### **Objetivo general.**

Formular y ejecutar un programa de juegos didácticos para desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

#### **Objetivos Específicos:**

- Identificar el nivel de desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos didácticos que permita desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

- Aplicar el Programa de juegos didácticos para desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.
- Evaluar el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, después de la aplicación de juegos didácticos, a través de la evaluación de salida.
- Comparar los resultados establecidos entre la evaluación de entrada y la evaluación de salida en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

#### **1.4. Estrategias de la intervención**

La presente investigación tuvo como finalidad desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano mediante un programa de juegos didácticos en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

Para tal efecto se diseñó y aplicó un Programa de juegos didácticos que propicia aprendizajes significativos, activos y agradables. Desarrollando en los niños su motricidad visomotriz en los aprendizajes a la lecto escritura, habilidades y coordinaciones con su ojo mano dedos.

#### **Coordinaciones previas.**

Para aplicar el programa de intervención se inició con la coordinación previa con la directora de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, donde se escogió al aula de 4 años de edad conformada por 19 niños y niñas, siendo nuestro grupo óptimo de estudio; se hizo conocer los objetivos de la intervención, la metodología a utilizar en las actividades de aprendizaje, la duración de los meses de abril a junio con la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje. Las misma que contiene en el anexo

con la finalidad de desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano de los niños de 4 años de edad de Educación Inicial a partir del trabajo que se realiza con los niños de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca.

### **Metodologías específicas**

#### **Primera ruta de acción:**

Identificación de la población objeto. Niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, conformada por 19 niños y niñas siendo nuestro grupo de estudio. Asimismo, se realizaron reunión de información con docentes y padres de familia.

#### **Segunda ruta de acción:**

Vinculación a la aplicación de la evaluación de entrada en base a una lista de cotejo, para medir el grado de desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano. Los resultados arrojaron que el grupo de estudio demostraba un bajo nivel en el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano.

#### **Tercera ruta de acción:**

Determinación del programa de juegos didácticos a ser desarrollado, el componente didáctico al cual correspondía, el modelo o esquema didáctico utilizado y los diseños de clase o sesiones consideradas necesarias. A esta etapa corresponde también, la ejecución del programa en base al desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje establecidos con anticipación

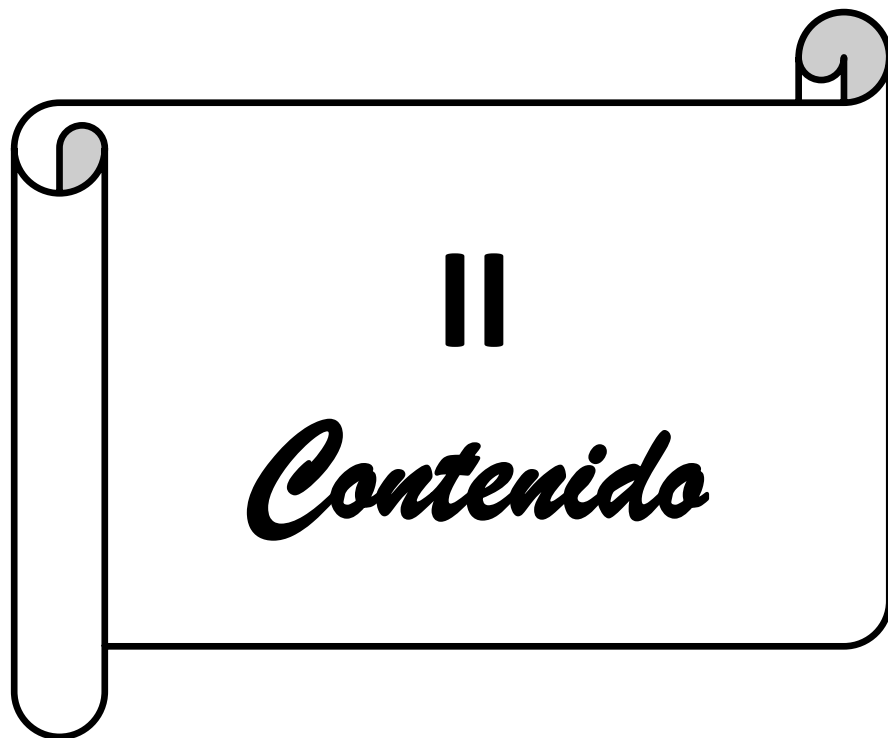
#### **Cuarta ruta de acción:**

Para comprobar la veracidad del programa se aplicó la evaluación de salida (Lista de cotejo de salida) cuyos resultados demostraron que los niños habían desarrollado las capacidades de la coordinación visomotriz: ojo mano.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez y confiabilidad del programa realizado.

## Cronograma

N °	ACTIVIDADES	2016		
		ABRIL	MAYO	JUNIO
1	Coordinaciones previas	X		
2	Formulación de la problemática	X		
3	Elaboración de instrumento	X		
4	Aplicación de la evaluación de entrada	X		
5	Análisis de los resultados		x	
6	Diseño del Programa		x	
7	Aplicación del Programa		x	X
8	Aplicación de la evaluación de salida			X
9	Sistematización de resultados			X
10	Sustentación del Informe			x



## II.- CONTENIDO

### 2.1. Evaluación de entrada

En primer lugar se definió adecuadamente el grupo de intervención objeto de la propuesta, para lo cual se seleccionó de aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, el total de alumnos, entre niños y niñas fue de 19.

La necesidad de conocer el estado en que se encontraba el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano planteo la exigencia de elaborar un instrumento de evaluación adecuado. Por ello se las docentes especialistas autoras de este Informe Técnico Profesional elaboraron una lista de cotejo la cual consta de diez indicadores relacionados a la coordinación visomotriz: ojo mano.

### INSTRUMENTO DE EVALUACION DE LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO DE ENTRADA Y SALIDA

Nº	INDICADORES	VALOR		
		A	B	C
01	Realiza movimientos coordinados al reproducir figuras en el aire			
02	Controla sus movimientos al encestar la pelota			
03	Controla la precisión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos			
04	Coordina sus movimientos al capturar la pelota			
05	Controla sus movimientos al rebotar la pelota			
06	Controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro			
07	Controla los movimientos manos al imitar			
08	Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro			
09	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco			
10	Controla sus movimientos al encaja y desencaja objetos			

<b>TABLA DE VALORACIÓN</b>
----------------------------

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	NIVEL O ESCALA VALORATIVA
APRENDIZAJE LOGRADO	A	ALTO
APRENDIZAJE EN PROCESO	B	MEDIO
APRENDIZAJE EN INICIO	C	BAJO

**CUADRO N° 01: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO**

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	INDICADORES									
		Realiza movimientos coordinados al reproducir figuras en el aire	Controla sus movimientos al encestar la pelota	Controla la precisión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos	Coordina sus movimientos al capturar la pelota	Controla sus movimientos al rebotar la pelota	Controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro	Controla los movimientos manos al imitar	Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco	Controla sus movimientos al encaja y desenchaja objetos
01	LESLEY RUBIT	C	C	A	C	C	C	B	C	C	C
02	LESLEY YUDITH	C	B	C	C	A	B	C	C	C	B
03	YARITA LIZET	A	C	C	C	C	C	C	A	A	C
04	DIANA YASMIN	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C
05	JHAN FRANCO	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C
06	MARY LEIDY	C	C	C	C	C	B	A	A	B	A
07	JHANPIER	C	A	C	A	B	C	C	C	C	C
08	YAMILETH	C	C	A	C	C	C	A	C	C	C
09	DIALENY	C	C	B	C	C	C	C	C	C	A
10	LEYDI LISET	A	C	C	A	B	A	C	C	A	C



11	YAQUELIN	C	C	A	C	C	C	C	C	C	C
12	ESTEFANY	C	A	C	C	C	C	C	B	C	C
13	FLOR	C	A	C	A	C	A	C	C	C	C
14	PAMELA	C	C	C	C	A	C	C	C	C	C
15	MIGUEL	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
16	JHAMELIT	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A
17	MARYURI	C	C	C	C	A	C	C	C	A	C
18	ADRIANA LISET	C	C	C	C	C	C	A	C	C	C
19	JADY	C	C	C	C	C	A	C	C	C	C
PUNTAJE	A	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
	B	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
	C	16	15	15	15	14	14	15	16	15	15
PORCENTAJE	A	11%	16%	16%	16%	16%	16%	16%	11%	16%	16%
	B	5%	5%	5%	5%	10%	10%	5%	5%	5%	5%
	C	84%	79%	79%	79%	74%	74%	79%	84%	79%	79%

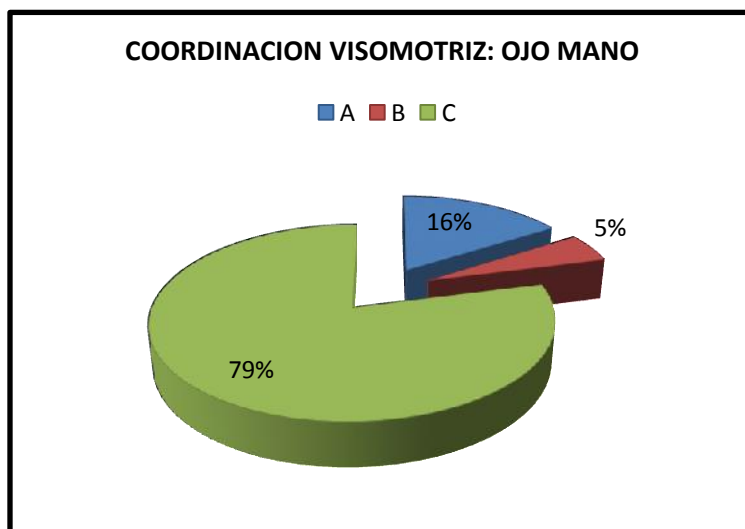
Fuente: Evaluación de entrada abril 2017

**CUADRO N° 02: RESUMEN DEL RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

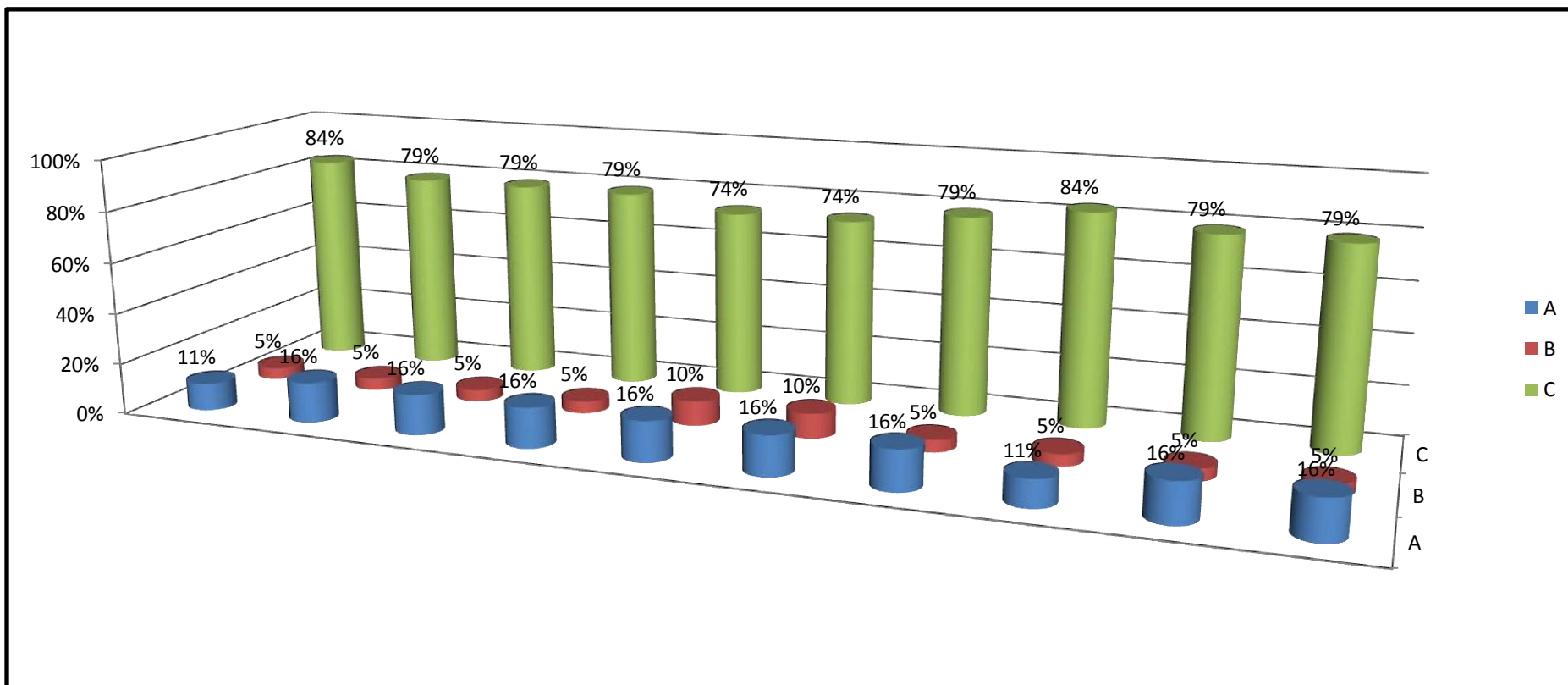
COORDINACION VISOMOTRIZ: OJO MANO		EVALUACIÓN ENTRADA					
		A		B		C	
INDICADORES	Realiza movimientos coordinados al reproducir figuras en el aire	3	11%	1	5%	16	84%
	Controla sus movimientos al encestar la pelota	4	16%	1	5%	15	79%
	Controla la precisión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos	4	16%	1	5%	15	79%
	Coordina sus movimientos al capturar la pelota	4	16%	1	5%	15	79%
	Controla sus movimientos al rebotar la pelota	4	16%	2	10%	14	74%
	Controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro	4	16%	2	10%	14	74%
	Controla los movimientos manos al imitar	4	16%	1	5%	15	79%
	Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro	3	11%	1	5%	16	84%
	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco	4	16%	1	5%	15	79%
	Controla sus movimientos al encaja y desencaja objetos	3	16%	1	5%	15	79%
	PROMEDIO	3	16%	1	5%	15	79%

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2017

**RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACION DE ENTRADA**



**GRÁFICO 01: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO**



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2017

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

El cuadro N° 01 nos indica el porcentaje de Indicadores en la evaluación de entrada, para medir la coordinación visomotriz: ojo mano, en los niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es bajo es decir en un aprendizaje en inicio

En los indicadores propuestos tiene un promedio en el logro de su aprendizaje que corresponde al 11%, el 16% en proceso de aprendizaje y el 79% en inicio de aprendizaje; todos con respecto a una población de 19 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de 4 años los niños; hacen predicciones de los indicadores: Reproduce figuras en el aire con el dedo; Encesta pelota dentro de un aro, Lanza la pelota con las dos manos; Captura la pelota con las dos manos, Rebota la pelota dentro del espacio, Lleva objetos en las manos de un lugar a otro; Imita con las manos movimientos de animales; Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro, Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco, Encaja y desencaja objetos.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar un programa de juegos didácticos, encaminadas a mejorar el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano de los niños del aula de 4 años.

## 2.2. Propuesta o programa

### Generalidades

#### a) Información General

- **Institución Educativa:** N° 333
- **Edad:** 04 años
- **Número de niños:** 19 niños
- **Docentes responsables:** Cristina Margot Lozada Rimarache  
Deysi Edith Ramírez LLatas
- **Docente asesora:** Mercy Carmen Paredes Aguinaga

#### b) Objetivo:

Desarrollar la coordinación viso motriz: ojo mano en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca. Mediante un programa de juegos didácticos.

#### c) Programa:

La lista de cotejo que mostramos a continuación son juegos didácticos realizados en forma dosificada para desarrollar la coordinación viso motriz: ojo mano.

N° DE SESIONES	DENOMINACIÓN
01	Juguemos tirando pelotas al aro
02	Dibujando Figuras
03	Batalla de pelotas
04	Atrapemos al globo
05	Bota y rebota la pelota
06	Ayudemos a llevar objetos
07	Juguemos a volar por el mundo
08	Carrera de ula- ula
09	Juguemos lanzando objetos
10	Armamos y desarmamos torres

### Componente didáctico

El componente didáctico en el cual se ubica específicamente el programa de juegos didácticos es el componente contenido, específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque este componente es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctica característica del nivel inicial.

### **Modelo didáctico**

Teniendo entendido existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación. El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

### **Esquema de sesión enseñanza – aprendizaje**

Consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado. A continuación daremos a conocer el esquema de la sesión de aprendizaje.

## **I. Parte Informativa**

En la I parte se registra los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los estudiantes, las referencias curriculares, el tema y las autoras.

## **II. Aspectos didácticos**

Donde se ordenan y encontramos los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

A continuación encontramos, la ruta establecida que se tomó en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñe y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

### **Objetivos (logros de aprendizaje)**

El para que de la enseñanza y el aprendizaje aquí se visualiza el logro del aprendizaje que se espera en cada niño.

### **Contenidos**

Son los elementos básicos: aquí se colocara los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

<b>CAPACIDAD/HABILIDAD</b>	<b>CONOCIMIENTO</b>	<b>ACTITUDES</b>

### **Secuencia didáctica**

<b>MOMENTOS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>MEDIOS Y MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

### **Sesiones de enseñanza de aprendizaje**

Continuando con la secuencia del modelo presentado se diseñaron y aplicaron diez sesiones de enseñanza aprendizaje, un juego para cada indicadores propuesto y que se expresan a continuación.



## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 01

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333 - Cutervo
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Juguemos tirando pelotas al aro
1.6.- FECHA	:	26 abril 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos al encestar la pelota a través del juego “tirando pelotas al cesto”, así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
Encesta la pelota a través del juego “tirando pelotas al cesto”	Realiza acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento” (Anexo 01)</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras manos tirando pelotas al aro”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos reunimos con los niños y niñas en semicírculo y conversamos acerca de la actividad que vamos a realizar y los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de encestar pelotas se les hará las recomendaciones y reglas del juego presentando el material adecuado.</li> </ul> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se les presenta los materiales pelotas canastas</li> <li>❖ Se les invita a cada niño y niña a sacar un papel de color para así formar grupos de 5 integrantes. Luego se les entregara pelotas y en un lugar</li> </ul>	<p>Pelotas</p> <p>canastas</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Participa activamente de actividades corporales.</p>



## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 02

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Dibujando figuras
1.6.- FECHA	:	10 mayo 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar movimientos coordinados al reproducir “dibujos en el aire” utilizando sus dedos y manos, así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
“dibujos en el aire”	movimientos coordinados al reproducir “dibujos en el aire” utilizando sus dedos y manos	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras manos dibujando figuras en el aire”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	<p>.</p> <p>10 min.</p>	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>

<p><b>P R O C E S O</b></p>	<p><b>Asamblea</b> Los niños serán motivados con la dinámica el “rey manda” luego la docente hace recordar las normas de convivencia.</p> <p><b>Expresividad motriz</b> La Docente lleva a los niños al patio y luego explica a los niños el trabajo a desarrollar.</p> <p>-Los niños con sus deditos de cualquier mano tendrán que dibujar en el aire. Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué dibujaron en el aire? ¿Qué es lo que tienen que hacer con sus deditos?</p> <p>- Se les dice a los niños que pueden comenzar a dibujar en el aire la figura que deseen. Aquí se exponen las normas de convivencia para una buena interrelación entre los niños.</p> <p>- Cada niño se pondrá a dibujar figuras en el aire utilizando su imaginación, agilidad y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p><b>Relajación</b> En las colchonetas los niños cerrarán los ojos y la docente les hará escuchar una melodía</p>	<p>Pelotas canastas  silbato       Cartulina plumones</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Participa activamente de actividades corporales.</p> <p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p>
---	--	---	----------------	---

	<p>y les dirá que se imaginen que es lo que van hacer cuando sean grandes.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b> Entregamos una ficha a los niños quienes dibujarán las imágenes que hicieron en el aire con su dedito.</p> <p><b>Cierre</b> Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo. ¿Qué imagen dibujaron? ¿Les gustó lo que dibujaron? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
<b>S A L I D A</b>	<p>❖ Se les hará re metacognición”se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 03

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Batalla de pelotas
1.6.- FECHA	:	16 Mayo 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache – Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices al controlar la precisión de sus dedos al lanzar la pelota a través del juego “Batalla de pelotas” utilizando sus manos, así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
Juego “Batalla de pelotas”	Realiza acciones motrices al controlar la precisión de sus dedos al lanzar la pelota a través del juego “Batalla de pelotas”	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.



### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “moviendo mi cuerpo”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras dos manos lanzando pelotas”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
<b>P R O C E</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <p>-La Docente lleva los niños al patio y les entrega pelotas, explicando el trabajo a desarrollar.</p> <p>-Los niños cogen las pelotas</p>	Pelotas canastas	35 min.	✓ Escucha con atención las reglas del juego.



	<b>Cierre</b> Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo.			verbalmente su dibujo.
<b>S A L I D A</b>	❖ Se les hará re metacogniciónse realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

I

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 04

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Atrapemos al globo
1.6.- FECHA	:	23 Mayo 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano coordinando sus movimientos a través del juego “Atrapemos al globo” utilizando sus manos, así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
Juego “atrapemos al globo” utilizando sus manos.	Realiza acciones motrices ojo mano coordinando sus movimientos	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “periquita”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras dos manos atrapando la pelota”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
<b>P R O C E S O</b>	<p><b>Asamblea</b></p> <p>--La Docente lleva los niños al patio y les entrega pelotas, explicando el trabajo a desarrollar.</p> <p>-Los niños atrapa las pelotas lanzadas por la docente. Responden a las siguientes</p>	<p>Pelotas canastas</p> <p>silbato</p>	35 min.	✓ Escucha con atención las reglas del juego.



	lugar visible del aula y comentamos en grupo. ¿Les gustó lo que dibujaron? ¿Qué color tienen las pelotas de plástico? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha			
<b>S A L I D A</b>	❖ Se les hará re metacognición”se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?	Ficha de observa ción	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 05

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Bota y rebota la pelota
1.6.- FECHA	:	30 mayo 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos a través del juego “bota y rebota la pelota” utilizando sus manos, así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
el juego “bota y rebota la pelota”	Realiza acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.



### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
<b>I N I C I O</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una dinámica denominada: “Simón manda”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras dos manos rebotando la pelota”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	<p>.</p> <p>10 min.</p>	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>

<p><b>P R O C E S O</b></p>	<p><b>Asamblea</b> -La Docente lleva los niños al patio y les entrega pelotas, explicando el trabajo a desarrollar. -Los niños deben encontrar las pelotas escondidas por la docente de acuerdo a su color. Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué color tiene la pelota de plástico? ¿Qué forma tiene la pelota?</p> <p><b>Expresividad motriz</b> - Se les dice a los niños que pueden comenzar a encontrar las pelotas de acuerdo a su color determinado por la docente y después coger la pelota con las dos manos. Aquí se exponen las normas de convivencia para una buena interrelación entre los niños. Los niños tienen que encontrar y coger las pelotas utilizando las dos manos, en un determinado tiempo. - Cada niño se pondrá a buscar la pelota de acuerdo a su color para luego cogerla con las dos manos el que lo haga en menor tiempo posible gana el juego, utilizando su</p>	<p>Pelotas canastas  silbato         Cartulina plumones        Hoja bond  Lápiz</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos</p>
---	--	---	----------------	---

	<p>agilidad y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p><b>Relajación</b> -Luego que han jugado un tiempo, invitamos a los niños a buscar un lugar especial para que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b> -Entregamos una ficha a los niños dibujarán lo que más les agrado de la actividad</p> <p><b>Cierre</b> -Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo. ¿Les gustó lo que dibujaron? ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo lo superaron?</p>			<p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
<b>S A L I D A</b>	<p>❖ Se les hará re metacogniciónse realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 06

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Ayudemos a llevar objetos
1.6.- FECHA	:	6 Junio 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1. OBJETIVO DIDÁCTICO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano controlando la presión de sus dedos al llevar objetos a través del juego “cargando voy” , así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
El juego “cargando voy” utilizando sus manos.	Realiza acciones motrices ojo mano controlando la presión de sus dedos al llevar objetos	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras dos manos lanzando objetos dando en el blanco”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b></p> <p>- La docente lleva a los niños al patio donde se encuentran platos descartables de todo tamaño, explicando a los niños el trabajo a desarrollar.</p> <p>-Los niños recibe los platos descartables y tienen que lanzarlos lo más lejano posible. Responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué color tienen los platos descartables? ¿Qué es lo que tienen que hacer con los platos</p>	<p>Pelotas canastas</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices ojo mano controlando la presión de sus dedos al llevar</p>

	<p>descartables?</p> <p><b>Expresividad motriz</b>  - Se les dice a los niños que pueden comenzar a lanzar los platos descartables. Aquí se exponen las normas de convivencia para una buena interrelación entre los niños. Se le pide a cada niño lanzar cada plato descartable lo más lejano posible en un determinado tiempo y el que lanza el plato descartable lo más lejano posible gana el juego.</p> <p><b>Relajación</b>  -Luego que han jugado un tiempo, invitamos a los niños a buscar un lugar especial para que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b>  -Entregamos una ficha a los niños dibujarán lo que más les agrado de la actividad</p> <p><b>Cierre</b>  -Exponemos las fichas en un</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>objetos</p> <p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
--	---	---	---

	<p>lugar visible del aula y comentamos en grupo.</p> <p>¿Cuántos platos descartables han sido lanzados? ¿Cómo te sentiste? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha</p>			
<b>S A L I D A</b>	<p>❖ Se les hará re metacognición”se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observa ción	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 07

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Juguemos a volar por el mundo
1.6.- FECHA	:	13 junio 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1. OBJETIVO DIDÁCTICO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano con movimientos coordinados a través del juego “a volar por el mundo” utilizando sus manos, así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
El juego “a volar por el mundo” utilizando sus manos,	Realiza acciones motrices ojo mano con movimientos coordinados	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.



### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras dos manos llevando objetos de un lugar a otro ”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>
PROCESO	<p><b>Asamblea</b></p> <p>- La docente lleva a los niños al patio donde se encuentran varios juguetes de todo tamaño, explicando a los niños el trabajo a desarrollar.</p> <p>-Los niños recibe los juguetes y tienen que trasladarlos de un lugar a otro siguiendo el recorrido. Responden a las siguientes interrogantes:¿Qué color tienen los juguetes? ¿Qué es lo que tienen que hacer juguetes?</p>	<p>Pelotas canastas</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices ojo mano con movimientos</p>

	<p><b>Expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les dice a los niños que pueden comenzar a trasladar sus juguetes. Aquí se exponen las normas de convivencia para una buena interrelación entre los niños. Se le pide a cada niño trasladar a los juguetes en un determinado tiempo y el que traslada más juguetes gana el juego.</li> <li>- Cada niño se pondrá a trasladar los juguetes demostrando agilidad y un adecuado control de sus movimientos.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <p>-Luego que han jugado un tiempo, invitamos a los niños a buscar un lugar especial para que se recuesten, un lugar en el que no chocaran con nadie y les pedimos que tomen aire, que cierren los ojos y recuerden como jugaron.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p> <p>-Entregamos una ficha a los niños dibujarán lo que más les agrado de la actividad</p> <p><b>Cierre</b></p>	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>coordinados</p> <p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
--	---	--	--	---

	-Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo. ¿Cuántos juguetes trasladaron? ¿Cómo te sentiste? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha			
<b>S A L I D A</b>	❖ Se les hará re metacognición”se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?	Ficha de observa ción	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 08

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Carrera de ula ula
1.6.- FECHA	:	20 Junio 2017
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1. OBJETIVO DIDÁCTICO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano deslizado con la palma de su mano a través del juego “carrera de ula ula” , así como mostrar autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
juego “carrera de ula ula”,	Realiza acciones motrices ojo mano deslizado con la palma de su mano	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras dos manos imitando a los animales”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p><b>Asamblea</b> Se les motivara realizando movimientos de brazos, manos, dedos, luego se les preguntara que hicieron con sus dedos ¿de que manera podemos jugar con los dedos? La docente declara la actividad del día.</p> <p><b>Expresividad motriz</b> - Se les dice a los niños que pueden comenzar a imitar a los animales que deseen. Aquí se exponen las normas</p>	<p>Pelotas</p> <p>canastas</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices ojo</p>

	<p>de convivencia para una buena interrelación entre los niños.</p> <p>- Cada niño se pondrá a imitar a los animales en el aire utilizando su imaginación, agilidad y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p><b>Relajación</b> -En las colchonetas los niños cerrarán los ojos y la docente les hará escuchar una melodía y les dirá que se imaginen que es lo que van hacer cuando sean grandes.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b> -Entregamos una ficha a los niños dibujarán lo que más les agrado de la actividad</p> <p><b>Cierre</b> -Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo. ¿Qué figura dibujaron? ¿Les gustó lo que dibujaron? ¿Cuántas figuras hicieron con sus deditos? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>mano deslizando con la palma de su mano</p> <p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
--	---	---	---

<b>S A L I D A</b>	❖ Se les hará re metacognición” se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?	Ficha de observa ción	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva
--	---	-----------------------	------	--

## SESIÓN ENSEÑANZA – APRENDIZAJE N° 09

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Juguemos lanzando objetos
1.6.- FECHA	:	22 Junio 2016
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1. OBJETIVO DIDÁCTICO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano lanzando objetos con una y otra mano a través del juego “lanzando objetos”, mostrando autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
El juego “lanzando objetos”.	Realiza acciones motrices ojo mano lanzando objetos con una y otra mano	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.



### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INDICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar movimientos con nuestras manos en la carrera de ulaula”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
PROCESO	<p><b>Asamblea</b></p> <p>-la docente motiva la actividad trazando las líneas de Partida y llegada en el piso donde los niños harán el recorrido, luego se les invita a sentarse en el piso para que descubran los materiales a utilizar, la docente declara la actividad.</p> <p><b>Expresividad motriz</b></p> <p>- Se les dice a los niños que a al sonido del silbato empiezan a correr desde la partida hasta</p>	<p>Pelotas canastas</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices ojo mano lanzando objetos con una</p>

	<p>la llegada haciendo movimientos con la palma de su mano trasladando así el ulaula. Aquí se exponen las normas de convivencia para una buena interrelación entre los niños.</p> <p>- Cada niño empezará a correr y trasladar con la palma de su mano el ulaula hasta llegar a la meta, utilizando agilidad y un adecuado control de sus movimientos.</p> <p><b>Relajación</b> -Invitamos a los niños a acostarse en el piso, vamos a descansar nuestra cabeza, nuestro cuello, nuestros brazos, nuestra espalda, nuestro pecho. Luego los invitamos a despertarse lentamente: se despiertan nuestros brazos y los estiramos, se despiertan nuestras piernas, y también los estiramos</p> <p><b>Expresividad gráfica</b> -Entregamos una ficha a los niños dibujarán lo que más les agrada de la actividad</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond Lápiz</p>	<p>y otra mano</p> <p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
--	---	--	---

	<b>Cierre</b> -Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo. ¿Qué actividad realizaron? ¿Les gustó lo que dibujaron? ¿Cuántas vueltas le dieron al aula? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha			
<b>S A L I D A</b>	❖ Se les hará re metacognición”se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

## SESIÓN E – A N° 10

### I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°	:	333
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	:	Inicial
1.3.- SECCION	:	Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	:	Personal social
1.5.-DENOMINACIÓN	:	Armamos y desarmamos torres
1.6.- FECHA	:	27 junio 2016
1.7.- DURACIÓN	:	50 Minutos
1.8.- DOCENTES	:	Cristina Lozada Rimarache Deysi Ramírez Llatas

### II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

#### 2.1. OBJETIVO DIDÁCTICO

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos al encajar y desencajar objetos a través del juego “armando y desarmando torres”, mostrando autonomía en sus acciones y movimientos.

#### 2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	HABILIDAD/CAPACIDAD	ACTITUD
Juego “armando y desarmando torres”.	Realiza acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos al encajar y desencajar objetos	Muestra autonomía en sus acciones y movimientos.

### 2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “Periquita”</li> <li>❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo.</li> <li>❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hemos hecho?</li> <li>• ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?</li> <li>• ¿Qué actividades podemos realizar con nuestras manos?</li> </ul> </li> <li>❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a armar y desarmar torres”</li> </ul>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
PROCESO	<p><b>Asamblea</b> Se les motiva a los niños con juegos en pares para realicen juegos de gateo, luego se sentaran los niños en un circulo grande donde la docente presenta el material de latas y se describirá el material. La docente dice las normas del juego.</p> <p><b>Expresividad motriz</b> - La Docente realiza el juego con dos grupos de niños. -Los niños recibe las latas y a la orden del silbato los grupos</p>	<p>Latas silbatos</p> <p>Cartulina plumone</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices ojo mano controlando sus movimientos al</p>

	<p>designados arman la torres más grande utilizando todos los tarros.</p> <p>Luego se le invita a otro grupo de niños para que desarmen la torres Responden a las siguientes interrogantes: ¿con cuántos tarros estamos utilizando? ¿Qué pasaría si no colocamos bien los tarros?</p> <p>- Cada niño se pondrá armar torres con vasos pequeños demostrando agilidad y un adecuado control de sus movimientos armando y desarmando la torre</p> <p><b>Relajación</b>  --Invitamos a los niños a acostarse en el piso, vamos a descansar nuestra cabeza, nuestro cuello, nuestros brazos, nuestra espalda, nuestro pecho. Luego los invitamos a despertarse lentamente: se despiertan nuestros brazos y los estiramos, se despiertan nuestras piernas, y también los estiramos.</p> <p><b>Expresividad gráfica</b></p>	<p>s</p> <p>Vasos descartables</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>encajar y desencajar objetos</p> <p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p>
--	--	--	--

	<p>-Entregamos una ficha a los niños dibujarán lo que más les agrado de la actividad</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>-Exponemos las fichas en un lugar visible del aula y comentamos en grupo las diferentes figuras de los rompecabezas. ¿Qué figuras tienen los rompecabezas? Escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha</p>			✓ Expresa verbalmente su dibujo.
<b>S A L I D A</b>	<p>❖ Se les hará re metacognición”se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

### **2.3. Evaluación de salida:**

Con la finalidad de evaluar el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo - mano que presentan los niños de 4 años de I.E.I. N° 333, comunidad Urcurume, Provincia de Cutervo, Región Cajamarca después de la aplicación del programa de juegos didácticos, se utilizó la lista de cotejo elaborada por las docentes especialistas autoras del presente Informe Técnico Profesional la misma que consta de ocho indicadores relacionados al desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo – mano.



**CUADRO N° 03: RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ:  
OJO MANO**

Nº	NIÑOS Y NIÑAS	INDICADORES									
		Realiza movimientos coordinados al reproducir figuras en el aire	Controla sus movimientos al encestar la pelota	Controla la precisión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos	Coordina sus movimientos al capturar la pelota	Controla sus movimientos al rebotar la pelota	Controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro	Controla los movimientos manos al imitar	Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco	Controla sus movimientos al encaja y desenchaja objetos
01	LESLEY RUBIT	A	A	A	B	A	A	A	A	A	C
02	LESLEY YUDITH	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
03	YARITA LIZET	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
04	DIANA YASMIN	A	B	A	A	A	A	B	A	A	A
05	JHAN FRANCO	A	A	A	B	A	B	A	A	B	A
06	MARY LEIDY	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A
07	JHANPIER	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
08	YAMILETH	B	A	A	A	B	A	A	A	A	B

09	DIALENY	A	C	A	B	A	A	A	A	C	A	
10	LEYDI LISET	A	A	C	A	A	A	B	A	A	A	
11	YAQUELIN	A	A	A	A	A	A	C	A	B	A	
12	ESTEFANY	C	B	B	A	A	A	A	A	A	A	
13	FLOR	A	A	B	A	C	A	A	B	A	B	
14	PAMELA	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
15	MIGUEL	A	A	A	C	A	B	A	A	A	A	
16	JHAMELIT	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A	
17	MARYURI	B	A	A	A	B	A	A	A	B	A	
18	ADRIANA LISET	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
19	JADY	A	A	A	A	A	C	A	A	A	A	
PUNTAJE		A	15	15	15	15	16	16	15	16	15	15
		B	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
		C	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
PORCENTAJE		A	79%	79%	79%	79%	84%	84%	79%	84%	79%	79%
		B	16%	16%	16%	16%	11%	11%	16%	16%	16%	16%
		C	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	5%	5%

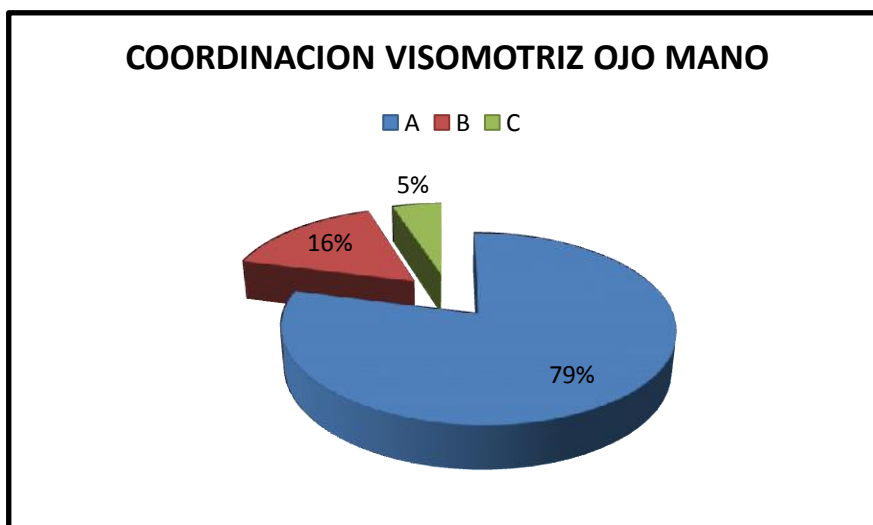
Fuente: Evaluación de salida junio 2016

**CUADRO N° 04: RESUMEN DEL RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

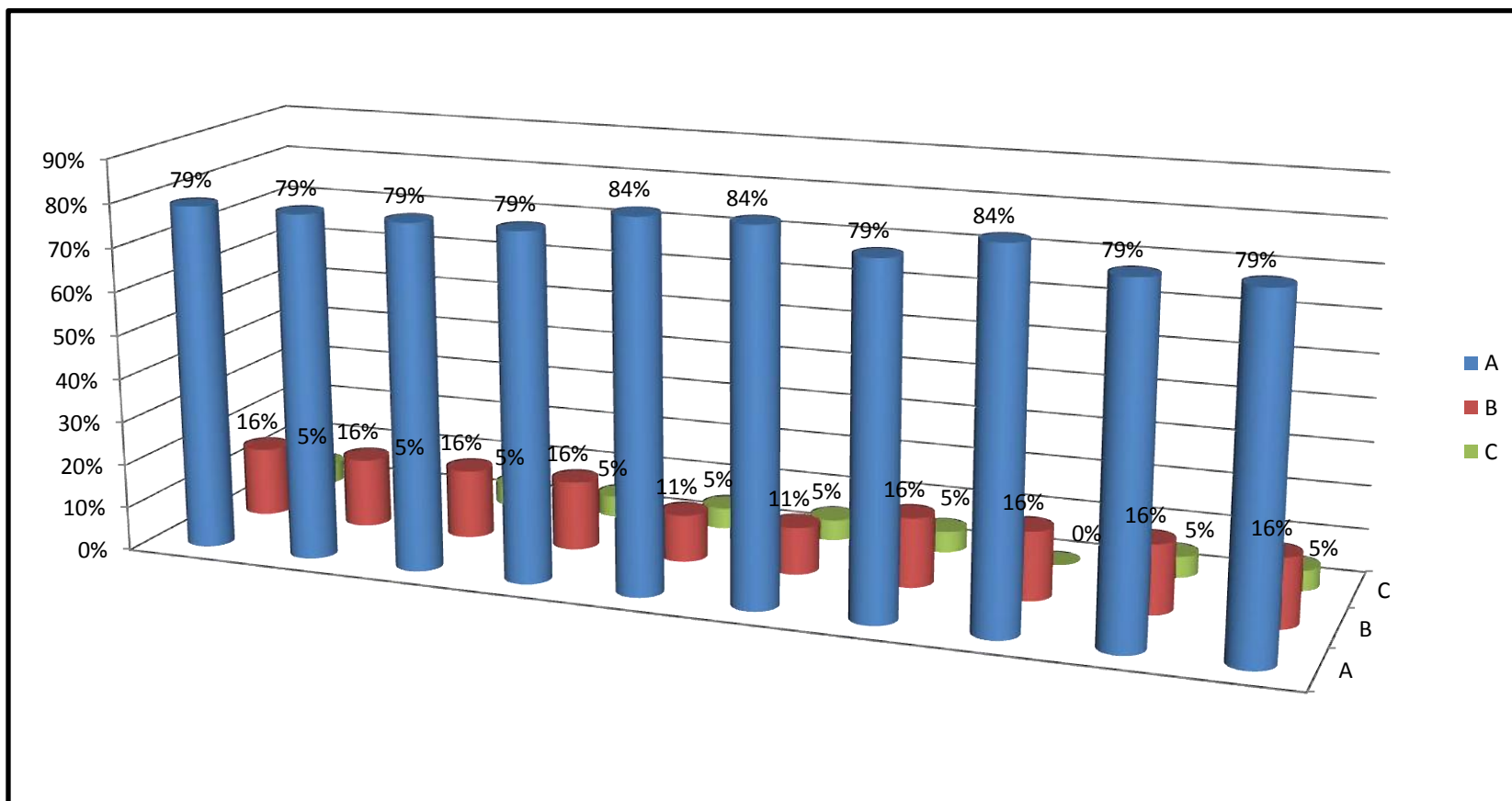
COORDINACION VISOMOTRIZ: OJO MANO		EVALUACIÓN ENTRADA					
		A		B		C	
INDICADORES	Realiza movimientos coordinados al reproducir figuras en el aire	15	79%	3	16%	1	5%
	Controla sus movimientos al encestar la pelota	15	79%	3	16%	1	5%
	Controla la precisión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos	15	79%	3	16%	1	5%
	Coordina sus movimientos al capturar la pelota	15	79%	3	16%	1	5%
	Controla sus movimientos al rebotar la pelota	16	84%	2	11%	1	5%
	Controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro	16	84%	2	11%	1	5%
	Controla los movimientos de la manos al imitar	15	79%	3	16%	1	5%
	Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro	16	84%	3	16%	0	0%
	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco	15	79%	3	16%	1	5%
	Controla sus movimientos al encaja y desencaja objetos	15	79%	3	16%	1	5%
	PROMEDIO	15	79%	3	16%	1	5%

Fuente: Resumen de la evaluación de Salida junio 2016

**RESULTADOS GENERALES DE LA EVALUACION DE SALIDA**



**GRÁFICO 02: RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDAPARA EVALUAR LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ:  
OJO MANO**



Fuente: Resumen de la evaluación de salida junio 2016

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA**

El cuadro N° 04 el porcentaje de indicadores logrados en la evaluación de salida, para medir la coordinación visomotriz: ojo mano; luego de haberse aplicado el programa de juegos didácticos en los niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca; se puede notar los logros alcanzados.

En los indicadores propuestos refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 79%, el 16% en proceso de aprendizaje y el 5% en inicio de aprendizaje con respecto a una población de 19 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas en quienes se aplicaron los indicadores :Reproduce figuras en el aire con el dedo; controla sus movimientos al encestar la pelota, controla la presión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos; coordina sus movimientos al captura la pelota, controla sus movimientos al rebotar la pelota, controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro; controla los movimientos de la mano al imita ; Desliza con la palma de su mano el ula ula de un lugar a otro, Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco, controla sus movimientos al encaja y desencaja objetos.

Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos didácticos, encaminadas a mejorar el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano de los niños de 4 años

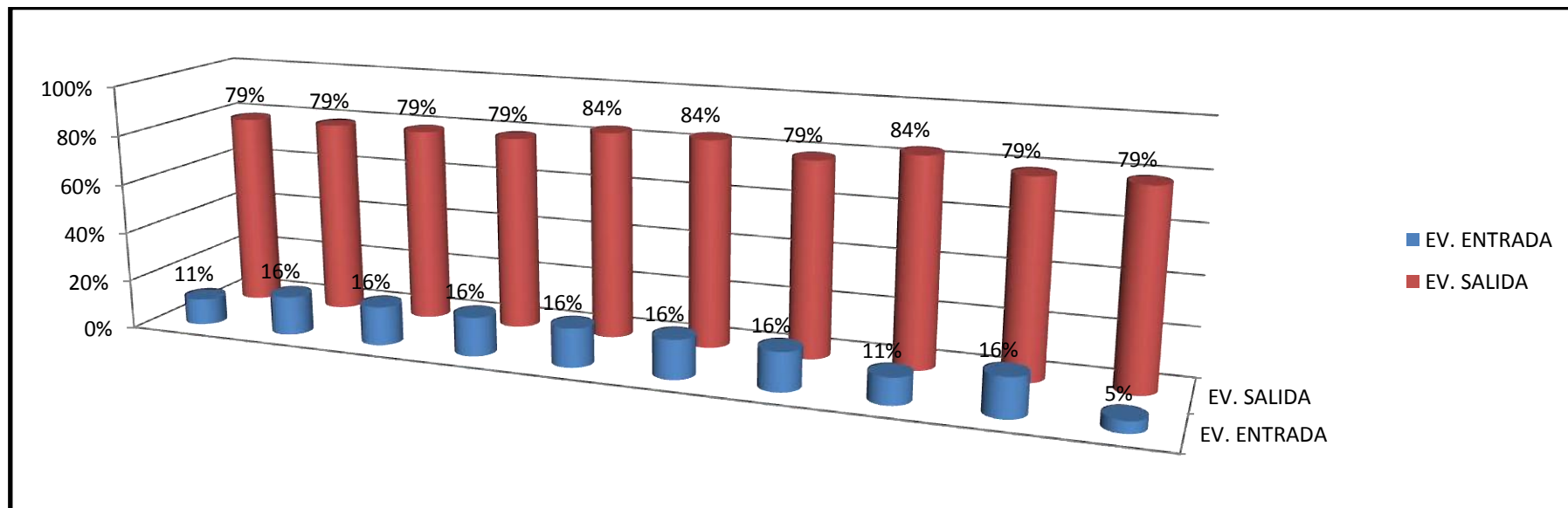
## 2.4. Resultados finales

**CUADRO N° 05: CUADROCOMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA – COORDINACIÓN VISOMOTRIZ: OJO MANO**

COORDINACION VISOMOTRIZ: OJO MANO		EVALUACION DE ENTRADA		EVALUACION DE SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
INDICADORES	Reproduce figuras en el aire con el dedo	2	11%	15	79%	68%
	Encesta pelota dentro de un aro	3	16%	15	79%	63%
	Lanza la pelota con las dos manos	3	16%	15	79%	63%
	Captura la pelota con las dos manos	3	16%	15	79%	63%
	Rebota la pelota dentro del espacio	3	16%	16	84%	68%
	Lleva objetos en las manos de un lugar a otro	3	16%	16	84%	68%
	Imita con las manos movimientos de animales	3	16%	15	79%	63%
	Desliza con la palma de su mano el ulaula de un lugar a otro	2	11%	16	84%	73%
	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco	3	16%	15	79%	63%
	Encaja y desencaja objetos	1	5%	15	79%	74%
PROMEDIO						67%

Fuente: evaluación de entrada y salida abril – junio 2017

**GRÁFICO 03: COMPARACION DE RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA**



Fuente: Evaluación de entrada y salida abril - junio 2017

INDICADORES 01	Realiza movimientos coordinados al reproducir figuras en el aire
INDICADORES 02	Controla sus movimientos al encestar la pelota
INDICADORES 03	Controla la precisión de sus dedos al lanzar la pelota con las dos manos
INDICADORES 04	Coordina sus movimientos al capturar la pelota
INDICADORES 05	Controla sus movimientos al rebotar la pelota
INDICADORES 06	Controla la presión de sus dedos al llevar objetos en las manos de un lugar a otro
INDICADORES 07	Controla los movimientos manos al imitar
INDICADORES 08	Desliza con la palma de su mano el ula- ula de un lugar a otro
INDICADORES 09	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco
INDICADORES 10	Controla sus movimientos al encaja y desencaja objetos

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA**

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03 se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de juegos didácticos resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 67%.

En los indicadores propuestos se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje cuenta con un promedio que corresponde al 11%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 79%, ambos con respecto a una población de 19 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 68%, de esta manera los niños hacen predicciones sobre los indicadores

En los 10 indicadores evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la coordinación visomotriz del 11 al 16%; sin embargo luego de la aplicación del programa de juegos didácticos, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 79 y 84%, evidenciando porcentajes de mejora entre el 63% y 74%.

Por lo tanto, podemos afirmar que el programa de juegos didácticos influye eficazmente en la mejora del desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano. Según los resultados obtenidos, los 19 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su coordinación visomotriz: ojo mano.





### 3.1. Conclusiones

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo mano en los niños de 4 años de Institución Educativa Inicial N° 333, comunidad Urcurume, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa bajo) lo cual demuestra bajo porcentajes en los indicadores, que los niños al realizar los movimientos coordinados de sus manos y dedos, al realizar con la palma de la mano a un objeto
- Se diseñó y aplicó un programa de juegos didácticos basado en la teoría del juego de Karl Gross, lo cual implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos juegos para desarrollar la coordinación visomotriz: ojo- mano.
- Al finalizar el informe técnico profesional, se evidenció que el desarrollo de la coordinación visomotriz: ojo - mano, después de aplicar la evaluación de salida alcanzó el logro de aprendizaje, se obtuvo un nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta), estos se debe a la aplicación del programa de juegos didácticos, donde los niños realizan movimientos coordinados de manos y dedos al realizar las diferentes actividades como controlar sus movimientos al rebotar la pelota, al llevar objetos en la manos de un lugar a otro y deslizar con la palma de la mano el ula ula.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 79% y 84% con un promedio del 67%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos didácticos, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

### **3.2. Recomendaciones**

- A las docentes de la especialidad de educación inicial se les recomienda diseñar y aplicar el programa de juegos didácticos durante el desarrollo de las sesiones de enseñanza-aprendizaje como contenido didáctico para el desarrollo del nivel de coordinación visomotriz: ojo mano
- Que las docentes recopilen juegos didácticos según las características y edad de los niños a fin de contar con contenidos de interés y realmente significativos, que a su vez pueden ser utilizados dentro sus programaciones como alternativa para elevar el nivel de coordinación visomotriz: ojo mano en niños y niñas que aún no poseen la lectura y escritura convencional.
- Antes de la aplicación de un programa es necesario evaluar a los niños y niñas a fin de determinar su nivel de desarrollo real en un área específica.

# **BIBLIOGRAFÍA**

## BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR Aurea** (1994) Expresión y Apreciación Artística. ED. EPSA Iro. Ed.
- AGUIRRE ZABALETA, Javier.** *Desarrollo de la inteligencia motriz como base para la evolución y capacitación humana en los primeros años de vida.* Tesis doctoral, Universidad de Zaragoza, Dpto. de Fisiatría y Enfermería. 1996.
- AGUIRRE ZABALETA, Javier.** *La aventura del movimiento. Desarrollo psicomotor del niño de 0 a 6 años.* Pamplona. Universidad Pública de Navarra. 2005
- ALCÁNTARA CH. Jorge.** (1990) "Manual Autoeducativo". Artes Plásticas.
- ASENSIO, José M.** *Biología, educación y comportamiento,* Barcelona, C.E.A.C. 1986.
- AUSUBELOLP. Et al.** (1991): Psicología educativa. Un punto de vista Paidotribo.
- BETANCUR, María; CAMACHO, Clara, CAVAGNIS, María,** (1990) "La creatividad en los niños", Editorial "Educar Recreativa" S.A. Colombia 1995.
- BRICEÑO, RAÚL** (1995) "Pedagogía del Arte para Niños", Edición Huánuco, Editorial Leoncio Prado.
- CABERO, J** ( 2001 ) (Dir.) Uso de los medios audiovisuales, informáticos y las NNTT en los centros andaluces.

- CARRETERO, Mario / CASTILLEJO, L. / COSTA, Amparo / KAIRIN , J. y Otros.** 1989, Pedagogía de la Escuela Infantil. Madrid, Editorial Santillana.
- CENTAURIO EDITORES.** Cuerpo y movimiento en juego, de la vivencia al conocimiento. 1º Congreso Internacional de Psicomotricidad. Lima Perú. 2005
- CHOKLER, M.** “Psicomotricidad: Qué, porque y para qué en Educación inicial. La educación en los Primeros Años”. Ediciones novedades educativas. 1996
- COFRE, A.** (1981) Como desarrollar el razonamiento lógico y matemático, Santiago. Editorial Universitaria.
- COMELLAS Y CARBÓ M, J. Y PERPINYÁ T, A.** La Psicomotricidad en preescolar Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
- CORAL, J., MASEGOSA, A. Y MOSTAZO, A.** Actividades psicomotrices en la educación infantil. Ediciones Ceac. S.A. Barcelona España. 1990
- CORTEZ, V.** (2007) Psicomotricidad y Desarrollo de Habilidades Básicas. Sullana: EPCACUDRES - Región Piura
- CRATTY, B.J.** “Desarrollo perceptual y motor en los niños”. Ed. Paidós. Barcelona – España. 1990
- DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PREESCOLAR** (1984) Guía práctica de actividades para niños preescolares. Venezuela: Ministerio de Educación
- DUFFELMEYER, F.** (2002) Alphabet activities on the Internet. (Teaching Ideas). The Reading Teacher, (April 2002), 55, i7, pp. 631(5).

<b>GARCÍA NÚÑEZ, Juan A.</b>	“Psicomotricidad y educación infantil”. Tercera edición. Editorial Inkari. Lima- 2004 .
<b>LADRÓN DE GUEVARA, I.</b>	(2000) Muchos Cds para niños y jóvenes: cómo nombrarlos y evaluarlos. Venezuela: Banco del Libro.
<b>LAPIERRE, AUCOUTURIER</b>	(1977). Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0686-1.
<b>LAPIERRE</b>	(1977). Educación psicomotriz en la escuela maternal. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0687-X.
<b>LAPIERRE, AUCOUTURIER</b>	(1977). <i>Simbología del movimiento</i> . Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0686-1.
<b>MINISTERIO DE EDUCACIÓN</b>	(2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima: Fondo Editorial MED.
<b>Morrison,G.S.</b>	(2005). Educación Infantil. Madrid, Ed. Pearson Prentice.
<b>Jean,P.</b>	(2006) Desarrollo cognitivo. Editorial educación, México “Psicología educativa” Novena Edición.
<b>Jean,P.</b>	(1995). El Juego Asumido por el Niño. Caracas: Editorial McGraw-Hill
<b>María, R,</b>	“Demos Utilidad a los Desechos”.

- Ligia ,R. & otros** (1990) "Metodología de la educación plástica en la edad infantil".
- Saldivia. DE G.** (1999), Proyecto de Investigación: El desarrollo de la psicomotricidad fina y su influencia en el proceso de la escritura a nivel Pre escolar.
- Juan, V.** "Educación por el arte – artes plásticas". Editorial Studium.S.A. Lima – Perú .1979.80pp.
- Herminia, W,** (2008) Teoría y práctica de los juegos. Editorial Deportes. Ciudad de La Habana.
- Yvern, A.** (1998)¿A qué jugamos? Buenos Aires: Bonum.
- Zapata, O.** (1990). Psicopedagogía de la Motricidad. Etapa del aprendizaje.
- Zapata. O** (1983) Psicología de la Educación psicomotriz en la etapa del aprendizaje escolar. Editorial Trillas. México.
- Zhukovskala, R.** (1982). El juego y su importancia pedagógica. La Habana Ed. Pueblo y Educación, 140 p.



# ANEXOS

**INSTRUMENTO DE EVALUACION DE LA COORDINACIÓN VISOMOTRIZ:**  
**OJO MANO DE ENTRADA Y SALIDA**

Nº	ITEMS	VALOR		
		A	B	C
01	Reproduce figuras en el aire con el dedo			
02	Encesta pelota dentro de un aro			
03	Lanza la pelota con las dos manos			
04	Captura la pelota con las dos manos			
05	Rebota la pelota dentro del espacio			
06	Lleva objetos en las manos de un lugar a otro			
07	Imita con las manos movimientos de animales			
08	Desliza con la palma de su mano el ulaula de un lugar a otro			
09	Lanza objetos tanto con una mano como la otra intentando dar en el blanco			
10	Encaja y desencaja objetos			

# **FICHAS DE TRABAJO**

SESION E-A N° 01

FICHA DE TRABAJO N° 01

“ENCESTANDO PELOTAS”

NOMBRE

:FECHA:

**CONSIGNA:** Dibuja y colorea lo que mas te agrado de la actividad



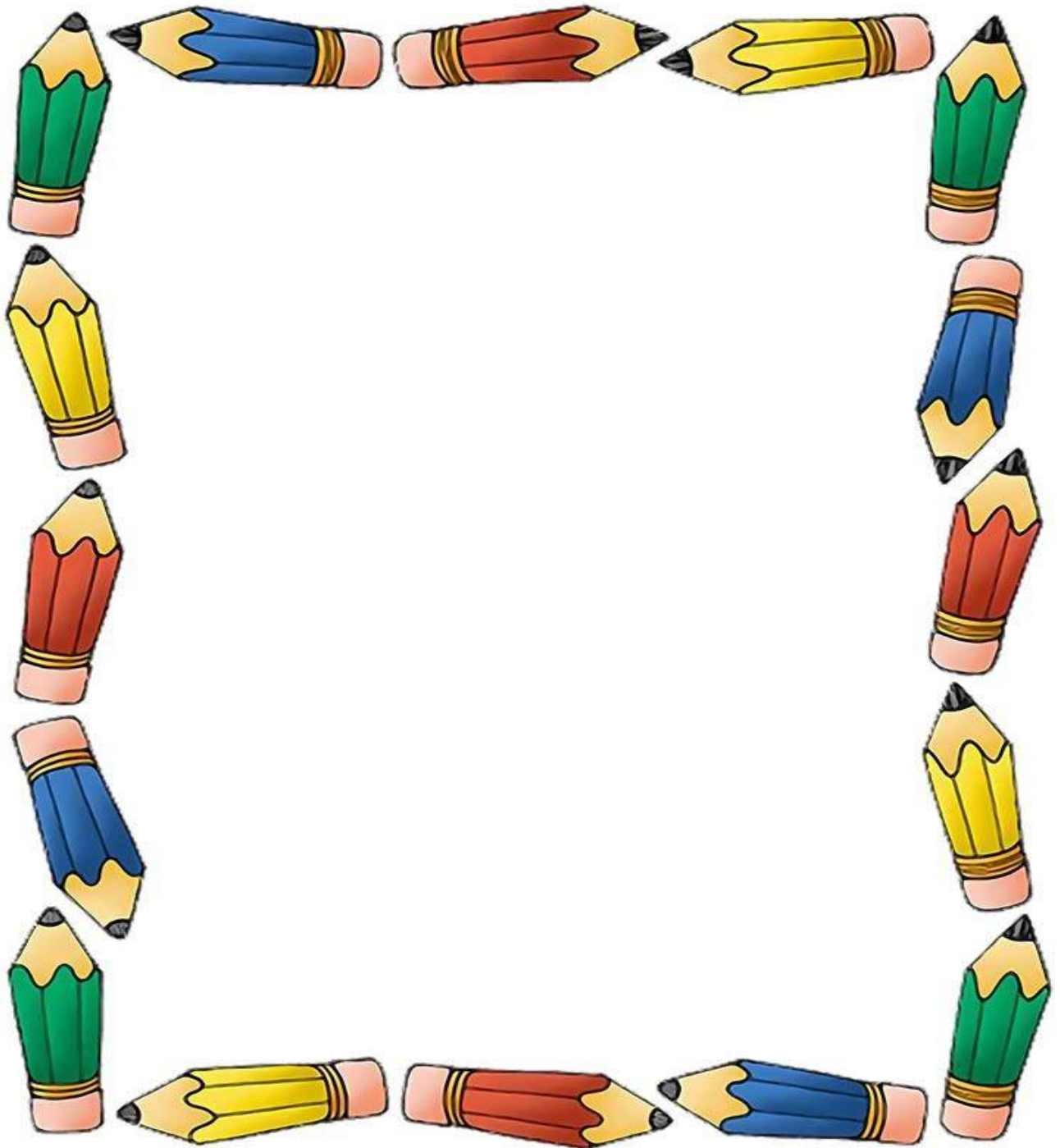
SESION E-A N° 02

FICHA DE TRABAJO N° 02  
"DIBUJANDO FIGURAS"

NOMBRE:

FECHA:

**CONSIGNA:** Dibuja las figuras que realizaste con los dedos



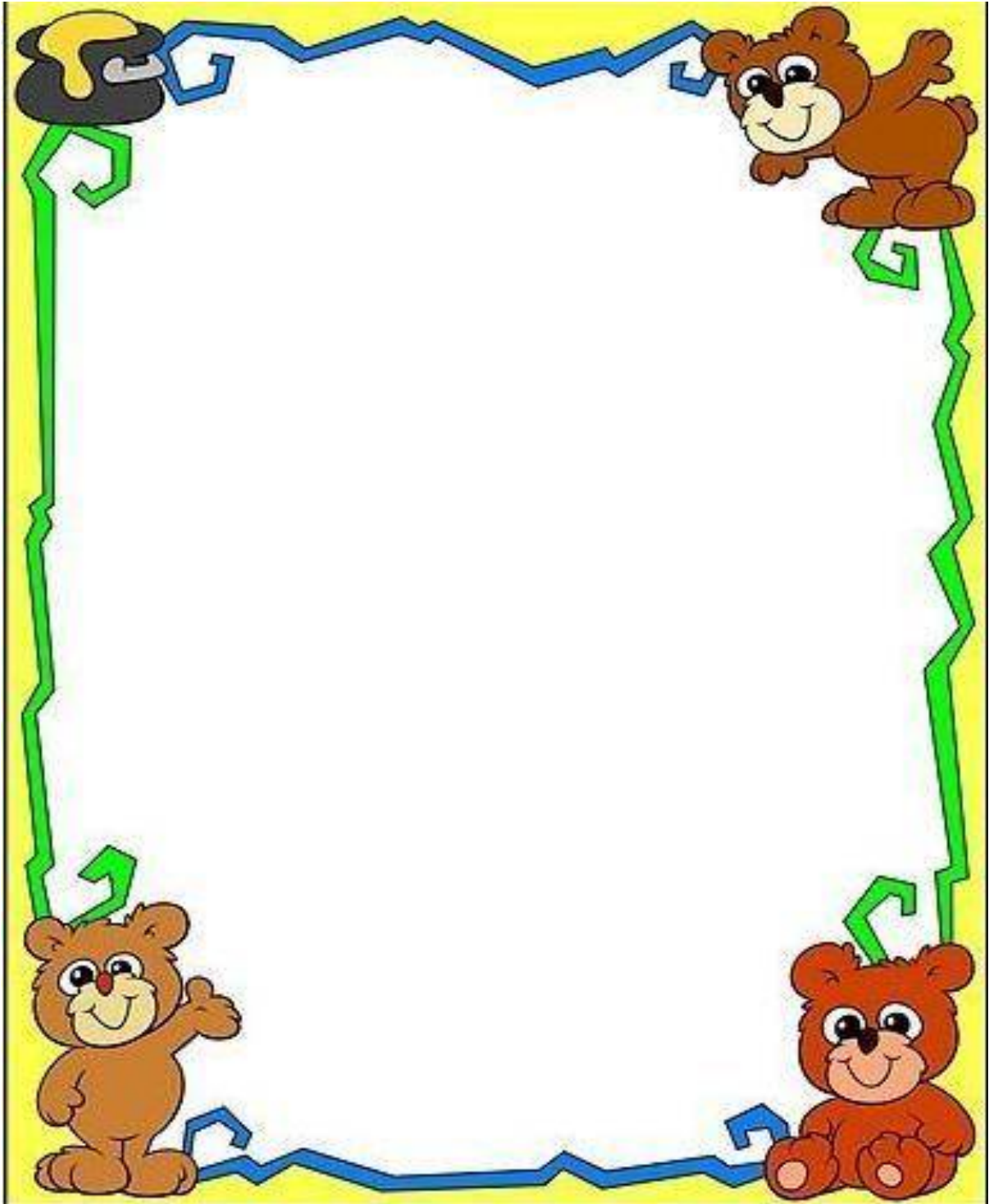
SESION E-A N° 03

FICHA DE TRABAJO N° 03  
“MOVIENDO NUESTRAS MANOS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Dibuja las figuras que realizaste con los dedos

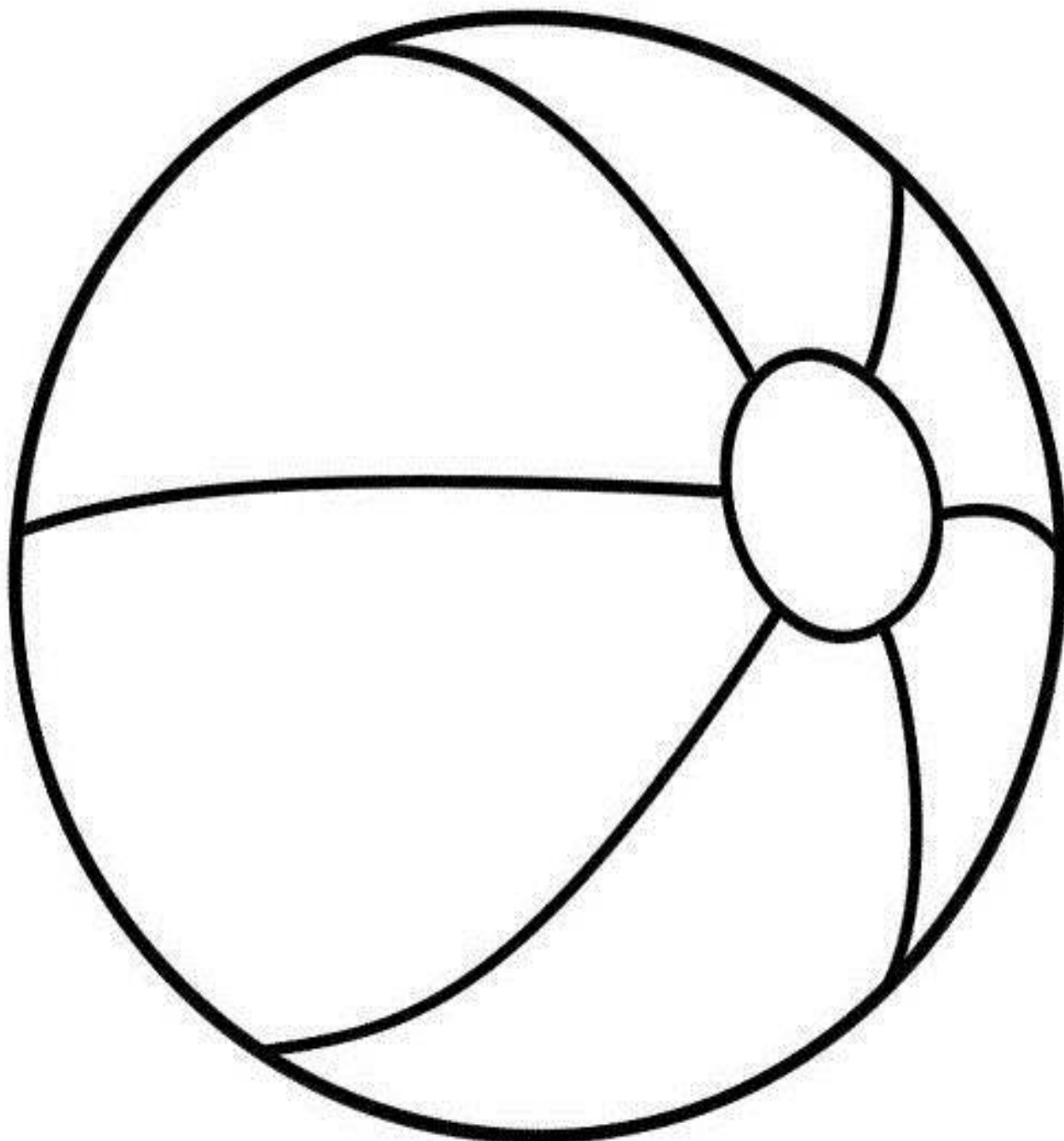


SESION E-A N° 04  
FICHA DE TRABAJO N° 04  
“ATRAPEMOS LA PELOTA”

NOMBRE:

FECHA:

**CONSIGNA:** Forma bolillas de papel de colores y rellena de forma creativa la pelota



SESION E-A N° 05  
FICHA DE TRABAJO N° 05  
"REBOTA LA PELOTA"

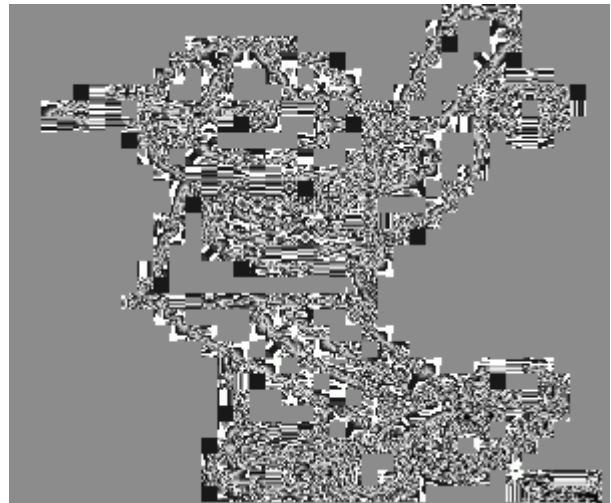
NOMBRE:

FECHA:

**CONSIGNA:** Encierra en un circulo la actividad que realizaste y colorea creativamente



dibujoscolorear.es



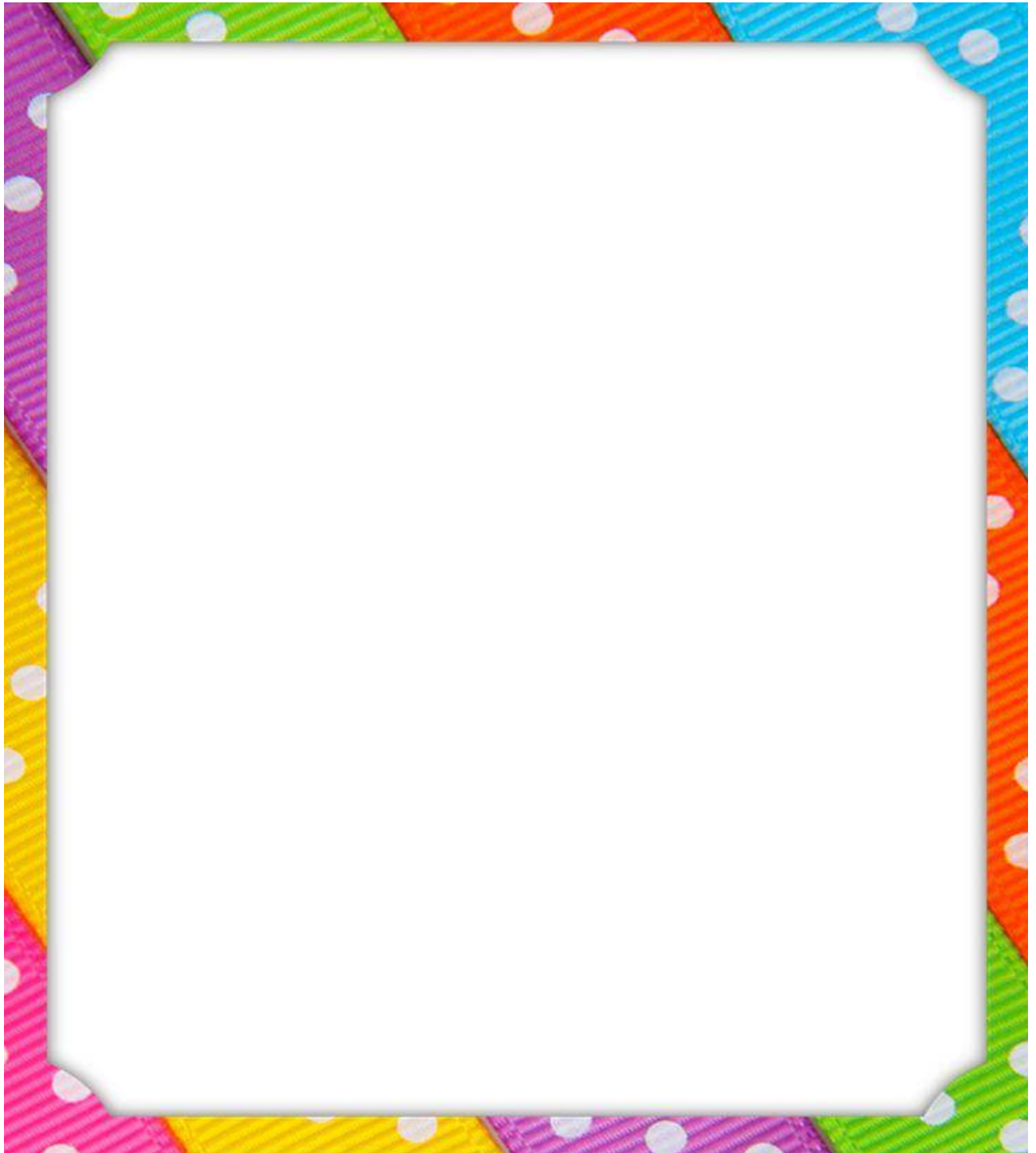


**SESION E-A N° 06**  
**FICHA DE TRABAJO N° 06**  
**“LANZAMOS OBJETOS DANDO EN EL BLANCO”**

**NOMBRE:**

**FECHA:**

**CONSIGNA:** Encierra en un circulo la actividad que realizaste y colorea creativamente



**SESION E-A N° 07**  
**FICHA DE TRABAJO N° 07**  
**“MOVIENDO NUESTROS OBJETOS”**

**NOMBRE:**

**FECHA:**

**CONSIGNA:** Dibuja los objetos que trasladaste de un lugar a otro



SESION E-A N° 08  
FICHA DE TRABAJO N° 08  
"IMITANDO A LOS ANIMALES"

NOMBRE:

FECHA:

**CONSIGNA:** Dibuja y colorea los animales que imitaste con las manos



SESION E-A N° 09  
FICHA DE TRABAJO N° 09  
"CARRERA DE ULA ULA"

NOMBRE:

FECHA:

**CONSIGNA:** Con el uso de la plastilina rellena la imagen de la actividad



SESION E-A Nº 10  
FICHA DE TRABAJO Nº 10  
“JUGAMOS ARMANDO ROMPECABEZAS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Colorea creativamente el rompecabezas

