



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS  
PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA EN NIÑOS  
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 036 MARÍA DEL  
CIELO DE CHICLAYO.**

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

**AUTORA**

**Bach. CONSTANTINO ESPINO EDITH MARIELA**

**ASESOR**

**MGTR. PEDRO CARLOS PEREZ MARTINTO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Didáctica y evaluación del aprendizaje.**

**PERÚ - 2018**

## **Dedicatoria**

A Dios, por permitirme llegar hasta este punto de la formación académica e investigación científica; por brindarme salud, fuerzas, bondad y amor infinito.

A mis queridos padres: JOSÉ y CLARA, por su dedicación, esfuerzo y apoyo incondicional en beneficio de la formación de la niñez del país.

**MARIELA**

## **Agradecimiento**

Especialmente al profesor asesor, Pedro Carlos Perez Martinto, por su apoyo constante, ayuda desinteresada, tiempo dedicado a la orientación de la tesis y paciencia en la revisión de los temas redactados.

A Licenciados, Maestros, Doctores y a mis queridos compañeros que impulsaron, alentaron, permitieron compartir conocimientos y desarrollar comunicaciones empáticas en el fortalecimiento de la convivencia pacífica y democrática.

Mariela.

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Edith Mariela Constantino Espino, identificada con DNI. 45595151 de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela de Educación Inicial.

Declaro que:

El tema de tesis es auténtico, siendo resultado de mi trabajo personal, que no se ha copiado, que no se ha utilizado ideas, formulaciones, citas integrales e ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria, etc., (en versión digital o impresa), sin mencionar de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor.

En este sentido, soy consciente de que el hecho de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, son objeto de sanciones universitarias y/o legales.

Pimentel, 22 de febrero 2018.



---

Edith Mariela Constantino espino

## Presentación

La presente investigación enfoca como situación problemática el escaso desarrollo de expresión gráfico plástica en niños de 4 años de Institución Educativa N° 036 María del Cielo de Chiclayo, situación que impide el desarrollo adecuado de habilidades intelectuales, procedimentales, afectivas y altera la futura construcción científica de aprendizajes significativos.

La investigación desarrolla un programa experimental basado en juegos cooperativos y alterna enfoques metodológicos: *cualitativo* en observaciones perceptuales e interpretación subjetiva de situaciones probemáticas; *cuantitativo* en medición de niveles de expresión gráfico plástica, con su respectiva descripción estadística de datos numéricos; *mixto* en discusión alturada y democrática de resultados, desarrollando triangulación basada en: resultados, trabajos previos y teorías analizadas.

Además, el trabajo desarrolla abordaje holístico y multidisciplinario de problemática y constructos científicos, incorporando conflictos socioeconómicos de globalización mundial y exagerado uso de herramientas tecnológicas que afectan la correcta formación en los niños; combina metodología deductiva, lineamientos inductivos, hermenéuticos y dialécticos en procesamiento de información teórica relacionada con las variables de estudio.

En manos de los señores miembros del Jurado Examinador, se coloca la presente investigación, que debe ser valorada como proceso y no como producto acabado, porque siempre estará abierta y será invitación para efectuar futuros estudios; se agradece anteladamente que con sus altos criterios profesionales otorguen observaciones, que serán levantadas y perfeccionarán contenidos temáticos.

## Indice

Página del Jurado .....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento .....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Indice .....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	11
1.1. Realidad problemática.....	11
1.2. Trabajos previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al tema .....	17
1.4. Marco conceptual.....	27
1.5. Formulación del Problema .....	28
1.6. Justificación.....	28
1.7. Hipótesis.....	29
1.8. Objetivos.....	29
II. MÉTODOLOGIA.....	30
2.1. Diseño de investigación .....	30
2.2. Variables, Operacionalización .....	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad .....	32
2.5. Métodos de análisis de datos.....	34
2.6. Aspectos éticos .....	34
III. RESULTADOS .....	35
3.1 Resultados de Lista de Cotejo (Pre Test).....	35
3.2. Resultados de Lista de Cotejo (Post Test).....	36

IV.	DISCUSIÓN .....	39
V.	CONCLUSIONES .....	41
VI.	RECOMENDACIONES .....	42
VII.	REFERENCIAS .....	43
VIII.	ANEXO .....	46
AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL		
UCV	_____	122
ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	_____	123

## RESUMEN

La presente investigación: *Programa de juegos cooperativos para mejorar la expresión gráfico plástica en niños de 4 años de Institución Educativa N° 036 María del Cielo de Chiclayo*, se inició después de constatación empírica del problema en aulas, patios, recreos, actividades grupales y comportamientos infantiles. En la fase experimental se aplicó Lista de Cotejo a 20 niños y se constató científicamente y objetivamente el problema detectado, la media aritmética de 2.5 puntos en las 3 dimensiones medidas ubicó a la muestra en nivel deficiente (40 %), regular (40 %) y bueno (20 %). El programa experimental basado en juegos cooperativos, sustentado con constructos teóricos de María Montessori y con capacidades y actividades sugeridas en Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación, dio los resultados esperados; en post test el promedio aritmético de 13.45 puntos y ubicación del 50 % demostraron el nivel bueno en expresiones gráfico plásticas. Las dimensiones fortalecidas fueron: motricidad, simbolización y creatividad, además del perfeccionamiento en actividades de coordinación óculo manual y motricidad fina.

**Palabras clave:** Programa, juegos cooperativos, expresión gráfico plástica, educación inicial.



## ABSTRACT

The present research: program of cooperative games to improve expression graphic plastic in children 4 years of education N ° 036 Maria of Chiclayo sky institution, began after empirical observation of the problem in classrooms, playgrounds, recreation, group activities and children's behaviours. The experimental comparison list was applied to 20 children and found scientific and objectively the problem detected, the arithmetic mean of 2.5 points in the 3-dimensional measures placed the sample at poor level (40%), regular (40%) and good (20%). The experimental program based on cooperative games, supported with theoretical constructs of María Montessori and capacities and activities suggested in national curriculum design of education basic Regular of the Ministry of education, gave the results expected; post test the arithmetic average of 13.45 points and location of 50% demonstrated the good level in expressions graphic plastic. The strengthened dimensions were: mobility, simbolizacion and creativity, in addition to the perfect lie in oculo-manual coordination and fine motor activities.

**Keywords:** Program of cooperative games, plastic graphic expression, children of initial education.

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

La situación problemática que aborda esta investigación se centra en el escaso desarrollo de la expresión gráfico plástica en niños de cuatro años de edad; cuya causa probable sería la falta de aprestamiento, ausencia de estimulación temprana, dejadez y falta de conocimiento de los padres, que impiden el adecuado fortalecimiento de los aspectos físicos, verbales, psicológicos, artísticos y recreativos en la niñez.

En ámbito mundial, estudios efectuados por Gordon (2015) en México, demuestran que: “44 % de infantes carecen de habilidades para graficar, dibujar, moldear o pintar; 32 % mostró temores para manipular instrumentos y materiales gráficos; 24 % rechazó acercamiento grupal para pintar de manera compartida en papelotes” (p. 16). Los docentes manifestaron notorias dificultades sociales y afectivas en los niños.

En Colombia, en Centro de estimulación temprana de Barranquilla, “27 % de niños demostró necesidades notorias de afecto familiar; 35 % se mostraron tímidos, desconfiados, introvertidos, silenciosos; 38 % desconocía colores, no manejaba materiales, ni quería rayar, pintar o trazar líneas o círculos en cartulinas proporcionadas” (Rincón, 2016, p. 7). Los encargados impulsaron manejo gráfico de números y letras en los pequeños que acuden con sus padres en actividades de aprestamiento.

En Perú, Díaz (2016) reportó conclusiones del taller artístico organizado por la Municipalidad de San Borja con niños hasta de cinco años de edad: los tipos de violencia escolar en colegios públicos y privados “69 % graficó sonidos en lugar de objetos solicitados (ti... ti... en vez de auto), únicamente 31 % realizó trazados simbólicos y alternó diversidad de colores en cartulinas proporcionadas” (p. 5). El funcionario del Ministerio de Educación explicó que las etapas de simbolización gráfica en los niños eran incipientes y no se

correspondían con sus etapas vividas, debido a la falta de estimulación temprana.

En región de Lambayeque, Villegas (2015) coordinadora del Programa Arlequín manifestó: “57 % de niños hasta de cinco años gusta garabatear, rasgar, moldear, trazar y combinar colores después de recibir orientaciones y de efectuar con ellos las actividades; lamentablemente 43 % demuestra timidez, molestia, apatía, desgano en los trabajos gráficos” (p. 8). Recomendó la ejercitación de acciones con los padres, apoyando constantemente en los trazos, rayas, círculos y pintado de variados motivos con sus hijos.

La detallada observación de la situación problemática, en el ámbito específico de la investigación y concretamente en niños de cuatro años de Institución Educativa 036 María del Cielo de Chiclayo permitió hallar situaciones problemáticas relacionadas con objeto de estudio.

En aulas, pasadizos, patios y demás espacios recreativos se nota la ausencia de exposiciones de trabajos efectuados por los niños, durante los recreos la mayoría deambula, manipula sus loncheras, comen con desgano y no gustan compartir sus alimentos con sus pares; las docentes y cuidadoras observan de lejos pero no promueven acercamientos y tratos interpersonales entre los niños.

En el desarrollo de sesiones en el aula se apreció escasa voluntad hacia el trabajo cooperativo, exageradas manifestaciones de egoísmo, sobreprotección hacia reducido número de niños, carencia de libertad para que hagan actividades placenteras, demasiadas directivas, llamadas de atención e incluso rabietas, peleas y quejas reiteradas de conflictos entre ellos.

Las madres consultadas se mostraron indiferentes, cargaban la responsabilidad a los escasos ingresos económicos de los padres, a la sobrecarga de actividades que desempeñaban en el hogar y a la escasa

disposición de sus hijos por aprender con entusiasmo lo que diariamente la maestra desarrollaba en las aulas.

## 1.2. Trabajos previos

### **Internacionales**

Bolaños (2015), en investigación relacionada con actividades recreativas en el aula, con 35 infantes de la ciudad de Quito, aplicó Lista de Cotejo y llegó a la siguiente conclusión: “Los talleres desarrollados permitieron fortalecer estilos solidarios, habilidades sociales, diálogos interactivos y mutua comprensión entre los niños; únicamente 10 % se mantuvo negativamente: rechazos, egoísmos, aislamientos, silencios y lloriqueos que afectaban mínimamente las actividades programadas” (p. 98).

Conclusión importante porque destaca el desarrollo de actividades cooperativas que permiten el fortalecimiento de afectividades amicales, familiares, comunales, educativas, a través de interacciones en el aula, que combinan potencialidades corporales y mentales, en espacios democráticos y eliminando circunstancias adversas que afecten el desarrollo integral de los niños.

García y Poveda (2014), Las expresiones plásticas son actividades lúdicas que potencian mente y cuerpo en niños pequeños, fortalecen capacidades comunicativas, sentimentales, solidarias, emocionales, productivas y orientadas hacia entretenimientos, diversiones y esparcimientos compartidos en el aula o fuera de ella (p. 110).

Interesante conclusión que reafirma concepciones piagetanas acerca de los inicios creativos de los niños y generados de sus deseos de relacionarse con los demás, descubrir el mundo, sentir, pensar y expresar ideas, sentimientos y emociones personales.

Moreira y Jiménez (2013) relacionaron expresión plástica e inteligencias: visual, espacial y kinestésica, en niños de 3 a 5 años. Al final anotaron la siguiente conclusión: “67 % de párvulos carece de habilidades de expresión, comprensión y creatividad artística, desconocen texturas, formas, colores; 33 % demostró deficiente desarrollo de creatividad, motricidad fina, orientación y coordinación viso manual en actividades de expresión grafico plástica” (p. 99).

Conclusión relevante porque se relaciona directamente con las variables de estudio y demuestra que esta problemática es notoria y afecta los futuros procesos de enseñanza – aprendizaje, así como retarda las habilidades relacionadas con creatividad y habilidades motoras.

## **Nacionales**

Curaci (2015), en tesis desarrollada con niños de la ciudad de Chimbote, aplicaron juegos de socialización para desarrollar trabajos gráficos; al finalizar anotaron la siguiente conclusión: “Los resultados del post test demostraron la eficacia del programa lúdico socializador; 79% logró niveles altos en estructuración gráfica, distinción de formas, tamaños, colores, escritura solidaria con ingenio, creatividad, colaboración continua, intercambiando roles de emisores y receptores respectivamente” (p. 112).

Conclusión relevante que demostró efectividad de talleres basados en socialización y cooperación mutua en área de Comunicación, respetando estilos y ritmos en actividades lúdicas, desarrollando creatividad, propiciando procesos democráticos, interiorizando emociones, controlando impulsos negativos y construyendo conocimientos a partir de saberes previos.

Alarcón (2012) desarrolló un estudio basado en técnicas grafico plásticas con niños de 5 años, Al final incorporó la siguiente conclusión: “El programa basado en técnicas gráfico plástico elevó significativamente en 80 % de niños del grupo experimental, los niveles de psicomotricidad fina” (p. 76).

Relevante conclusión que reafirmó la participación socializadora de los niños en trabajos cooperativos, gráficos, artísticos, mediante motivaciones permanentes, cuidado del medio ambiente, participación voluntaria y actuación constante y solidaria en juegos para fortalecer autonomía, auto concepto, identidad y respeto a sí mismo y hacia los demás.

Campos (2011) en su tesis desarrolló juegos cooperativos para fortalecer autoestima de niños de 5 años. Al finalizar el trabajo de campo incluyó la siguiente conclusión: “Mediante la participación en juegos cooperativos 54 % de niños disminuyeron actuaciones agresivas, egoístas, rabietas y pataletas; 46% incrementaron actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad y fortalecimiento de autoestima” (p. 88).

La conclusión resulta efectiva porque reafirma la necesidad de incentivar juegos lúdicos, compartidos y adecuadamente reglados con el fin de fortalecer la personalidad y el desarrollo integral de los infantes.

### **Regionales**

Miñope y Yamo (2013) concluyeron: “La aplicación de este programa permitió elevar el nivel alto de creatividad en 55 % de niños; 38 % se ubicó en nivel medio; 17 % en nivel bajo” (p. 86).

La conclusión remarca la necesidad de estimular permanentemente a los niños y desarrollar la valoración de las actividades conjuntas, artísticas y creativas para que los niños con entusiasmo y libertad expresen ideas, afectos y sentimientos positivos.

Macalopú (2013) detectó agresiones físicas y psicológicas en niños de 5 años del distrito de Túcume, al finalizar el trabajo de campo anotó la siguiente conclusión: “El programa de técnicas cooperativas permitió que 77 % de niños del grupo experimental valorara el respeto hacia los demás y disminuyera

golpes físicos, insultos verbales, ataques psicológicos; 23 % necesitó más motivación para insertarse en el propósito educativo” (p.85).

Conclusión interesante porque mediante aplicaciones didácticas, reflexivas, participativas, innovadoras de técnicas y estrategias sociales se logran resultados positivos, cuantitativos, afectivos referidos a eliminación o disminución de niveles de violencia en aulas de Educación Inicial.

Sandoval y Vallejo (2010) desarrollaron trabajo motivacional de juegos solidarios en niños de 5 años, al término de su trabajo anotaron esta conclusión: “El juego solidario fortaleció el desarrollo afectivo y emocional en 83 % de niños del grupo experimental; 17% continuó mostrando bajos niveles relacionados con placer, entretenimiento y alegría de vivir” (p. 69).

La conclusión resulta efectiva porque demuestra que los juegos resultan importantes en el desarrollo físico, motor e intelectual de los niños que asisten a Educación Inicial y por ello se requiere fortalecerlos para que expresen con libertad y autonomía sentimientos, deseos y expectativas.

### 1.3. Teorías relacionadas al tema

#### **Teorías relacionadas con juegos cooperativos**

Esta variable se fundamenta epistemológicamente en la teoría propuesta por María Montessori (2005), quien a través del método iniciado en Italia, promueve el respeto hacia los niños, apoyo constante en su impresionante capacidad de aprender que poseen, promoviendo la libertad con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida.

“Actividades lúdicas son perfectos juegos cooperativos, ayudas para el crecimiento del niño; significa abandonar inconformidad docente, rechazo de métodos tradicionales, incentivando vivencias personales y colectivas para lograr formación tanto moral, social, física, intelectual como espiritual en el ser humano” (Montessori, 2005, p. 10). Pedagógica y psicológicamente, los materiales didácticos resultan imprescindibles para modificar prácticas educativas.

“Según Montessori, la inteligencia es el conjunto de actividades que reflejan, se asocian y reproducen permitiendo al espíritu desarrollarse con el mundo exterior, de este modo el medio escolar ayudaría a desarrollarlo” (Faure, 2012, p. 8). El método Montessori ayuda a los niños a alcanzar el máximo potencial en todas las áreas de su vida a través de actividades desarrolladas con el fin de promover socialización, madurez emocional, coordinación motora y preparación cognoscitiva.

Los maestros se vuelven facilitadores del proceso socializador, desarrollado en cualquier lugar: aula, hogar, patios, recreos, plazas libres; desarrollando talleres con materiales oportunos y trabajo cooperativo hasta ganarse la confianza del niño. Sostiene Casado (2012) que “según Montessori los niños son usualmente adaptables, aprenden a trabajar independientemente, toman decisiones, resuelven problemas simples y escogen alternativas apropiadas para manejar su tiempo” (p. 22).



Montessori desarrolló materiales de apoyo autodidácticos, que facilitaban el desarrollo motor y ayudaban con asimilación de las ideas abstractas para la construcción de aprendizajes; resaltaba a maestros observadores y creativos, guías y modelos que otorgaban libertad en el aula respetaban medio ambiente y a los demás y conviviendo solidaria y democráticamente en comunidad.

Argumenta Boisot (2012), que Montessori consideró la educación como “ayuda activa para el perfecto desarrollo del ser en proceso de crecimiento, aplicando principios filosóficos del método: Periodo sensitivo y mental del niño, libertad, disciplina, autonomía, aprender haciendo, respeto a diferencias individuales, preparación del ambiente, actitudes del adulto e importancia del material” (p. 11). El niño, con su enorme potencial físico e intelectual se constituye en un milagro frente a todos.

“Este desarrollo requiere de padres, educadores y personas interesadas en formación de niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente presente y futuro de la sociedad; el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros” (Montessori, 2005, p. 16). Se puede servir armónicamente en espacios, con leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano.

En periodo sensitivo, los seres se sienten sensibilizados para desarrollar determinadas aptitudes, adquirir aprendizajes a través de los siguientes instrumentos: lenguaje, orden, percepciones sensoriales de la vida, movimientos e interés por aspectos sociales. La mente del niño asimila informaciones, absorbe conocimientos, determina costumbre y maneras sociales que ayuden a descubrir y aprehender fenómenos que le rodean.

Finalmente, sentencia Montessori (2005) que “libertad y disciplina son aspectos que el niño necesita para aprender a crecer, favorecer su desarrollo y autodisciplina; asociado a actividades, trabajos, dinamismos que otorgan independencia y autonomía” (p. 18). En consecuencia, la inmovilidad es

errónea, el castigo y la presión no son disciplinas, basta con el guiado para que los niños desarrollen sus primeras manifestaciones activas de libertad individual.

### **Juegos cooperativos**

El juego se define como “estrategia de socialización, entretenimiento y placer, que desarrollan los niños de manera disimulada en situaciones afectivas con sus pares y que les permite resolver determinadas dificultades o problemas que afrontan” (Barone, 2010, p. 128). Los juegos potencian actividades corporales, mentales y creativas, acompañados de las habilidades del lenguaje: escuchar, hablar, pensar, actuar.

“El juego para el niño es muy importante, le permite vivir en el mundo adulto, aprender con avidez de los demás, activar razonamiento, potenciar imaginación, intelecto, creatividad, espontáneamente respetar reglas y construir mensajes o materiales” (Huertas, 2012, p. 8). Como estrategia lúdica abarca procedimientos, habilidades, destrezas que ingeniosamente aprenden y dominan los púberes.

Los juegos cooperativos son definidos como “ejercicios, actividades, acciones recreativas que sometidos a reglas consensuadas permiten participar a los niños en entretenimientos, diversiones, travesuras y aprendizajes conjuntos, bastando la libre disponibilidad y voluntad para alternar con los demás” (Espinoza, 2012, p. 12). Implica desarrollo de la personalidad, comportamientos, relaciones, hábitos para interactuar y comunicarse con los otros niños.

Además, desarrolla niveles de imaginación, respeto a reglas formuladas, cuidado de materiales utilizados: juguetes, billetes imaginarios para ir al mercado, chapas, palitos, cartones, camiones, muñecos, latas de leche vacías, maderas, etc.

Sostiene Barone (2012), que “en infancia temprana surgen y desarrollan elementos del juego creador, primero roles y luego juegos de construcción. Ambos son secuenciales, satisfacen deseos de convivencia con adultos, reproducen relaciones y actividades laborales que ejercen en la sociedad” (p. 125). A través del juego manifiesta vivencias directas e indirectas, se apropia de contenidos y significados sociales, interioriza y reconstruye expresiones orales, reflexiones, razonamientos hasta llegar a soluciones eficaces.

Según Corbalán (2005) los juegos se clasifican en 3 grupos: “*Cognitivos*, para alcanzar, afianzar, repasar conceptos matemáticos de modo más atractivo; *estratégicos*, permiten conseguir objetivos, elegir respuestas de diversas posibilidades; *de azar*, que resultan familiares, proporcionan oportunidades para entretenerse, divertirse sin realizar recuentos sistemáticos o asignación de probabilidades” (p. 10). Incorporan: lenguaje, normas, conductas, valores, conocimientos, creatividad, destrezas, ingenios y voluntad para jugar consensuadamente.

Sostiene Pallares (2000), que “los programas de juegos cooperativos no son diferentes de otros, su esencia radica en relegar a segundo lugar el sentido competitivo (ganador o perdedor); los jugadores dan y reciben ayuda, contribuyen para alcanzar objetivos comunes” (p. 22). Además, promueven valores, desarrolla habilidades, comunicación eficiente, intervención deliberada e influencia mutua entre participantes.

En síntesis, los juegos cooperativos permiten esfuerzos compartidos para conseguir objetivos comunes, permiten constante coordinación, escogencia de estrategias eficaces, toma de decisiones consensuada; fortalecen confianza, colaboración, solidaridad, respeto, tolerancia, imaginación, creatividad, autonomía y libertad.

## **Dimensiones de juegos cooperativos**

Tres dimensiones trabaja la variable independiente de la presente investigación: entretenimiento, interacción y socialización, definidos y planteados con sus respectivos indicadores.

Entretenimiento se define como “acciones relacionadas con distracción, diversión, recreación, juegos espontáneos que desarrollan los niños de manera placentera, con animosidad, ingenio, humor y alegría” (Espinoza, 2012, p. 15).

Sus indicadores son: Se mueve interactivamente en espacios asignados, fortalece sus músculos en actividades lúdicas con sus pares, comunica normas, reglas, estímulos de juegos contruidos con sus compañeros; juega solidariamente y aprende positivamente de los demás.

Interacción, es definida como “proceso ejercido recíprocamente entre dos personas o más con el fin de influirse mutuamente, intercambiar informaciones, relacionar culturas desde perspectivas democráticas, discutir alturadamente propuestas y hallar soluciones mediante consensos horizontales y empáticos” (Ralph, 2014, p. 33).

Los indicadores de esta dimensión son: comprende a los demás, entiende problemas comunicados íntimamente, actúa reflexiva, responsable y solidariamente; se relacionan interactivamente con sus pares, fortalecen de procesos personales, familiares educativos; fomentan cooperación, amplían conocimientos, valoran esfuerzos compartidos.

Socialización es “proceso colectivo a través del cual se interiorizan y exteriorizan aspectos que definen una sociedad: lenguaje, conductas, tolerancia, respeto, responsabilidad; es primaria cuando abarca la infancia y aprende valores familiares; secundaria abarca etapas posteriores y se inicia en la escuela” (Barone, 2010, p. 135).

Sus indicadores son: interactúa solidariamente, comparte roles, útiles y alimentos durante los recreos, ayuda a sus semejantes; dialoga empáticamente, solicita ayuda, se solidariza con los demás, asiste a reuniones, participa en clase.

### **Teoría relacionada con expresión gráfica plástica**

La variable dependiente se sustenta en la teoría simbólica de Nelson Goodman (2007), quien “valora la categoría garabato representada por niños de cinco años, interpretada simbólicamente según el contexto, como perfil de una cadena montañosa y por ello se convierte en un objeto artístico” (p. 76). El filósofo norteamericano se ha internado por sutiles caminos de la psicología de las artes y aporta percepciones de las cuestiones gráficas, plásticas y artísticas.

“Existen diferentes clases de símbolos y sistemas simbólicos: desde los notacionales, que satisface criterios semánticos y sintácticos, como el lenguaje; otros como la pintura y escultura violan criterios de notacionalidad y se llenan de significados múltiples imposibles de clasificar” (Goodman, 2007, p. 78). Esto demuestra la gama de símbolos creados por el hombre y que refleja la intervención no de una, sino de varias zonas cerebrales.

Ante gráficos, líneas, círculos, rayas trazadas por los niños, Goodman rechaza la interrogante ¿Qué es arte? Mejor sería ¿Cuándo es arte?, porque resulta artístico cuando se interpreta como tal más que detenerse a observar las propiedades y características de los objetos representados.

Los cinco síntomas de lo estético, según Goodman (2007), son: “*densidad sintáctica*, dos líneas distintivas; *densidad semántica*, significados de palabras; *plenitud relativa*, genera multiplicidad de significados; *ejemplificación*, música genera literalmente velocidad, metafóricamente gracia; *referencia múltiple*, símbolo interacciona varios significados, traducidos, parafraseados, comparativos” (p. 81). Estos síntomas centran su atención en gráficos y figuras generadas por los niños.

Los aportes de Goodman procuran estimular destrezas, habilidades, ingenios, capacidades en los niños, para que con conocimientos sólidos acerca de las propiedades y funciones de los símbolos se incorporen en el mundo artístico con expresividad y plasticidad, con adecuada sensibilidad y competencia para crear obras.

### **Expresión gráfico plástica**

La expresión gráfico plástica es definida por Lowenfeld y Brittain (1998) como “lenguaje comunicativo que contribuye a la formación integral de niños mediante el desarrollo de su capacidad creadora; activando habilidades plásticas: coordinación óculo – manual, motricidad fina, sensaciones, percepciones a través del dibujo, modelado, pintura imaginativa y creativa” (p. 33). Las técnicas empleadas son diversas y los niños se amoldan hacia las más adaptables y a sus circunstancias.

El garabateo incontrolado se constituye en la primera muestra gráfico plástica de los niños, “no conlleva referencia alguna figurativa o representativa, son simples trazos largos, cortos, sin orden, sentido, proporción; actividad puramente motora, que generalmente da lugar a dos tipos de garabatos: longitudinales y circulares” (Lowenfeld y Brittain, 1998, p. 34). Son los rasgos notacionales estudiados por Goodman y que introducen a los niños por las vías de la simbolización y el arte.

“El dibujo, primera obra artística de los niños, forma gráfica y expresiva más antigua, verificada en prehistoria, como mecanismo comunicativo de primeros hombres, a través de pequeñas figuras dibujadas en rocas y paredes de las cuevas, para manifestar ideas y pensamientos” (Gardner, 2010, p. 65). Con el transcurrir del tiempo, el dibujo fue ganando nuevas formas, trazos, y se fue perfeccionando hasta la realidad actual.

El dibujo, representación gráfica de objetos reales expresa ideas abstractas en pequeños que aún no desarrollan el lenguaje oral, ni cuentan con posibilidades de manifestarse con libertad. El dibujo ofrece espacios propios, brinda oportunidad de descubrir, conocer y aprender con rapidez cómo funciona su entorno; permite socializar, imitar, tocar, hacer propias las cosas nuevas.

El papel del adulto en el desarrollo de la expresión gráfico plástica permite explayar las necesidades del niño. Actividad espontánea que maestros y padres de familia deben respetar, valorar, atender y considerar como la gran aventura de los niños que inevitablemente los conduce por los misteriosos caminos de la creatividad y expresividad plástica.

La familia y escuela necesitan animar y motivar a los pequeños que desean dibujar, empezarán con garabatos, imitando los roles de los adultos, desarrollando psicomotricidad fina, escritura, lectura, manipulando colores, lápices, cartulinas, logrando confianza en sí mismos, expresividad de emociones, sentimientos y sensaciones; comunicación con los demás y consigo mismo; formación de su personalidad y madurez psicológica.

La teoría del gesto gráfico reconoce que los niños atraviesan por determinadas etapas expresivas, especialmente en la modalidad gráfico plástica y que están íntimamente ligadas a su desarrollo evolutivo: “Etapa del garabateo, entre dos a cuatro años de edad, incluye motivación en etapas: garabato desordenado, controlado y con nombre. Los gráficos realizados están relacionados con movimientos corporales, actividades kinestésicas que disfruta de realizarla y al moverse libremente” (Lowenfeld y Brittain, 1998, p. 36).

“La expresión gráfico plástica comienza en edades diferentes; primeros garabatos a partir de 9 o 10 meses; otros recién realizan al entrar a la escuela. Se estimula cuando los niños de manera natural y espontánea toman contacto con expresiones plásticas” (Winner, 2007, p. 25). Dibuja en arena con dedos y palitos, es una forma de ir construyendo su propio mundo.

Aprender a dibujar espontánea y naturalmente, va de simples líneas, puntos, rayas, círculos involuntarios; después aparecen pelotas, soles, flores, montañas; “la forma humana pasa de un simple círculo con palos a algo más complejo, logrando con el tiempo y la madurez todos los detalles que conforman a la misma” (Winner, 2007, p. 26). En esos dibujos los niños expresan sentimientos, sensaciones, vivencias y su visión del mundo.

Sostiene Gardner (2010) que “los niños a través de cada línea, forma y diseño de los dibujos transmiten sentimientos interiores, temas explícitos, contenidos incipientes en su intento de comprender el mundo; significado que completan con la explicación que dan del dibujo desarrollado” (p. 148). Actúa con mucha naturalidad, por eso canta mientras dibuja, baila mientras canta, relata historia cuando lo bañan o riega el jardín.

En el Proyecto Spectrum Zero, desarrollado en Universidad de Harvard con niños hasta de cinco años, Gardner examinó dibujos y demostró el espíritu y vitalidad particular en cada uno de ellos. Los varones, que pasan horas frente al televisor dibujaban sus héroes: Batman, fundamentalmente; las mujeres se inclinaban por la naturaleza circundante.

Las actividades gráfico plásticas son formas de lenguaje para los niños, logran expresar más a través del dibujo que de la palabra. Desarrollan habilidades motrices, viajan hacia actividades plásticas; requieren del aliento de los adultos, guiarlos, ofrecerles espacios y elementos posibles de exploración para todos sus sentidos, vista, tacto, olfato, oído y gusto. De esta manera se fortalecen todas sus emociones y creatividad.

La expresión plástica como actividad lúdica permite al niño dibujar para divertirse, “es forma espontánea de entender las cosas; cuando el niño considera el dibujo artístico como un juego lo hace de un modo serio, lo utiliza el dibujo como forma de proyección de su propia personalidad, afirmación de su yo” (Winner, 2007, p. 38). Su personalidad egocéntrica permite que expresión



artística es puente para autoexpresión y auto identificación; importa la forma de la expresión y no el contenido de lo expresado.

### **Dimensiones de expresión gráfico plástica**

Tres dimensiones trabaja la variable dependiente: motricidad, simbolización y creatividad, definidos cada uno e incluidos sus indicadores.

Motricidad se define como “área utilizada de manera cotidiana por niños que desarrollan actividades con músculos inferiores y superiores: corriendo, saltando, pateando, rasgando, dibujando. Se aplica a diversos juegos orientados a desarrollar coordinación, equilibrio, orientación, nociones espaciales de lateralidad” (Risco, 2012, p. 7).

Son indicadores de esta dimensión: seguridad en trazos, líneas, ryas, círculos efectuados; uso correcto en uso de materiales e instrumentos, desarrolla con precisión actividades relacionadas con figuras recortadas de acuerdo con las líneas puntuadas.

Simbolización es “representación sensorial y perceptible de la realidad, grafica rasgos que se asocian en relación de semejanzas y diferencias de personas, objetos o cosas; interpretada según ideas convencionales establecidas por la comunidad” (Stenhouse, 2012, p. 5).

Los indicadores son: distingue elementos básicos para efectuar trabajos plásticos, concentra su atención en elementos del paisaje cotidiano, grafica con exactitud personajes, animales, cosas del mundo circundante, autovalora su propio trabajo y los esfuerzos de los demás, dibuja con orden, limpieza y cuidado.

Creatividad es “proceso de representación ingeniosa de ideas claras, imaginadas, visualizadas, superpuestas, meditadas, contempladas y plamadas con originalidad. Supone estudio y reflexión más que acción, es resultado de combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador” (Faure, 2012, p. 15).

Sus indicadores son: procura originalidad en cada una de sus producciones, crea con seguridad dibujos y comunica a sus compañeros sus creaciones, ayuda a los demás para que superen sus dificultades, se ingenia imágenes nuevas en base a su creatividad.

#### 1.4. Marco conceptual

Expresión gráfico plástica se define como “lenguaje comunicativo que contribuyen a la formación integral de los niños y al desarrollo de su capacidad creadora con intervención de coordinación óculo-manual y motricidad fina, incorporando sensaciones, percepciones, emociones a través del dibujo, modelado con imaginación y creatividad mediante el uso de diversas técnicas” (Lowenfeld & Brittain, 1998, p. 24)

Juegos cooperativos son actividades de coordinación estrategias escogidas después de decisiones consensuadas, ayuda a los escolares a relacionarse, recuperar grupalmente actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, alcanzar objetivos comunes de manera participativa, mientras todos; además aprendan a desenvolverse y a respetar diversos tipos de cultura en las que no priman vencedores ni vencidos” (Pallares, 2000, p. 15)

Niveles: “Medidas objetivas, numéricas, cuantitativas, científicamente confiables, rangos, grados, equivalencias que alcanzan variables, circunstancias o fenómenos de la realidad” (Poe, 2012, p. 12). Las escalas varían según los tipos de estudio: alto, medio, bajo; excelente, bueno, regular, malo, pésimo.

Programa “Esquema estructurado, planificado, implementado y ejecutado de áreas obligatorias, fundamentales, operativas con respectivas asignaturas, cursos, componentes, módulos, metodología, distribución de tiempo y disposiciones legales vigentes que forman parte del currículo de establecimientos educativos” (Rossi, 2012, p. 16).

Técnicas: “Instrumentos procedimentales basados en destrezas y habilidades que multidimensionalmente proporcionan dirección, sentido de unidad, propósito organizacional para desarrollar tareas que conducen hacia el cumplimiento de objetivos institucionales” (Mintzberg, 2012, p. 14). Abarca acciones proyectadas y desarrolladas sistemáticamente hacia propósitos determinados.

Socialización: “Son actuaciones colectivas que exigen la puesta en práctica del talento humano, expresiones singulares del pensamiento manifestadas en forma y fondo de actitudes de respeto y colaboración hacia los demás para convivir democrática y humanamente” (Poe, 2012, p. 37). Su valor depende del manejo de palabras, coherencia y cohesión de actuaciones positivas y práctica de valores simples y complejos.

#### 1.5. Formulación del Problema

¿La falta de acciones lúdicas en las primeras edades limitan el desarrollo de la expresión gráfico plástica en niños de 4 años de Institución Educativa 036 María del Cielo de Chiclayo?

#### 1.6. Justificación

La investigación se justifica por relevancia teórica centrada en descripción de variables con constructos científicos de María Montessori (2005) en variable Juegos cooperativos y sus proclamas de libertad para que los niños se expresen libremente y fortalezcan su formación personal; y de Nelson Goodman (2007) en variable Expresión gráfico plástica, a partir de garabateos hasta dibujar símbolos con interpretaciones metafóricas.

La utilidad metodológica radica en desarrollo del programa basado juegos cooperativos, en base a actividades sugeridas en Diseño Curricular Nacional de Educación Básica, estructuradas didácticamente, alternando métodos: inductivo, deductivo, analítico y sintético, mediante participación activa, reflexiva y

voluntaria de los niños, docente de aula y tesista, comprometidos afectivamente en la mejora de expresión gráfico plástica.

La utilidad práctica se centra en fortalecimiento de expresiones gráficas, gracias a la socialización con sus pares, construcción colectiva de ideas, disminución de actitudes egoístas, convivencia afectiva en el aula y fuera de ella; además logran adquirir confianza, actuación con libertad y expresión de sentimientos.

### 1.7. Hipótesis

Si se aplica un programa de juegos cooperativos entonces se mejorará significativamente la expresión gráfico plástica en niños de 4 años de Institución Educativa 036 María del Cielo de Chiclayo.

### 1.8. Objetivos

#### **1.8.1. General**

Determinar la influencia que ejerce el programa de juegos cooperativos en la mejora de la expresión gráfico plástica en niños de 4 años de Institución Educativa 036 María del Cielo de Chiclayo.

#### **1.8.2. Específicos**

Analizar epistemológicamente el proceso de desarrollo de la expresión plástica y su dinámica.

Identificar niveles de la expresión gráfico plástica en niños de 4 años de la muestra, a través de una Lista de Cotejo, antes de la aplicación del estímulo.

Diseñar, planificar, implementar y monitorear el programa de juegos cooperativos, con niños de 4 años del grupo experimental.

Constatar la influencia del estímulo aplicado, a través del post test, con criterios e indicadores adecuados que reflejen los resultados alcanzados.

Validar la pertinencia del programa mediante los datos obtenidos en el experimento.

## II. METODOLOGIA

### 2.1. Diseño de investigación

Diseño pre experimental, con un solo grupo de estudio, con pre y post test, cuyo esquema es:

**G.E.** :  $O_1 \quad x \quad O_2$

Donde:

G.E. : Grupo experimental

$O_1$  : Pre test aplicado al grupo experimental

$O_2$  : Post test aplicado al grupo experimental

X : Estimulo: Juegos cooperativos

### 2.2. Variables, Operacionalización

Variable independiente: Juegos cooperativos

Variable dependiente: expresión grafico plastica

<b>Variab</b> les	<b>Definiciones conceptuales</b>	<b>Definiciones operacionales</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala</b>
Juegos cooperativos (V. independiente)	"Actividades lúdicas, placenteras, que activa capacidades mentales y corporales para actuar disfrutando hacia metas comunes y logros de integración social" Brown (2005, p. 12)	Se operaciona a través de acciones programadas, ejecutadas y monitoreadas constantemente.	Entretenimiento	Se mueve interactivamente. Fortalece músculos Comunica normas de juego Juega y aprende de los demás	Ordinal
			Socialización	Interactúa solidariamente Comparte roles, útiles y alimentos Ayuda a sus semejantes	
			Interacción	Comprende a los demás Entiende problemas Actúa reflexiva, responsable y solidariamente.	
Expresión gráfico plástica (V. dependiente)	"Manifestación de actitudes preparatorias con activación de órganos receptivos y perceptivos, mediante coordinación óculo manual y motricidad" (Lersch, 2005, p. 8)	Se operaciona a través de una Lista de Cotejo aplicado a los niños de la muestra	Motricidad	Seguridad en el trazo Corrección en uso de materiales -Precisión en líneas y figuras recortadas manualmente	Nominal
			Simbolización	Distingue elementos para trabajo plástico. Concentra atención en elementos del paisaje Grafica con exactitud personajes y animales -Autovaloración del propio trabajo. Dibuja con orden, limpieza y cuidado.	
			Creatividad	Procura originalidad Crea con seguridad dibujos Ayuda a los demás. Se ingenia imágenes nuevas	

### 2.3. Población y Muestra

La población estuvo integrada por el universo de niños matriculados y que sumaron 65, con edades que fluctuaban entre 3, 4 y 5 años, de ambos sexos, con características psíquicas y somáticas similares, que vivían cerca de Institución Educativa, provenían de hogares de clase media y gozaban de aparente buena salud física, mental y social.

*Tabla 1*  
*Población de Niños de Educación Inicial*

<b>Sección</b>	<b>Turno</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>3 años</b>	Mañana	05	10	15
<b>4 años</b>	Mañana	14	06	20
<b>4 años</b>	Tarde	10	05	15
<b>5 años</b>	Mañana	05	10	15
<b>Total</b>	02	34	31	65

Fuente: Nóminas de matrícula 2017

La muestra fue seleccionada con la técnica no paramétrica, es decir, al azar, por conveniencia; pues en el turno mañana solo funcionaba un aula de 4 años, de tal manera que la muestra quedó así:

*Tabla 2*  
*Muestra representativa de los niños de 4 años*

<b>Sección</b>	<b>Turno</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>4 años</b>	Mañana	14	06	20
<b>Total</b>	01	14	06	20

*Fuente: Nóminas de matrícula 2017*

### 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad

Se utilizó técnica de Observación, trabajada objetivamente en ámbito específico de investigación, sirvió para recoger informaciones pertinentes

relacionadas con bajos niveles de expresión gráfico plástica; además se observaron escasas fuentes materiales para trabajar con los niños

También se trabajó técnica de encuesta, para medir niveles de expresión gráfico plástica en niños de la muestra

El instrumento denominado Lista de Cotejo fue adaptado de la tesis presentada en Universidad Autónoma de Madrid por Antonio Mesonero López (2015), titulado: *Juegos reglados para mejorar expresiones artísticas en niños preescolares en en instituciones educativa del Ayuntamiento de Madrid.*

Se consideraron tres dimensiones: Motricidad, simbolización y creatividad, con un total de 24 indicadores, con respuestas: Sí realiza la actividad, No demuestra capacidad para realizarla.

Tabla 3:

Ecala numérica	Niveles
24-17 puntos	Bueno
16-09 puntos	Regular
08-00 puntos	Deficiente

Fuente: Nóminas de matrícula 2017

### **Validez y confiabilidad**

Se determinó la validez del contenido del instrumento mediante juicio de expertos; a quienes se envió un ejemplar, acompañado del Cuadro Operacionalización de variables, Matriz y Objetivos, para obtener opinión autorizada. Finalizada la evaluación, los expertos expresaron juicio favorable a los ítems de la prueba.

En cuanto a confiabilidad, se aplicó prueba piloto a 10 niños de similares características, de diferentes instituciones educativas, resultados sometidos a confiabilidad mediante Alpha de Cronbach, obteniéndose un valor 0.79, que reflejó el carácter de instrumento confiable.



## 2.5. Métodos de análisis de datos

El procesamiento y análisis de datos se desarrolló con estadística descriptiva, procesadas en tablas de frecuencias, con figuras e interpretaciones que orientaron la discusión de resultados. El análisis cuantitativo se trabajó a través del programa SPSS, con medidas porcentuales y de tendencia central.

## 2.6. Aspectos éticos

Este estudio, al igual que todas las investigaciones científicas, se basó en veracidad de datos consignados, honradez de tesista, seriedad en procesamiento de informaciones, respeto a los autores referenciados mediante citas relevantes, debidamente parafraseadas; además se motivó la responsabilidad de los participantes; así como se acudió a conceptos innovadores, coherentes, científicos registrados de acuerdo con exigencias bibliográficas establecidas por normas APA.

Los niños participantes gozaron de libertad, voluntad, credibilidad y anonimato que exige toda ética investigativa; el instrumento sometido a prueba de Cronbach ofreció confiabilidad y validez; finalmente se consensuaron opiniones, se sistematizaron resultados, se comunicaron a los niños y con su autorización se efectuó la publicación de los mismos.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Resultados de Lista de Cotejo (Pre Test)

**Tabla 4:** *Resultados porcentuales del Pre Test*

Niveles	Motricidad		Simbolización		Creatividad	
	f	%	f	%	f	%
Bueno	2	10	1	05	1	05
Regular	4	20	2	10	2	10
Deficiente	4	20	2	10	2	10
Total	10	50	5	25	5	25

Fuente: Lista de Cotejo aplicado a 20 niños.

Tabla 4, niños de 4 años reflejaron nivel deficiente (40 %) en tres dimensiones referidas a expresión gráfico plástica; 40 % se ubicó en nivel regular y 20 % en nivel alto. Demostraron escaso dominio de coordinación óculo manual y casi nulo desarrollo de motricidad fina.

**Figura 1: Porcentajes por dimensiones en Pre Test**

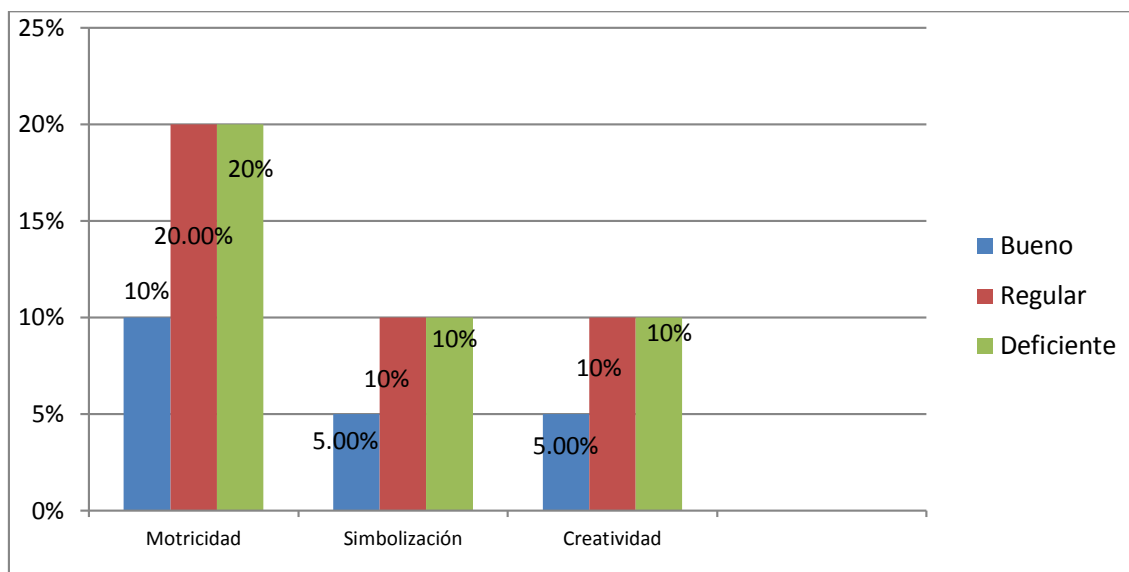


Figura 1, porcentajes muestran nivel deficiente en expresión gráfico plástica en las tres dimensiones de la variable medida.

Fuente: Lista de Cotejo aplicado a 20 niños

### 3.2. Resultados de Lista de Cotejo (Post Test)

**Tabla 5: Resultados porcentuales del Post Test**

Niveles	Motricidad		Simbolización		Creatividad	
	f	%	f	%	f	%
Bueno	4	20	4	20	2	10
Regular	2	10	2	10	2	10
Deficiente	2	10	1	05	1	05
Total	8	40	7	35	5	25

Fuente: Lista de Cotejo aplicado a 20 niños.

**Tabla 5**, niños de 4 años se ubicaron en nivel bueno (50 %) en tres dimensiones referidas a expresión gráfico plástica. Se deduce notable

incremento en coordinación óculo manual y muchos progresos en motricidad fina, gracias a la influencia positiva del programa de juegos cooperativos desarrollados con los participantes de la muestra.

**Figura 2: Porcentajes por dimensiones en Post Test**

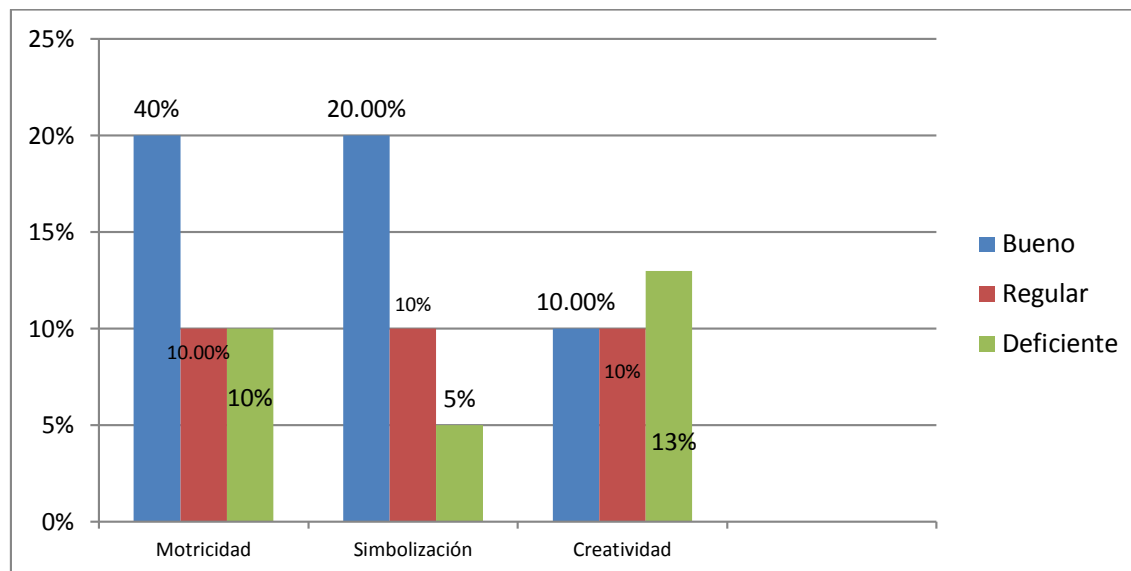


Figura 2, permite visualizar nivel bueno alcanzado en expresión gráfico plástica; progreso logrado con aplicación didáctica y participativa del programa de juegos cooperativos.

### 3.3. Comparación de resultados del Pre y Post Test

**Tabla 6:** Comparación de medias de los niveles en pre y post test

Estadígrafos	Motricidad		Simbolización		Creatividad	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\bar{X}$
$\bar{X}$	9	4.42	0.8	4.61	0.8	4.42
Vza.	0.17	0.28	0.15	0.26	0.18	0.23
D.S	0.56	1.14	1.65	1.76	0.60	0.20
C.V.	0.12	0.24	0.18	0.21	5	0.23

Fuente: Tablas 4 y 6

Tabla 6, porcentajes mayoritarios en pre test, se ubicaron en nivel deficiente en expresión gráfico plástica, con media aritmética: 2.5; sin embargo, en post test, el promedio se elevó: 13.45, gracias a la aplicación didáctica y participativa del programa de juegos cooperativos, que confirmó progresos en coordinación óculo manual y excelente desarrollo de motricidad fina.

#### IV. DISCUSIÓN

Según el constructo teórico de Montessori (2005), quien dice efectuar programas basados en actividades lúdicas porque permiten el crecimiento físico y la madurez mental en los niños; con ayuda de los docentes se incentivan vivencias personales y colectivas, la formación moral, social, física, intelectual, espiritual; en estos programas juegan un excelente papel los materiales didácticos, tan imprescindibles para la modificación afectiva en las prácticas educativas.

Concuerdo con la teoría porque mediante los juegos cooperativos que se realizaron se logro mejorar de una manera significativa la problemática de expresión grafico como se muestra en los resultados después de haber aplicado el programa de juegos cooperativos porque se reflejó resultados satisfactorios porque porcentajes mayoritarios se ubicaron en el nivel bueno en las tres dimensiones medidas: 50 % desarrolló con eficiencia la coordinación óculo manual y motricidad fina; 30 % se ubicó en nivel regular y apenas 20% en nivel deficiente.

Este resultado concuerda con el trabajo previo presentado por Bolaños (2015), quien después de trabajar actividades recreativas con 35 infantes de la ciudad de Quito, comprobó que 90% de niños fortalecieron estilos solidarios, habilidades sociales, diálogos interactivos, mutua comprensión; lamentablemente 10% se mantuvo en actitudes negativas: rechazos a los compañeros, egoísmos constantes, aislamientos indebidos, silencios profundos, lloriqueos y pataletas que mínimamente afectaban las actividades del programa desarrollado.

También concuerda con el constructo teórico formulados por Winner (2007), quien recomienda la estimulación de los adultos, incluidos padres y docentes, porque las expresiones gráfico plásticas permiten diversión espontánea en los niños, entendimiento de las cosas y fenómenos del mundo, participación en juegos utilizados para proyectar su personalidad y afirmación de su identidad. Reafirma el autor que, el egocentrismo infantil se constituye en

punto para autoexpresión y auto identificación; ya que importa la forma de la expresión y no el contenido de lo expresado.

El diseño, planificación, implementación y monitoreo del programa de juegos cooperativos, con niños de 4 años del grupo experimental fue efectivo, se estructuró en base a constructos teóricos de Nelson Goodman (2007) que permitieron que a través de las dimensiones dadas se pudo verificar las deficiencias que tienen los niños sobre expresión gráfica plástica y como a través de un programa de juegos cooperativos se pudo mejorar satisfactoriamente.

Resultado que concuerda con trabajo previo de Campos (2011), quien en su tesis después del desarrollo de un programa de juegos cooperativos logró fortalecimiento de autoestima en 100 % de niños; además 54 % logró disminución de actuaciones agresivas, egoístas, rabietas y pataletas; 46 % incrementó actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad y fortalecimiento de autoconcepto y autonomía en realización de tareas personales.

## V. CONCLUSIONES

El análisis epistemológico de la teoría simbólica de Nelson Goodman (2007) y su clasificación en etapas, símbolos y sistemas fundamentó el desarrollo de la expresión gráfico plástica en los niños de 4 años de edad, desde las fases iniciales del garabateo hasta la realización de trazos artísticos con variadas significaciones.

La prueba inicial, mediante aplicación de Lista de Cotejo, sirvió para la identificación científica de la situación problemática: niveles deficientes en desarrollo de expresiones gráfico plásticas en tres dimensiones medidas: motricidad, simbolización y creatividad.

El programa experimental basado en juegos cooperativos se sustentó en teorías de libertad y disciplina de María Montessori (2005); se diseñó, planificó, implementó y monitoreó mediante competencias, capacidades y actividades sugeridas en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación.

La influencia del programa experimental basado en juegos cooperativos se constató después de aplicación de la prueba final, que arrojó mejoras significativas en desarrollo de motricidad, simbolización y creatividad; asimismo participación, solidaridad, comunicación empática y trabajo en equipo.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Desarrollar seminarios, programas, talleres, diplomados, capacitaciones para que los docentes actualicen y mejoren actuaciones, mediaciones, orientaciones en beneficio de la potenciación mental y fortalecimiento corporal de los niños en Educación Inicial.

Implementar estrategias lúdicas, activar técnicas, desarrollar habilidades intelectuales y actitudinales, favorecer el trabajo colectivo, fortalecer socialización comunicativa, practicar valores, participar voluntaria y comprometida con los demás actores en vivencias desarrolladas en las aulas.

Utilizar materiales diversos para motivar a los niños a elegir libremente la ejecución de expresiones gráfico plásticas, apoyando sus ideas, aplaudiendo sus creativities y fortaleciendo sus expresiones simbólicas de las producciones efectuadas.

## VII. REFERENCIAS

- Alarcón, J. (2012). *Técnicas gráfico plásticas con niños de 5 años de I. E. N° 1564 Héroes de la ciudad de Chimbote*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Chimbote, Perú: Universidad Los Ángeles.
- Barone, P. (2010). *Estilos de aprendizaje: El modelo de programación Neurolingüística*. Barcelona: Pirámide S.A.
- Boisot, N. (2012, agosto, 26). Informe de Dirección de Educación Estudiantil en Argentina. Revista *Humanidades*. Buenos Aires: Universidad Nacional de La Plata.
- Bolaños, F. (2015). *Talleres de actividades recreativas en aulas de infantes de la ciudad de Quito*. (Tesis de Licenciatura en Educación Temprana). Ecuador: Universidad Politécnica de Educación de Quito.
- Campos, N. (2011). *Programa de juegos cooperativos para fortalecer autoestima de niños de 5 años de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Trujillo: Universidad Nacional Simón Bolívar.
- Casado, N. (2012). *Metodología de juegos cooperativos en instituciones educativas infantiles*. Buenos Aires: Alianza S. A.
- Corbalán, L. (2005). *La socialización a través de juegos cooperativos*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Curaci, T. (2015). *Juegos de socialización para el desarrollo de trabajos gráfico plásticos en niños de la ciudad de Santa*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Chimbote, Perú: Universidad Los Ángeles.
- Bolaños, S. (2015). *Estilos solidarios de aprendizaje en estudiantes de Educación básica niños de Quito*. (Tesis de Maestría en Educación Especial). Ecuador: Universidad Nacional de Quito.
- Díaz, H. (2016). *El constructivismo pedagógico en los Jardines de Infantes*. Lima: Abedul S. A.

- Espinoza, J. (2012). *Talleres de creatividad basado en enfoque colaborativo para mejorar la pedagogía conceptual*. Bogotá, Colombia: Alberto Merani.
- Faure, N. (2012). *El constructivismo pedagógico. Nuevos enfoques y desafíos*. Lima: Universo.
- García, M. y Poveda, K. (2014). *Expresiones plásticas en niños de 4 y 5 años de Riobamba*. (Tesis de Maestría en Educación Infantil). Ecuador: Universidad Nacional de Riobamba.
- Gardner, H. (2010). *Niveles de imaginación y creatividad artística en infantes*. México: Mc Graw Hill Interamericana.
- Goodman, N. (2007). *Los significados del símbolo y niveles de aprestamiento artístico*. Madrid: Cátedra S. A.
- Gordon, X. (2015, octubre, 28). Políticas de inclusión y recreación educativa en niños preescolares. México: Diario: *Excelsior*.
- Huertas, C. (2012). *Implicancias conceptuales y didácticas en teoría de Lev Vigotsky*. El Tambo, Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Locrenfeld, F. y Brittain, H. (1998). *Problemas de creatividad en estudiantes de la localidad de Sinaloa*. México: Universidad Autónoma de León.
- Macalopú, T. (2013). *Programa de juegos cooperativos para disminuir agresiones físicas y psicológicas en niños de 5 años del distrito de Túcumpe*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Chiclayo: Universidad Particular.
- Mesonero, A. (2015). *Juegos reglados para mejorar expresiones artísticas en niños preescolares en instituciones educativas del Ayuntamiento de Madrid*. España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Ministerio de Educación (2015). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima, Perú.
- Mintzberg, H. (2012). *La estructuración de organizaciones inteligentes*. Barcelona: Ariel.

- Miñope, R. y Yamo, M. (2013). *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollo de creatividad en niños de 5 años de Institución Educativa 030 Victoria Silva de Dall' Orso de Chiclayo*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Montessori, M. (2005). *Las proclamas de libertad y disposición voluntaria en las escuelas iniciales*. Montevideo, Uruguay: Bruño S. A.
- Moreira, G. y Jiménez, P. (2013). *Relación entre expresión plástica e inteligencias: visual, espacial y kinestésica, en niños de 3 a 5 años, de Guardería Gotitas del saber del Milagro*. (Tesis de Licenciatura en Educación Infantil). Ecuador: Universidad Nacional de Guayaquil.
- Pallares, V. (2000). *Aprender con todo el cerebro, técnicas y propuestas educativas*. Madrid: Martínez Roca.
- Poe, R. (2012). *El liderazgo al estilo OLA 4, construyendo redes*. Buenos Aires: Time & Money Notework.
- Ralph, A. (2014). *Perspectivas globalizadoras de la Administración en el mundo empresarial*. México: Mc Graw Hill.
- Rincón, L. (2016). *Formación docente y prácticas con técnicas de socialización*. Cali, Colombia: Escuela Nueva del s. XXI.
- Rossi, C. (2012). *Consideraciones psicopedagógicas de la teoría fenomenológica*. Lima: Abedul S.A.
- Sandoval, A. y Vallejos, M. (2010). *Trabajo motivacional con juegos solidarios en niños de 5 años de I.E.N.10945 de Chiclayo*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Stenhouse, L. (2012, noviembre, 12). Incremento de niveles de creatividad en infantes. Lima: *Diario Perú 21*.
- Villegas, L. (2015). Crecimiento integral con teoría socio histórico cultural de Vigotsky. Lima: *Revista Palabra de Maestro*.
- Winner, L. (2007) Trayectoria del diseño instruccional y currículo por competencias. Medellín, Colombia: *Revista Educativa de Fundación Universitaria*

## VIII. ANEXO

### Anexo 1

#### Lista de Cotejo

Instrucciones: Querido niño (a), responde con sinceridad las formulaciones de tu profesora, quien marcará en el casillero correspondiente. Estas respuestas se corroborarán con las observaciones y conocimientos de ella acerca de sus desempeños en expresión gráfico plástica. Recuerda que es anónima y se agradece tu veracidad.

N°	Dimensiones	Indicadores	Sí	No
01	Motricidad	Piensas antes de realizar una actividad		
02		Siempre ejercitas dedos, manos, puño		
03		Tienes seguridad al presionar los lápices		
04		Trazas líneas, rayas, círculos con firmeza		
05		Distingues con claridad los colores		
06		Usas los materiales adecuadamente		
07		Te confundes con frecuencia cuando trazas en el papel		
08		Actúas con libertad cuando dibujas		
09	Simbolización	Con facilidad diferencias letras y números		
10		Distingues consignas: dibuja, pinta, raya, traza, moldea		
11		Ordenas símbolos de acuerdo al tamaño: alto/bajo		
12		Ubicas símbolos según la distancia: cerca/lejos		
13		Dibujas a tu familia y explicas su presencia en el papel		
14		Pintas tu casa y expones sus características		
15		Moldeas figuras y comentas tus creaciones		
16		Usas los colores adecuadamente en cada		

		símbolo		
17	Creatividad	Tus ideas surgen con facilidad en tu mente		
18		Copias las ideas de otros		
19		Dibujas con espontaneidad y después explicas lo creado		
20		Repites las imágenes vistas en la televisión		
21		Te comunicas con facilidad		
22		Algunos aspectos del mundo son inentendibles		
23		Posees una particular visión del mundo		
24		Tienes miedo o vergüenza preguntar lo que no sabes		

## **PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN JUEGOS COOPERATIVOS**

### **I. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA:**

JUGANDO APRENDEMOS A EXPRESARNOS MEJOR

### **II. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. I.E.I: 036 MARIA DEL CIELO**
- 1.2 AULA: LOS CREATIVOS**
- 1.3 EDAD: 4 años**
- 1.4 TURNO: mañana.**

### **III. INTRODUCCIÓN:**

El presente programa a desarrollar, da respuesta al bajo nivel de expresión gráfico plástica que presentan los niños del aula de 4 años *Los creativos* de I.E.I 036 María del cielo, con ello se busca mejorar los niveles de expresión gráfico plástica por medio de la estrategia Juegos cooperativos; asimismo, procura guardar función científica porque proporciona una base experimental y práctica en el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Por lo tanto, se propone desarrollar once sesiones enmarcadas dentro de la estrategia de Juegos cooperativos pretendiendo con ello que los niños tenga la libertad de interactuar, comunicarse con sus pares, exprese su forma de pensar en forma clara, con coherencia y oportuna, tal como lo aconseja María Montessori. Se desarrolla en un tiempo de cuarenta minutos y una vez por semana.

### **IV. DIAGNOSTICO:**

En la I.E.I. 036 María del cielo, ubicada en Urbanización Diego Ferré en Chiclayo específicamente en el aula de 4 años se ha detectado un limitado desarrollo de expresión gráfico plástica, esto observado durante las prácticas pre profesionales.

Este programa se realiza con la finalidad de responder a una problemática detectada: El limitado desarrollo de expresión gráfico plástica; los beneficiarios son niños de 4 años de I.E.I 036 MARÍA DEL CIELO; ya que no se puede pasar por alto esta problemática, pues el desarrollo de la expresión gráfico plástica resulta vital para el desarrollo integral de los niños. Los juegos son innatos en los niños y depende de las docentes y padres de familia el saber estimularlos para la formación integral; además, a través del desarrollo de algunas estrategias se busca que los niños desarrollen y mejoren su expresión gráfico plástica y se puedan relacionar de una manera favorable en su entorno sociocultural.

A través del desarrollo de la expresión gráfico plástica los niños desarrollarán más la socialización e interacción con los demás, siendo esta fundamental en un futuro como base para su formación.

## **V. OBJETIVOS**

### **A. Objetivo General**

Desarrollar un programa basado en la estrategia de juegos cooperativos para mejorar la expresión gráfico plástica en niños de 4 años del aula Los creativos de Institución Educativa Inicial 036 MARÍA DEL CIELO de Chiclayo.

### **B. Objetivos Específicos:**

Planificar, diseñar, implementar, ejecutar y monitorear un programa basado en estrategias de Juegos cooperativos para mejorar la expresión gráfico plástica con niños de la muestra de estudio

Evaluar la efectividad del programa basado en la estrategia del juego cooperativos para la mejoran de la expresión gráfico plástica.

Comparar los resultados al inicio y final del programa con el fin de contrastar la hipótesis formulada.

## **VI. METODOLOGIA:**



La metodología utilizada a través de Juegos cooperativos, fue solidaria, participativa, consciente, con activación de la mente y cuerpo, a fin de garantizar aprendizajes significativos en el dominio de expresión gráfico plástica en niños de 4 años del aula Los creativos de I.EI. N° 036 MARÍA DEL CIELO de Chiclayo.

## VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
Personal Social	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego,	Participa activamente en actividades de juego y solicita apoyo cuando lo necesita.	Juega "Al paseo por el río encantado" en forma activa	Lista de cotejo
	alimentación, higiene, cuidando su integridad física			
		Practica hábitos sociales de convivencia: Cumplir acuerdos.	Juega "Globo arriba", respetando acuerdos	Lista de cotejo
		Participa activamente en actividades de juego y solicita	Juega "rompiendo el globo" en forma activa.	Lista de cotejo

		apoyo cuando lo necesita.		
		Participa activamente en actividades de juego y solicita apoyo cuando lo necesita.	Juega "Torre de vasos" en forma activa	Lista de cotejo
		Participa activamente en actividades de juego y solicita apoyo cuando lo necesita.	Juega "Armar torres de vasos" en forma activa	

### VIII. PLANIFICACIÓN DE SESIONES

SESIÓN N°	DENOMINACIÓN
01	Juguemos al paseo por el rio encantado
02	Juguemos Globo arriba
03	Rompiendo el globo
04	Juguemos Torres de vasos
05	Juguemos a armar la torres de vasos pasando los obstáculos
06	Juguemos a crear un cuento en forma grupal
07	Paseamos por el campo
08	Jugamos a la gallinita ciega
09	Bailamos alrededor de la silla
10	Saltamos la soga
11	Gateamos hacia el rincón

## **IX. RECURSOS:**

### **a. Humanos**

Los recursos humanos utilizados son los niños, docentes, padres de familia, docente de aula e investigadora, ya que este conjunto está involucrado para que el niño mejore su atención para comunicarse con facilidad.

### **b. Materiales**

Los materiales utilizados en el programa: imágenes, cartulinas, gomas, papeles crepe, papelotes, periódicos, reglas, tijeras, colores, crayolas, franelas, etc.

## **X. PRESUPUESTO:**

<b>BIENES</b>	<b>COSTO</b>
Ula ulas	15.00
Vasos de colores	10.00
Papel	10.00
Colores	24.00
Imágenes	10.00
Fichas graficas	5.0
Cartulinas	15.0
globos	7.00
Dulces	8.00
tizas	4.00
<b>TOTAL</b>	<b>184.00</b>

## **XI. FINANCIACIÓN:**

La ejecución de la aplicación del programa "" será asumido por la investigadora y con relación a algunos materiales serán elaborados con ayuda de los propios niños e involucrare a los padres de familia.

**DESARROLLO DE SESIONES**

1. DENOMINACION: “Juega al paseo por el río encantado”

2. FECHA: 26 de Junio 2017

3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construcción de la identidad personal y autonomía	Participa activamente en actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita	Participa activamente en actividades de juegos y solicita apoyo cuando lo necesita	Juega “Al paseo por el río encantado” en forma activa

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se motivará a través de una caja sorpresa, la que contendrá en su interior los	Motivación Activación mental Dinamismo corporal Expresión	Lista de cotejo	Caja sorpresa  Ula Ula

	<p>materiales del juego a realizar. (ula ulas), grabadora, audio. Una vez descubierto se invita a observar los materiales, para luego describirlos: ¿Cómo se llaman? ¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales? Se anuncia el nombre del juego: "Al paseo por el rio encantado" ¿De qué tratará el juego?</p>	comunicativa		Grabadora
--	---	--------------	--	-----------

<p><b>PROCESO</b></p>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para</p>	<p>Juega "Al paseo por el río encantado" en forma activa</p>		
-----------------------	--	--	--	--

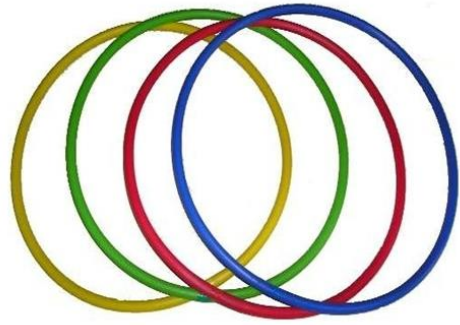
	<p>ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.</p> <p>Luego se declara el objetivo del juego:</p> <p>“Procurar que no hayan jugadores encantados.</p> <p>Vivencia a través de una demostración.</p> <p>Se ejecuta el juego respetando las reglas del mismo.</p>			
--	--	--	--	--

<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea (granitos, papelitos de colores, fideos pintados, conchitas, cartulinas de colores)</p> <p>Puesta en común de las producciones. Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas.  ¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado?  ¿Qué</p>	<p>Hojas de papel bond.  Crayolas  Colores  Materiales diversos para el collage</p>		
----------------------	--	---	--	--





	dificultades hemos tenido? ¿Cómo las superamos?			
--	--	--	--	--

## MATERIALES DE ANEXO 1



### Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa del juego en grupo	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero kimany		

## **Desarrollo del juego “Juguemos al paseo por el rio encantado”**

Se coloca a todos los aros dentro del espacio delimitado, en un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congelara el corazón. Solo se puede pisar al interior de los aros, que son piedras que se sobresalen que se sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que el otro jugador lo rescate.

Para ello un jugador debe deshelar el corazón del pequeño encantado con un beso o un fuerte abrazo.

El objetivo de este juego es que no allá jugadores encantados

## DESARROLLO DE SESIONES 02

1. DENOMINACION: “Juguemos al globo arriba”
2. FECHA: 03 de Julio 2017
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA	INDICADOR
<b>PERSONAL</b> <b>SOCIAL</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos  Identificándose como parte de un grupo social..	Practica hábitos sociales de convivencia:  escuchar, pedir la palabra,  esperar turno, agradecer y cumplir acuerdos	Practica hábitos sociales de convivencia:  Cumplir acuerdos.	Juega “globo arriba”, respetando acuerdos

#### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá en su interior los materiales del juego a realizar. Globos de colores, radio</p> <p>Una vez descubierto se invita a observar los materiales, para luego describirlos: ¿Cómo se llaman? ¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “globo arriba” ¿De qué tratará el juego?</p>		<b>Lista de cotejo</b>	<p>Globo</p> <p>Grabadora</p> <p>Papel de colores</p>
<b>PROCESO</b>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se le dirán que formen grupo de cuatro integrantes cada uno y se les dará a cada grupo</p>			



	<p>un globo de color</p> <p>Luego se les dirá a los integrantes del grupo que tienes que tirar el globo al aire pero sin que se caiga al piso</p> <p>Luego se declara el objetivo del juego: procurar que no se caiga el globo al suelo”</p> <p>Vivenciar a través de una demostración”</p> <p>Se ejecuta el juego respetando las reglas y los acuerdos del mismo</p>	<p>Juega “globo arriba”, respetando acuerdos</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn papel de periódico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica</p>			

	<p>del rasgado para que lo decoren su dibujo</p> <p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas. ¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>			
--	---	--	--	--





## Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa con entusiasmo en el juego	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero kimany		

## **Juego al globo arriba**

**Se les dirá que se formen por grupos de 4 integrantes cada uno y se les dará a cada grupo un globo de color y se les dirá a los integrantes de cada grupo que tienen que tirar el globo al aire pero sin que se caga al piso.**

**Para ello se les dirá que ganara el equipo que no haya tirado el globo al suelo y que tienen que respetar las reglas del juego.**

## DESARROLLO DE SESIONES N°4

1. DENOMINACION: “Rompiendo el globo ”
2. FECHA: 10 de Julio 2017
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA	INDICADOR
<b>PERSONAL</b> <b>SOCIAL</b>	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Participa activamente en las actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita.	Participa activamente en las actividades diarias de juego, solicitando apoyo cuando lo necesita.	Juega “Rompiendo el globo” en forma activa.

#### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá en su interior los materiales del juego a realizar. Globos de colores, radio y sillas</p> <p>Una vez descubierto se invita a observar los materiales, para luego describirlos:</p> <p>¿Cómo se llaman?</p> <p>¿Quién los utiliza?</p> <p>¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “rompiendo el globo” ¿De qué tratará el juego?</p>	<p>Juega “rompiendo el globo” en forma activa.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Globos de colores</p> <p>Grabadora</p> <p>Papel periódico</p> <p>Hoja boom</p> <p>Papel de colores</p> <p>Papel crepe</p>
<b>PROCESO</b>	<p>En esta fase se</p>			

	<p>explica en que consiste el juego: Se le dirán que formen grupo de cinco integrantes cada uno y se les dará a cada grupo un globos de distintos colores Luego se les dirá a los integrantes del grupo que el juego consiste que que la silla estará en frente de ellos pero a unos metros de distancia en la cual el grupo tendrá que romper todos los globos y será el grupo ganador Luego se declara el objetivo del juego: procurar romper todos los globos” Vivenciar a través de una demostración”</p>			
--	---	--	--	--



	Se ejecuta el juego respetando las reglas			
<b>SALIDA</b>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn, papel de pediorico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica del enbolillado para que lo decoren su dibujo</p> <p>Puesta en común de las producciones.</p>			

	<p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas.</p> <p>¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado?</p> <p>¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>			
--	--	--	--	--





### Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa con entusiasmo en el juego	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero kimany		

## **ROMPIENDO EL GLOBO**

**Se les dirá a los niños que se formen en grupo de 5 integrantes cada uno y se les dará a cada grupo globos de distintos colores. Luego se les dirá a los integrantes del grupo que el juego consiste que la silla estará al frente de ellos pero a unos metros de distancia en el cual el grupo tendrá que romper todos los globos y el grupo que rompa todo será el ganador del juego**

**Objetivo del juego: procurar romper todos los globos**

## DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE N°5

1. DENOMINACION: “Juguemos torres de vasos ”
2. FECHA: 12 julio 2017
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

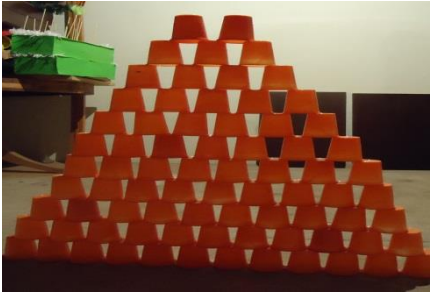
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZA DA	INDICADO R
<b>PERSONAL</b>  <b>SOCIAL</b>	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Participa activamente en las actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita.	Participa activamente en las actividades diarias de juego, solicitando apoyo cuando lo necesita	Juega “torres de vaso de forma activa

#### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá en su interior los materiales del juego a realizar, vasos de colores y cubos de colores .Una vez descubierto se invita a observar los materiales, para luego describirlos: ¿Cómo se llaman? ¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “armando torres de vasos” ¿De qué tratará el juego?</p>		<b>Lista de cotejo</b>	Vasos de colores
<b>PROCESO</b>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se le dirán que formen dos grupos y cada grupo tendrán su nombre, luego se les dirá a los niños que por grupo tendrán que</p>	Juega “torres de		

	<p>armar la torre más grande y el grupo que termine de armar la torre tendrá que tocar la campaña. Ganará el grupo que haya armado la torre correctamente</p> <p>Vivenciar a través de una demostración”</p> <p>Se ejecuta el juego respetando las reglas</p>	<p>vaso de forma activa</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn, papel de pediorico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica del enbolillado para que lo decoren su dibujo</p>			



	<p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas. ¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>			
--	--	--	--	--



[dreamstime.com](http://dreamstime.com)



### Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa con entusiasmo e	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Cajo Kayap Osiris Aimar.		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero kimany		

## JUGUEMOS ARMAR TORRES DE VASOS

**Se le dirán que formen dos grupos y cada grupo tendrán su nombre, luego se les dirá a los niños que por grupo tendrán que armar la torre más grande y el grupo que termine de armar la torre tendrá que tocar la campana. Ganará el grupo que haya armado la torre correctamente**  
**Se ejecuta el juego respetando las reglas**

## DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE N°6

1. **DENOMINACION:** “Juguemos a torres de vasos pasando los obstáculos ”
2. **FECHA:** 24 de Julio 2017
3. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construcción de la identidad personal y autonomía	Participa activamente en actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita	Participa activamente en actividades de juegos y solicita apoyo cuando lo necesita	Juega “torres de vaso de forma activa”

### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá en su interior los materiales del juego a realizar, vasos de colores y cubos de colores .Una		<b>Lista de cotejo</b>	Vasos de colores Cubos grandes



	<p>vez descubierto se invita a observar los materiales, para luego describirlos: ¿Cómo se llaman? ¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “juguemos a armar torres de vasos pasando los obstáculos”</p> <p>¿De qué tratará el juego?</p>			
--	--	--	--	--

<p><b>PROCESO</b></p>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se le dirán que formen dos grupos y cada grupo tendrán su nombre, luego se les dirá a los niños que por grupo tendrán que armar la torre pero pasando los obstáculos que hay allí para ello se les dirá que formaran base de diez.</p> <p>Vivenciar a través de una demostración”</p> <p>Se ejecuta el juego respetando las reglas</p>	<p>Vasos de colores</p> <p>Juega “torres de vaso de forma activa”</p>		
-----------------------	--	---	--	--

<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complementen en forma espontánea(hoja Bonn, papel de colores, fideos, tempera, en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego decorar su dibujo con los materiales dado por la docente</p> <p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas.</p> <p>¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>	<p>Papel de colores Temperas Fideos</p>		
----------------------	---	---	--	--



### Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa con entusiasmo en el juego	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Cajo Kayap Osiris Aimar.		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero kimany		

## **Juguemos a la torres de vasos pasando los obstáculos**

**Se le dirán que formen dos grupos y cada grupo tendrán su nombre, luego se les dirá a los niños que por grupo tendrán que armar la torre pero pasando los obstáculos que hay allí para ello se les dirá que formaran base de diez.**

**Vivenciar a través de una demostración”**



## DESARROLLO DE SESIONES N°7

5. **DENOMINACION:** “Juguemos a los cerditos y el lobo”

6. **FECHA:** 24 de Julio 2014

7. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA</b>	<b>INDICADOR</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construcción de la identidad personal y autonomía	Participa activamente en actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita	Participa activamente en actividades de juegos y solicita apoyo cuando lo necesita	Juega “ a los cerditos y el lobo de forma activa”

## 8. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá en su interior los materiales del juego a realizar, laminas y juguetes de clase .Una vez descubierto se invita a observar los materiales, para luego describirlos:            ¿Cómo se llaman?            ¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “juguemos a los cerditos y el lobo”            ¿De qué tratará el juego?</p>		<b>Lista de cotejo</b>	Radio Papel de
<b>PROCESO</b>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se le dirán que formen cuatros grupos y cada grupo tendrán su nombre, el primer grupo fingirán ser</p>			

	<p>cerditos al que le gusta la limpieza su objetivo es encontrar objetos que sirva para limpieza el otro equipo hará del equipo mediano y buscaran el objetos que sea para divertirse , los del tercer grupo tres serán el cerdito mediano al que le gusta comer y buscaran objetos relacionado con la comida y los del cuarto grupo harán del lobo y tendrá que evitar que los cerditos lleguen hasta donde está el papá</p> <p>Vivenciar a través de una demostración”</p> <p>Se ejecuta el juego respetando las reglas</p>	<p>Juega “a los cerditos y el lobo de forma activa”</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se</p>	<p>colores Temperas Fideos</p>		

	<p>ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn, papel de colores, fideos, tempera, en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego decorar su dibujo con los materiales dado por la docente</p> <p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas. ¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>			
--	--	--	--	--



## JUGUEMOS AL CERDITO Y AL LOBO

**Se le dirán que formen cuatros grupos y cada grupo tendrán su nombre, el primer grupo fingirán ser cerditos al que le gusta la limpieza su objetivo es encontrar objetos que sirva para limpieza el otro equipo hará del equipo mediano y buscaran el objetos que sea para divertirse , los del tercer grupo tres serán el cerdito mediano al que le gusta comer y buscaran objetos relacionado con la comida y los del cuarto grupo harán del lobo y tendrá que evitar que los cerditos lleguen hasta donde está el papá**

## DESARROLLO DE SESIONES N°8

5. DENOMINACION: “ JUGEMOS A ANIMAL O PERSONA

6. FECHA:

7. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZA DA	INDICADO R
<p><b>PERSONAL</b></p> <p><b>SOCIAL</b></p>	<p>Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.</p>	<p>Participa activamente en las actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita.</p>	<p>Participa activamente en las actividades diarias de juego, solicitando apoyo cuando lo necesita</p>	<p>Juega al animal o persona en forma activa</p>

## 8. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá dos aros de colores, objetos que utiliza las personas y objetos de animales e imagen de una persona y un animal. Luego se abre el contenido con ayuda de un niño:</p> <p>¿Cómo se llaman? ¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “juguemos al animal o persona” ¿De qué tratará el juego?</p>		<b>Lista de cotejo</b>	Caja sorpresa Aros de colores Objetos

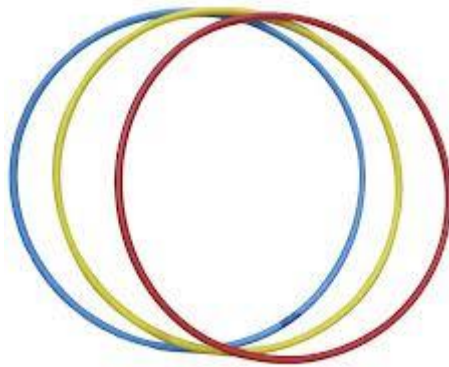


<p><b>PROCESO</b></p>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se les dirá a los niños que formaremos dos grupos y se les dirá a cada grupo que al frente de ellos abra 2 aros y en cada aro estará la imagen de un perro y una persona.</p> <p>El juego consiste en que por grupo busquen objetos que estarán escondidos y lo coloquen en el aro que corresponda</p> <p>Se ejecuta el juego respetando las reglas</p>	<p>Juega al animal o persona en forma activa</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complementen en forma espontánea(hoja Bonn, papel de pediorico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica del enbolillado para que lo decoren su dibujo</p>		<p>hoja boom Papel periódico Papel de colores</p>	



	<p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas.</p> <p>¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>			
--	---	--	--	--



[dreamstime.com](http://dreamstime.com)



### Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa con entusiasmo en el juego	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Cajo Kayap Osiris Aimar.		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero Kimany		

## **DESARROLLO DEL JUEGO ANIMAL O PERSONA**

**Le diremos que formaremos dos grupos y que el primer grupo se encargara de buscar objetos que estén relacionados con la imagen que se le indico y lo colocara dentro del aro y el otro equipo buscara objetos relacionados con la otra imagen que les toco.**

**Una vez encontrado el objeto lo colocaran donde corresponda, ganara el equipo que allá encontrado todos los objetos y lo allá colocado en el sitio correspondiente**

## DESARROLLO DE SESIONES N°9

9. DENOMINACION: “Juegos a encestar la pelota”

10. FECHA:

11. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

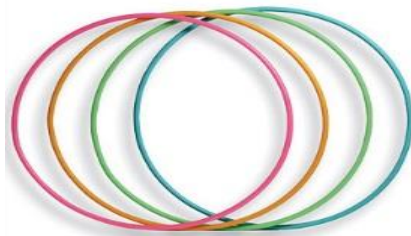
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA	INDICADOR
<b>PERSONAL</b> <b>SOCIAL</b>	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Participa activamente en las actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita.	Participa activamente en las actividades diarias de juego, solicitando apoyo cuando lo necesita	Juega a encestar la pelota de forma activa”





	<p>encestar la pelota en el aro de su amigo y ganara el equipo que allá enceestado todas las pelotas</p> <p>Para ello la docente ara una demostración del juego a los niños</p>	<p>forma activa</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn, papel de pedio rico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica del enbolillado para que lo decoren su dibujo</p> <p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas. ¿A que</p>			



	hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?			
--	---	--	--	--



### Lista de cotejo

NOMBRE DEL NIÑO (A).	ÍTEMS	
	Participa con entusiasmo en el juego	
	SI 	NO 
Aguilar Suyón Génesis Antonella.		
Alvines Bustamante Jerson Wessly.		
Burga Chaname Josué Esteban		
Cajo Kayap Osiris Aimar.		
Chaname Saavedra Ángel Rafael.		
Espino Cabrera Maycol Stephano.		
Figueroa Alvarado María Belén		
Flores Chaname Jemima Abisail.		
Herrera Flores Luis Jusephy.		
Linares Alejandría Miguel Alfonso.		
Oliva Saavedra Víctor David.		
Perales Limo Ángel Javier.		
Reque Vera Karlo Sebastian		
Ruiz Muñoz Yosguar Jeremy.		
Sánchez Salazar Rina Anaïs.		
Urtecho Díaz Edith Nicol.		
Vera Bermejo Kaleb Josué.		
Villegas Hurtado Thiago Roberto.		
Quilcate Vásquez Joymi Katherine		
Romero kimany		

## DESARROLLO DEL JUEGO ENCESTAR LA PELOTA

**Se les diría a los niños que formaremos 2 grupos y cada grupo tendrá un aro y pelotas, y un integrante de cada grupo tendrá el aro a frente de su grupo a unos metros de distancia y el juego consiste en que por grupos encestará la pelota dentro del aro de su compañero y ganara el juego el grupo que allá enceestado todas las pelotas correspondiente**

## DESARROLLO DE SESIONES N°10

**13. DENOMINACION: “JUGUEMOS A LOS SENTIDOS”**

**14. FECHA:**

**15. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>CAPACIDAD CONTEXTUALIZADA</b>	<b>INDICADOR</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Participa activamente en las actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita.	Participa activamente en las actividades diarias de juego, solicitando apoyo cuando lo necesita	Juega a los sentidos en forma activa”

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá 5 aros de colores, imágenes de los sentidos</p> <p>Y se abre el contenido con ayuda de los niños</p> <p>¿Cómo se llaman?</p> <p>¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “juguemos a los sentidos” ¿De qué tratará el juego?</p>		<b>Lista de cotejo</b>	<p>Caja sorpresa</p> <p>Aros</p> <p>Imágenes de los sentidos</p>
<b>PROCESO</b>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se les diría que formaran 5 grupos de 4 integrantes cada uno y cada grupo tendrá un aro y dentro de ese aro habrá la imagen de un sentido y el juego</p>		<p>Aros de colores</p> <p>Imágenes de sentidos</p>	

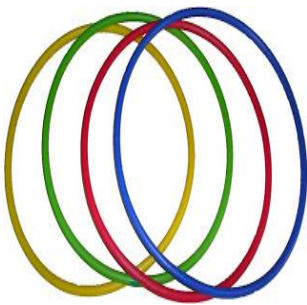
	<p>consiste que el grupo tendrá que buscar dentro de un baúl objetos relacionado con los sentidos que le toco por grupo y ganara el equipo que allá encontrado todo los objetos del sentido que les toco.</p> <p>Para ello la docente ara una demostración del juego a los niños</p>	<p>Juega a los sentidos de forma activa</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn, papel de pedio rico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica del enbolillado para que lo decoren su dibujo</p>		<p>Hoja boom Papel de clores Papel crepe Hojas de colores</p>	

	<p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de interrogantes meta cognitivas. ¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?</p>			
--	--	--	--	--





[dreamstime.com](http://dreamstime.com)



## DESARROLLO DEL JUEGO LOS SENTIDOS

**Se les dirá de formaremos 5 grupos de 4 integrantes cada uno y a cada grupo se les dará un aro de color y dentro de ese aro abra la imagen de un sentido y el juego consiste en que dentro de un baúl abra objetos y que por grupos coloquen los objetos de acuerdo al sentido que les toco ya sea el del tacto, el gusto y ganara el equipo que allá colocado todos los objetos que corresponda de acuerdo al sentido que les toco**

## DESARROLLO DE SESIONES N°11

**16. DENOMINACION: “JUGUEMOS A LOS SENTIDOS”**

**17. FECHA:**

**18. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAPACIDAD CONTEXTUALIZA DA	INDICADO R
<p><b>PERSONAL</b></p> <p><b>SOCIAL</b></p>	<p>Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía de las actividades cotidianas del juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.</p>	<p>Participa activamente en las actividades diarias de alimentación, higiene, juego, actividad y descanso, solicitando apoyo cuando lo necesita.</p>	<p>Participa activamente en las actividades diarias de juego, solicitando apoyo cuando lo necesita</p>	<p>Juega a los sentidos en forma activa”</p>

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES

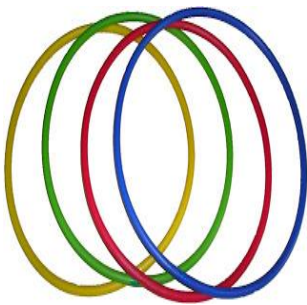
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INDICADOR	TECNICAS E INSTRUMENTOS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivara con una caja sorpresa en la cual contendrá 5 aros de colores, imágenes de los sentidos</p> <p>Y se abre el contenido con ayuda de los niños</p> <p>¿Cómo se llaman?</p> <p>¿Quién los utiliza? ¿Qué haremos con estos materiales?</p> <p>Se anuncia el nombre del juego: “juguemos a los sentidos” ¿De qué tratará el juego?</p>		<b>Lista de cotejo</b>	<p>Caja sorpresa</p> <p>Aros</p> <p>Imágenes de los sentidos</p>
<b>PROCESO</b>	<p>En esta fase se explica en que consiste el juego:</p> <p>Se les diría que formaran 5 grupos de 4 integrantes cada uno y cada grupo tendrá un aro y dentro de ese aro habrá la imagen de un sentido y el juego consiste que el grupo tendrá que buscar dentro de un baúl</p>	Juega a los sentidos de	<p>Aros de colores</p> <p>Imágenes de sentidos</p>	

	<p>objetos relacionado con los sentidos que le toco por grupo y ganara el equipo que allá encontrado todo los objetos del sentido que les toco.</p> <p>Para ello la docente ara una demostración del juego a los niños</p>	<p>forma activa</p>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p>Después de jugar se invita a que los niños expresen gráficamente lo vivenciado en el juego. Para ello se ofrece diversos materiales para que complemente en forma espontánea(hoja Bonn, papel de pedio rico, papel de colores en la cual el niño tendrá que dibujar lo vivenciado y luego utilizar la técnica del enbolillado para que lo decoren su dibujo</p> <p>Puesta en común de las producciones.</p> <p>Se evalúa a través de</p>		<p>Hoja boom Papel de clores Papel crepe Hojas de colores</p>	

	interrogantes meta cognitivas. ¿A que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué dificultades hemos tenido?¿Cómo las superamos?			
--	---	--	--	--



[dreamstime.com](http://dreamstime.com)



## DESARROLLO DEL JUEGO LOS SENTIDOS

**Se les dirá de formaremos 5 grupos de 4 integrantes cada uno y a cada grupo se les dará un aro de color y dentro de ese aro abra la imagen de un sentido y el juego consiste en que dentro de un baúl abra objetos y que por grupos colocaran los objetos de acuerdo al sentido que les toco ya sea el del tacto, el gusto y ganara el equipo que allá colocado todos los objetos que corresponda de acuerdo al sentido que les toco**





**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS  
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código : T08-PP-FR-02.02  
Versión : 07  
Fecha : 31-03-2017  
Página : 1 de 1

Yo Edith Mariela Constantino Espino....., identificado con DNI N° 45595151.....  
egresado de la Escuela Profesional de Educación Inicial..... de la  
Universidad César Vallejo, autorizo  . No autorizo  la divulgación y  
comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado  
" APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA  
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 036  
MARÍA DEL CIELO DE CHILAYO......

....."; en el Repositorio  
Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el  
Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

FIRMA

DNI: 45595151.....

FECHA: 05 de Julio del 2018.

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Factorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Lourdes Palacios Ladines Docente de la Facultad de Educación e Idiomas, y revisora del trabajo académico (Tesis) titulado:

**APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA 036 MARÍA DEL CIELO DE CHICLAYO.** Del Bachiller de la escuela profesional de Educación Inicial: **CONSTANTINO ESPINO, EDITH MARIELA**, he sido capacitada e instruida en el uso de la herramienta Turnitin y he constatado lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud 5 %, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, grado de coincidencias irrelevantes que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 12 abril del 2018



*Lourdes Palacios Ladines*

**Dr. Lourdes Gisella Palacios Ladines**  
Docente de la Facultad de Educación e Idiomas  
02884556

  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC.  
**Dr. Harry Licella González**  
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN  
CAMPUS CHICLAYO