

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



TESIS

**MATERIAL DIDACTICO LUDICO "CONOCIENDO MI NATURALEZA"
PARA MEJORAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS EN EL AREA DE CIENCIA Y
AMBIENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°288-RIOJA.**

***PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL***

**AUTORES : Br. ALEIDA MANOSALVA HURTADO
Br. YUDITH TOCAS VALDIVIA**

**ASESOR : Lic. Ms. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ
Lic. CARMELA ELISA SALVADOR ROSADO**

RIOJA – PERÚ

2 009

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES – RIOJA
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



TESIS

**MATERIAL DIDACTICO LUDICO "CONOCIENDO MI NATURALEZA"
PARA MEJORAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS EN EL AREA DE CIENCIA Y
AMBIENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°288-RIOJA.**

***PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL.***

**AUTORES : Br. ALEIDA MANOSALVA HURTADO
Br. YUDITH TOCAS VALDIVIA**

**ASESOR : Lic. Ms. LUIS MANUEL VARGAS VÁSQUEZ
Lic. CARMELA ELISA SALVADOR ROSADO**

RIOJA – PERÚ

2 009

DEDICATORIA

Con amor a Dios y a mis queridos
Padres: Everista y Jaime por todos
los esfuerzos y sacrificios que
realizaron, con el único propósito
de darme una formación digna de
ellos; y por su apoyo incondicional
y moral durante los cinco años de
estudios.

ALEIDA MANOSALVA HURTADO.

Con gratitud, amor y cariño a Dios:
Por ser el eterno guía de mis
pasos.
Y a mis padres por darme la vida
Y brindarme su apoyo incondicional
Para la realización de mis metas
trazadas.

YUDITH TOCAS VALDIVIA.

INDICE

CONTENIDOS

	Pág.
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	xi

CAPITULO I

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes y Formulación del Problema.....	12
1.2 Definición del Problema.....	15
1.3 Enunciado.....	15

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación.....	16
2.2 Bases teóricas.....	22
2.2.1 Material didáctico.....	22
2.2.1.1 Concepto.....	22
2.2.1.2 Clasificación.....	26
2.2.1.3 Tipos.....	26
2.2.1.4 Objetivos.....	27
2.2.1.5 Principios.....	27
2.2.1.6 Funciones.....	29
2.2.1.7 Características.....	30
2.2.1.8 Importancia.....	30
2.2.1.9 Selección.....	31
2.2.1.10 Material didáctico en el área de Ciencia y Ambiente.....	32
2.2.2 Material didáctico lúdico.....	33
2.2.2.1 Concepto.....	33
2.2.2.2 Importancia.....	34
2.2.2.3 Clasificación.....	35
2.2.2.4 Características.....	36
2.2.3 Material didáctico lúdico "Conociendo mi Naturaleza".....	37
2.2.3.1 Concepto.....	37
2.2.3.2 Objetivos.....	37
2.2.3.3 Finalidad.....	38
2.2.3.4 Fases.....	38
2.2.3.5 Procedimientos didácticos.....	39
2.2.4 Teorías que sustentan el material didáctico lúdico "Conociendo Mi Naturaleza".....	39
2.2.5 Habilidades cognitivas.....	44
2.2.5.1 Concepto.....	44
2.2.5.2 Tipos.....	46
2.2.5.3 Clasificación.....	47
2.2.5.4 Características.....	49
2.2.5.5 Teorías que sustentan las habilidades cognitivas.....	49
2.2.6 Habilidades motoras finas ligadas a la escritura.....	53

2.2.6.1 Capacidades y cualidades motoras.....	56
2.2.6.2 Leyes del desarrollo motor.....	57
2.2.6.3 Fases del desarrollo motor.....	58
2.2.6.4 Teorías del crecimiento de Arnold Gesell.....	59
2.3 Definición de términos.....	59
2.4 Síntesis Gráfica operacional.....	62
2.5 Hipótesis.....	63
2.5.1 Hipótesis Alternativa.....	63
2.5.2 Hipótesis Nula.....	63
2.6 Sistema de Variables.....	63
2.6.1 Variable Independiente.....	63
2.6.2 Variable Dependiente.....	65
2.7 Objetivos.....	67
2.7.1 Objetivo General.....	67
2.7.2 Objetivo Especifico.....	67

CAPITULO II

III. MATERIALES Y METODOS

3.1 Población.....	68
3.2 Muestra.....	68
3.3 Tipo de investigación.....	68
3.4 Nivel y diseño de investigación.....	69
3.5 Procedimientos y técnicas.....	69
3.5.1 Procedimientos.....	69
3.5.2 Técnicas.....	70
3.6 Instrumentos.....	71
3.6.1 Recolección de datos.....	71
3.6.2 Procesamientos de datos.....	73
3.7 Prueba de Hipótesis.....	77

CAPITULO III

IV. RESULTADOS.....	78
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	93
CONCLUSIONES.....	96
RECOMENDACIONES.....	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98

ANEXOS

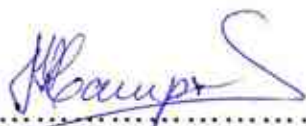
ANEXO N° 01: Pre y Post test.....	106
ANEXO N° 02: Sesiones de aprendizaje sobre el material didáctico lúdico conociendo mi naturaleza”.....	117
ANEXO N° 03: Análisis de confiabilidad.....	145
ANEXO N° 04: Constancia.....	147
ANEXO N° 05: Iconografía.....	148

AGRADECIMIENTO

- A Dios por iluminarnos siempre en el camino del bien y de sabiduría.
- Al Lic. Ms. Luis Manuel Vargas Vásquez por contar con su asesoramiento y orientación permanente en el desarrollo de la presente investigación.
- Al Lic. Carmela Elisa Salvador Rosado por su apoyo incondicional en la ejecución de nuestro estudio.
- A los docentes de la escuela académica profesional de educación de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín; por su abnegada labor durante el proceso de nuestra formación profesional académica.
- Agradecemos a la directora y docente de la institución educativa inicial N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" del distrito de Rioja por brindarnos facilidades para hacer posible la ejecución de nuestro proyecto de investigación.
- A los niños y niñas de la sección "conejos" de la institución educativa inicial N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" del distrito de Rioja por ser los principales sujetos de investigación.

Los autores

JURADO EXAMINADOR



.....
PRESIDENTE



.....
SECRETARIO



.....
MIEMBRO



.....
ASESOR

RESUMEN

El Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" es una propuesta innovadora dentro del campo de la tecnología educativa, como parte de los recursos didácticos, que han permitido complementar el proceso didáctico en la interacción con los niños(as) y los docentes; mejorando las habilidades cognitivas y motoras finas en las actividades de aprendizaje.

El objetivo general de esta investigación fue demostrar los efectos que producen el Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 05 años, en el área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" de la provincia de Rioja.

El Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza", se basa en las teorías del juego de Piaget; Teoría del Soporte Histórico de Elkonin; Teoría del Juego de GROOS-BÜHLER, Teoría Sociológica de Cousinet, Teoría de las inteligencias Múltiples de Gardner, Teoría del Aprendizaje Socio-Cultural de Vigosky, Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, y Teoría del Procesamiento de la Información de Gagne.

El diseño de investigación fue pre- experimental con pre test y post test; con un solo grupo de estudios, dicho grupo fue íntacto. La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes. La experiencia didáctica se desarrolló durante un mes con 07 actividades de aprendizaje debidamente diseñadas, logrando validar nuestra hipótesis de investigación, según lo demuestra los resultados estadísticos donde la T

calculada (-26,96) es superior al valor crítico de la T tabulada (-1.708), lográndose aceptar la hipótesis de investigación (H_1), lo que significa que el promedio de las puntuaciones del post test es superior al promedio del pre test del grupo de estudio; es decir que la aplicación del Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" mejoró el desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras finas de los niños y niñas de 5 años en el área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" de la provincia de Rioja.

ABSTRACT

The Materials playful "Knowing my nature" is an innovation within the field of educational technology as part of teaching resources that have helped to complement the teaching and learning in interaction with children's and teachers, improving fine motor and cognitive skills in learning activities.

The overall objective of this research was to demonstrate the effects produced teaching materials playful "Knowing my nature" to improve the cognitive and fine motor skills in children from 05 years in the area of Environment, Science and Educative Institution Home No. 288 "Ana Sofia Guillena Arana "in the province of Rioja.

The Materials playful "Knowing my nature," is based on the theories of the theories of Piaget Game Theory History Support of Elkonin; Theory Game GROOS-Bühler, Theory of Cousinet Sociological Theory of Multiple Intelligences Gardner's Theory of Socio-Cultural Learning Vigosky Theory of Ausubel's meaningful learning, and Theory of Information Processing of Gagne

The research design was pre-experimental pretest and post test, with one group of studies, the group was intact. The sample consisted of 26 students. The learning experience is developed over a 07 month with appropriate learning activities designed, made to validate our research hypothesis, as evidenced by the statistical results where the calculated T (-26.96) is higher than the critical value of the tabulated T (-1708), accepting the resulting investigation hypotheses (H_1), which means that the average post test score is higher than the average pretest of the study group, in the application of didactic materials playful "Knowing my nature" enhance the development of fine motor and cognitive abilities of children of 5 years in the area of Environment, Science and Educative Institution Home No. 288 "ANA SOFIA GUILLENA Arana" in the province of Rioja.

CAPÍTULO I

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ANTECEDENTES Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En estas últimas décadas muchos países de América del sur, reflejan bajas tasas de rendimiento académico, así como, carente utilización de materiales educativos, tanto en el nivel inicial, primario y secundario; entre ellos está el Perú. No han logrado avance significativo sobre todo, en cuanto a la calidad de la educación. Esta situación por ende, aún, no ha sido reducida en la población escolar; más bien aumentó su tasa. Es preocupante puesto que hoy en día, la educación llega a sectores cada vez más amplio de la población y los niveles de logro, siguen siendo los no deseados.

Entre los factores que sistemáticamente determinan los niveles de calidad educativa podemos encontrar: la implementación de bibliotecas escolares con libros y material didáctico al servicio de la comunidad educativa; el uso adecuado y oportuno de los materiales didácticos.

Como se puede observar, es mínimo lo que el estado realiza por la educación de los peruanos, principalmente en lo que a niveles de inversión económica se refiere, contrariamente a esta realidad podemos encontrar que muchos países desarrollados en Europa invierten 15 veces más en la educación de cada alumno y 30 veces más en material didáctico, que lo que el Perú proyecta para la subvención de la educación básica.

En este sentido, el gobierno debe entender que en el marco de la emergencia educativa, es imprescindible el fortalecimiento de un sistema educativo que garantice el desarrollo integral de los niños. Por ello, es necesario contar con un proyecto educativo que respondan a las expectativas de la sociedad actual a nivel de conocimientos, aplicación e implementación didáctica; por ello se debe continuar capacitando a los docentes y que a la vez se conviertan en maestros creativos e innovadores que con sus valiosos

aportes serían parte de la solución frente a esta problemática, con la finalidad de que los mismos planteen actividades diferentes para cada grupo de alumnos, trabajen una misma actividad en diversos momentos y propongan actividades a los alumnos según las capacidades que son necesarias a desarrollar.

Al respecto JOSÉ FERNÁNDEZ (1999), afirma que: "El papel de los materiales didácticos desempeñan en la institución y en la educación en general, es cada día más importante. Por lo mismo que, los docentes han de ser reflexivos y críticos con los recursos que utilizan, y no meros consumidores de un producto, que por lo general, no han contribuido en su diseño y producción. No debemos olvidar que los recursos son instrumentos al servicio de unos objetivos didácticos, que en nuestro caso se concentra en la formación de personas críticas, y no son un fin en sí mismos".

SANDRA CASTAÑEDA, (2007), menciona que las escuelas contribuyen al avance cognitivo, pues la UNESCO declaró desde 1990, que su principal finalidad no es la transmisión de conocimientos sino precisamente el desarrollo del intelecto.

En países como Japón se considera de gran importancia el fomento de las capacidades cognitivas que son estimuladas con el uso de pantallas sensibles al tacto, finalizó la investigadora.

MALDONADO (2005), expresa que se debe dar énfasis en el desarrollo de los talentos donde el estudiante sea capaz de construir su propio conocimiento. El desarrollo de las habilidades a través de experiencias enriquecedoras es el fundamento de una educación con un enfoque constructivista. Esto ayuda a que el desarrollo cognoscitivo sea cada vez más óptimo. También recomienda que la educación deba ser integral y centrada en el estudiante.

Las prácticas curriculares deben estar dirigidas a la creación de actividades espontáneas que desarrollen los talentos y habilidades

personales. Ésta es la manera más eficaz de que el cerebro entienda y haga pertinente lo que se aprende.

Una buena preparación en referencia a las distintas inteligencias y el uso adecuado de las técnicas de enseñanza harán de la misma útil. La meta que debe seguir el educador es crear consciencia de esto y aplicarlo, en la mejor medida posible, en los ambientes de aprendizaje, todo por el bienestar de los niños, sin importar el nivel de desarrollo cognoscitivo en el que se encuentre.

JOSÉ GALVEZ (1998), al explicitar las habilidades cognitivas, se refiere al ámbito de las actitudes e implica, en primer lugar introducirnos en el estudio del pensamiento como proceso de sistemas de procesos complejos que abarcan desde la captación de estímulos, hasta su almacenaje en memoria y su posterior utilización en su evaluación y relación con el lenguaje, aborda el estudio de la inteligencia y su evolución, como herramienta básica del pensamiento, y profundizar en el estudio del aprendizaje como cambio relativamente de comportamiento producido por la experiencia. En segundo lugar con mayor progresión y especificidad, para pasar al estudio cognitivo y su relación con aquellas variables que más les afectan, como es el caso de las efectivas (motivación, autoconcepto, autoestima, autoeficiencia, ansiedad, etc.). De manera que los términos "aprender a pensar", y "pensar para aprender" cada vez nos sean menos ajenas. (F. HERRERA, 2004, p.1995).

Los materiales educativos con que se cuenta en los centros de Educación Inicial son materiales de un costo elevado donde las profesoras del nivel inicial, no explotan su creatividad para que los recursos naturales con que se cuenta en la zona sean transformadas en material educativo.

En la provincia de Rioja, al aplicarse una encuesta a una muestra de 26 niños y niñas de 05 años de edad, en la Institución Educativa Inicial Nº 288, ANA SOFIA GUILLENLA ARANA de la Sección Conejitos, se determinó que los educandos, presentaban dificultades para desarrollar habilidades cognitivas y motoras finas donde los estudiantes no captaban fácilmente (la lectura de imágenes, atención, escritura y dibujo); deficientes habilidades motoras finas y gruesas (movimientos de las manos, dedos, como rayar,

seguir el contorno de una figura con un lápiz, unir puntos, movimientos del cuerpo, correr, rodar, saltar, caminar); escaso material didáctico (estructurado, no estructurado y gráfico representativo) Estos hallazgos, se deben a que los niños y niñas no son motivados adecuadamente, debido a que los docentes utilizan inadecuadas técnicas y estrategias para desarrollar dichas habilidades mediante la utilización del material didáctico lúdico relacionado con el medio ambiente.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El problema de investigación pretende demostrar el logro de aprendizaje mediante el material didáctico lúdico a través de la elaboración, aplicación, caracterización, explicación de los materiales educativos lo cual contribuirá en el mejoramiento de las habilidades cognitivas y motoras finas en el área de Ciencia y Ambiente en niños y niñas de 5 años.

Las habilidades cognitivas se pueden categorizar en niveles o categorías, pero que en nuestro estudio, se limitarán a los componentes: Reconoce, describe, analiza, clasifica dentro de la temática del Área de Ciencia y Ambiente. Las habilidades motoras finas, estarán orientadas a la ejecución de garabatos continuos (en serie) y garabatos sueltos (por partes) que permitan desarrollar mayor destrezas en los niños (as), por lo se propone la utilización del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" para el desarrollo de las actividades, en este sentido tomamos como referencia a la institución educativa inicial N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" de la provincia de Rioja.

1.3. ENUNCIADO

Nuestro problema de investigación se plantea a través de la siguiente interrogante: **¿EN QUÉ MEDIDA EL MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO "CONOCIENDO MI NATURALEZA" MEJORARÁ LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS EN EL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" DE LA PROVINCIA RIOJA**

II. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Habiendo realizado la búsqueda de información científica a nivel internacional, nacional y local, presentamos los siguientes trabajos que constituyen la base de nuestro estudio de investigación:

ÁMBITO INTERNACIONAL:

- a) **SAN FRANCISCO de YARE (s/f)**, en su investigación denominada: "La actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño", llegó a las siguientes conclusiones:
- Los niños del Preescolar "Yare" demostraron un alto grado de socialización de acuerdo a los resultados obtenidos.
 - Que las Actividades Lúdicas favorecen en la Socialización de los niños.
 - Las estrategias más aplicadas por el docente para el desarrollo de la socialización de los niños, fueron las rondas y los juegos dramatizados.
 - Los juegos de construcción (Tacos, Rompecabezas) los docentes, sujetos de la investigación, solo utilizan los Tacos.
 - Con relación a los juegos cooperativos y competitivos es importante señalar que solo el 25% de los docentes los utiliza como estrategia para desarrollar la socialización.
 - Se comprobó que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables.
 - La investigación realizada permite afirmar que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.
- b) **SANDRA CASTAÑEDA (2007)**, en su investigación AMC "Las habilidades cognitivas incrementan la capacidad intelectual": llegó a las siguientes conclusiones:

- Las escuelas contribuyen al avance cognitivo pues su principal finalidad no es la transmisión de conocimientos sino el desarrollo del intelecto.
 - Las habilidades intelectuales como la percepción, la capacidad de clasificar y ordenar conceptos, así como la construcción de redes de asociaciones, entre otras, pueden desarrollarse a través de diversas herramientas cognitivas.
- c) REIMERS VILLEGAS y REIMERS (1996), en su investigación: "La voz ausente en las reformas de la educación en el mundo": llegaron a las siguientes conclusiones:
- Los docentes son quienes pondrán en práctica las reformas y decidirán si usan o no los materiales educativos y de qué manera utilizarlo. Por ello resulta necesario prestar atención a los docentes como actores de las actuales políticas de reforma educativa.
 - En La presente investigación se planteó como objetivo principal analizar el uso que se hace de estos materiales en las aulas y las razones de los docentes para tomar las decisiones sobre su uso o no, así mismo la forma en que son trabajados y utilizados.
- d) ZUTTER, (1990); DIETSCHY-SCHETERLE, (1989); HOLLAND, FOLLEY y LEVINSON, (1996), en su investigación "Aprendiendo a mirar", llegaron a la siguiente conclusión:
- Las habilidades del docente para usar los materiales educativos e integrarlos como parte de la metodología en aula, aprovechándolos como recursos para el aprendizaje, deben ser también tomadas en cuenta. Igualmente, las diversas concepciones respecto al aprendizaje y el conocimiento que se ponen en juego al confrontarse la práctica escolar con la cultura local

ÁMBITO NACIONAL:

e) **MÉNDEZ (1991)**, en su trabajo de investigación: "Elaboración de material educativo para educación inicial", arribó a las siguientes conclusiones:

- Los materiales del medio ambiente del niño, son aquellos materiales que forman parte del medio ambiente del niño que pueden ser naturales o estructurados. Estos materiales son los primeros con los cuales se debe iniciar el aprendizaje. Dichos materiales son:
 - El cuerpo del niño o su esquema corporal
 - Las vestimentas del niño y profesor que lo atiende
 - Los muebles utensilios y otros objetos cercanos
 - Los arboles, plantas, ramas, flores, hojas, frutas, semillas, etc.

- Los materiales recolectables en la comunidad, son los que se recolecta de la comunidad con la finalidad de lograr objetivos concretos y planificados. Los materiales recuperables o de desechos que se recolectan viene a ser los objetos que están en desuso, porque sus características pueden ser adecuados como material educativo tales como:
 - Los carretes de de hilos vacíos, de todo tipo.
 - Latas vacías de diferentes tipos, tamaños y formas.
 - Frascos y otros envases.
 - Trozos de madera, corchos, tubos, retazos de paño.

f) **BADIA Y OTROS (s/f)**, en un estudio que realizaron sobre: "la utilización de un material didáctico autosuficiente en un proceso de aprendizaje autodirigido", concluyeron en lo siguiente:

- La propuesta didáctica se define como un proceso de aprendizaje autodirigido utilizando un material didáctico autodeficiente, incluso en esta situación aparentemente restrictiva continua siendo imprescindible realizar una visión, el proceso de aprendizaje que necesariamente debe contemplar la importancia de la construcción del proceso de enseñanza- aprendizaje.

- Los resultados obtenidos y las conclusiones que se derivan de ellos muestran con suficiente evidencia la necesidad de tener en cuenta algunos criterios de diseño pedagógico.
- g) **IVONNE MÉNDEZ DE ORÉ (1999)**, en su investigación realizada, "la enseñanza de la matemática" concluyó.
- Que el material didáctico es importante porque es un medio que sirve para estimular y orientar el proceso educativo. Es apropiado e importante, porque a mayor cantidad de sensaciones que recibe el sujeto, más ricas y más importantes son sus percepciones; mientras que la exposición discursiva del profesor solo proporcionan sensaciones visuales, auditivas y no táctiles que faciliten el aprendizaje; por lo contrario se hace más integral con el auxilio y ayuda que nos brinda el material didáctico.
 - Los materiales didácticos pueden ser utilizados para motivar, para la adquisición de los contenidos de un tema o para la comprobación y evaluación del aprendizaje.
 - Está demostrado científicamente que el uso de medios y materiales educativos en el proceso de aprendizaje son de incomparable valor pedagógico puesto que concretizan, facilitan y ahorran tiempo y esfuerzo en el descubrimiento de los contenidos de nuestra realidad.
- h) **LUIS ENRIQUE ROJAS CAMPOS (2003)**, en su texto "los materiales educativos en el nuevo enfoque pedagógico", expresa:
- Hoy en día sabemos que es incuestionable la importancia de los materiales educativos, ya que proporcionan una base concreta para el pensamiento conceptual; por lo tanto hacen que el aprendizaje sea más duradero.
- i) **ARNALDO SERNA (1998)**, "Diseño de material didáctico", (2001, P. 39), afirma:

- La ausencia de material didáctico de apoyo a las experiencias de formación, a la entrega indiscriminada de material de lectura y otros, sin tratamiento pedagógico, limita la autonomía de los participantes en el proceso de aprendizaje, los materiales didácticos cumplen la función de motivar, desencadenar y/o profundizar los aprendizajes deseados.

ÁMBITO LOCAL:

- j) **LUIS LLOCLLA PINTADO, y AIDA ANGULO HIDALGO (2007)**, en su monografía titulada "los medios y materiales educativos y su pertinencia en la enseñanza -aprendizaje en educación primaria" llegaron a las siguientes conclusiones:
 - Los materiales educativos despiertan el interés del alumno, favoreciendo el cultivo y desarrollo integral de la capacidad de razonamiento.
 - La motivación generada al usar materiales didácticos tiene relevancia para el aprendizaje ya que despierta el interés en niños y niñas.
 - Los materiales educativos deben ser elaborados y diseñados siguiendo parámetros de acuerdo a la función y objetivos que se persigue.
 - Los recursos naturales permiten elaborar materiales didácticos a bajo costo, favoreciendo la economía de los padres y al aprendizaje de los niños.
- k) **SUSSY ARIAS RODRIGUEZ, WILMA PIZANGO MAMANI (2006)**, en su tesis de investigación "El juego en el aprendizaje de roles de género en los niños de 05 años de la CEI N°179 del Distrito de Yántalo Moyobamba", llegaron a las siguientes conclusiones:
 - Existe una correlación positiva alta entre los juegos que desarrollan los niños de 05 años del C.E.I. N°179 del distrito de Yántalo y los roles de género que adoptan en sus acciones cotidianas, esto se ve reflejado en las conductas estereotipadas que la sociedad exhibe a través de diferentes medios.

- Las docentes de educación inicial no han desarrollado de manera permanente estrategias socializadoras con ambos géneros de manera directa, y los juegos les sirve solo de estrategia de motivación o refuerzo de los aprendizajes; sin embargo opinan que a través del teatro, danza, juego de roles, etc. Se puede lograr una identificación de género notable, lo que significa que tiene contacto con la problemática.
 - La influencia del grupo ha sido observada de manera preponderante en el aprendizaje de los roles de género, pues la mayoría de actividades lúdicas se llevan a cabo en parejas y grupos de gran influencia.
- I) ROJAS (1997), en su estudio titulado "Importancia de la utilización del material didáctico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos del cuarto grado de la escuela primaria N° 00298 de Moyobamba" ,llegó a las siguientes conclusiones."
- El uso del material didáctico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos del 4to grado de educación primaria del centro educativo N° 00298 de Moyobamba, es proporcional al rendimiento académico; es decir, si mayor es su utilización mayor será el rendimiento académico.
 - El proceso enseñanza- aprendizaje, tiene afectividad cuando la utilización de material didáctico es frecuente.
 - El promedio global de los alumnos del cuarto grado del C.E.N° 00298 de Moyobamba, durante los años 1994, 1995, 1996; demuestran diferencias significativas puesto en que el avance del equipamiento de material didáctico ha sido a mayor proporción.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1. MATERIAL DIDÁCTICO.

2.2.1.1. CONCEPTO

DEDIOS Y RODRÍGUEZ (1994), sostienen que material didáctico "Es el conjunto formado por el medio y el contenido." De acuerdo a este concepto cabe hacer una descripción de lo que es el medio, medio didáctico y material didáctico.

El medio es el canal a través del cual se trasmite un mensaje. A partir de esta concepción se especifica el concepto de medio didáctico como el canal a través del cual se transmite mensajes que faciliten el aprendizaje y el desarrollo personal de los estudiantes.

Para enviar los mensajes se hace necesario un elemento físico al cual se denomina material educativo; entonces material didáctico es un elemento físico que contiene y ofrece mensajes para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, mediante uno o más canales de comunicación que se utilizan en los diferentes momentos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Para uniformizar conceptos en el presente estudio haremos referencia a material didáctico como equivalente a medio y material didáctico en tanto que si el docente recurre a un material para realizar la sesión de enseñanza aprendizaje, entonces, el material se convierte en un medio; y si el material le sirve para sustentar los temas motivos de su clase, y asegurar el aprendizaje del alumno con mayor eficacia, entonces éste se ha convertido en un material didáctico.

En el proceso de enseñanza aprendizaje se utiliza una serie de materiales, como recurso, para facilitar que los estudiantes desarrollen sus aprendizajes, por ejemplo, con unas tapas de envases de gaseosas con recipiente descartable se puede utilizar para trabajar el reconocimiento de los colores, unas

piedras para trabajar operaciones aritméticas como sumar, restar.

MARQUÉS (2000), dice que "considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo.

Medio didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas.

El acto didáctico define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Su naturaleza es esencialmente comunicativa. Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes.

El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

En este marco el empleo de los medios didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar,

características de los estudiantes, circunstancias ambientales), resultan siempre factores clave para el logro de los aprendizajes esperados que se pretenden.

Según PRENDES (2001), un material impreso escolar o un libro de texto es aquel editado para su utilización específica como auxiliares de la enseñanza y promotores del aprendizaje. Podemos decir por tanto que han sido diseñados específicamente para enseñar, por lo que son didácticos no porque llevan asociado el adjetivo escolar, ni porque se utilice en un contexto escolar, son didácticos por la finalidad con la que han sido diseñados.

En esta argumentación, tenemos que tener en cuenta que el libro como medio didáctico tiene una tradición que se remonta a Egipto -aunque en aquel momento histórico no podíamos hablar de libro tal y como lo conocemos hoy, ni mucho menos de medios didácticos en el sentido en el que lo hemos definido anteriormente.

A. PARCERISA (1996), señala que Material Didáctico son aquellos artefactos que utilizando diferentes formas de representación (simbólica, objetos) ayudan a la construcción de conocimientos específicos, dentro de una estrategia de enseñanza más amplia.

Es de vital importancia para dar sentido a los contenidos relativos a la educación, en cualquiera de sus campos. Su uso, por tanto, esta data desde hace siglos, tiempos en que las personas entendían que aprender de la experiencia propia es mucho más enriquecedor que hacerlo desde una ajena.

Los materiales didácticos constituyen un producto de mayor complejidad que se selecciona, elabora y usa, con un enfoque, una intencionalidad, un contenido y una técnica o metodología

específicos, en el contexto de una situación de aprendizaje definida.

Tiene como finalidad de llevar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir. Adquiere así un aspecto funcional dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del estudiante, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar, encaminados al aumento de motivación, interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo, y fortalecer el desarrollo de: los sentidos; las habilidades cognitivas; las emociones, las actitudes y los valores de las personas; y los contextos naturales y socioculturales.

El material didáctico preescolar que está inserto en la educación actual, en conjunto con el aporte que la tecnología entrega haciendo del aprender una instancia para divertirse. ¿Qué mejor que ver y leer al mismo tiempo? Ese es el aporte de todo material audiovisual didáctico, pues es una manera acertada de acaparar la atención de los niños y al mismo tiempo educarlos.

Con el uso del material didáctico. Los niños podrán descubrir diferentes herramientas que les permitirán seguir aprendiendo de una forma más entretenida, el material didáctico es una de las herramientas más fundamentales para la educación y desarrollo de las personas. El rol que debe tener un material didáctico; No se trata de un elemento práctico para enseñar a personas ciertas materias, sino que conseguir a través de él, una respuesta positiva, integrada, divertida, con respecto al material didáctico. Siendo así, llega a lo profundo de la persona y motiva su crecimiento creativo e intelectual.

Para M. CALERO PÉREZ (1999), es un método que sirve para estimular y orientar el proceso educativo.

2.2.1.2. CLASIFICACIÓN.

Según JONES (1986), el material didáctico, se clasifican en:

- **Material informativo:** mapas, libros, diccionarios, revistas, periódicos, tarjeteros.

- **Material ilustrativo visual o audiovisual:** esquemas, cuadros sinópticos, dibujos y gráficos en general, carteles, música, videos, películas, obras de teatro.

- **Material experimental:** materiales variados para la realización de experimentos en general.

Resultan visibles, sin embargo, las enormes limitaciones de estas clasificaciones a la luz de una concepción de aprendizaje en la que un material didáctico, en tanto "mediador" entre el sujeto y el objeto de conocimiento, puede a la vez ser informativo e ilustrativo, o bien, en la que resulta evidente que un material impreso y un franelógrafo, éste último en su calidad de auxiliar didáctico, no pueden ser considerados en el mismo nivel en cuanto a intencionalidades, contenido, proceso para su elaboración y función, por mencionar algunos aspectos.

2.2.1.3. TIPOS.

- **MATERIALES CONCRETOS NO ESTRUCTURADOS:** Son aquellos no elaborados con propósitos definidos. Son todos los elementos u objetos que existen en el medio físico natural y material que podemos tocar, oír, oler, gustar.

- **MATERIALES CONCRETOS ESTRUCTURADOS:** Son aquellos elaborados para que sirvan de soporte en las actividades de aprendizaje. Son los elementos u objetos

que han sido especialmente diseñado y elaborado por ciertas materias primas.

- **MATERIALES GRÁFICOS REPRESENTATIVOS:** Son los dibujos, figuras, siluetas, fotocopias, hojas de práctica, fichas, etc.

2.2.1.4. OBJETIVOS

Según FERNÁNDEZ (1999), los objetivos del material didáctico, son:

- Ayudar al maestro a presentar los conceptos de cualquier área en forma fácil y clara.
- Lograr la producción de los efectos de la enseñanza en las aplicaciones posteriores por el educando.
- Desarrollar la capacidad de observación y el poder de apreciación de lo que nos brinda la naturaleza.
- Despertar y mantener el interés de los educandos.
- Posibilitar la capacidad creadora de los alumnos.
- Fomentar la adquisición de conceptos necesarios para la comprensión de temas.
- Promover la participación activa de los alumnos en la construcción de sus propios aprendizajes.

2.2.1.5 PRINCIPIOS.

Según ADRIANA XIMENA LAIME (2006), en su investigación "Orientaciones sobre la elaboración de material educativo para la alfabetización" considero estos principios que corresponden a una concepción focalizada en el

aprendizaje, y en el que la enseña constituye un proceso de facilitación de este:

- **La visión global.** Muchas personas tienden globalizar, totalizar y “cerrar” los campos preceptuales, y además lo hacen en función de lo que han aprendido a “ver” en su entorno sociocultural. Esto es el llamado sincretismo, que se aproxima al objeto de conocimiento primero de una manera totalizadora e “intuitiva” para luego analizarlo por partes comprensibles y asimilables según su medio y su experiencia.
- **El uso de diversos sentidos y formas de percepción a la vez.** Los materiales audiovisuales tales como videos, presentaciones, películas, secuencias de acción un juego de roles o una dramatización por ejemplo poseen la ventaja de la variedad que evita la rutina, y el desinterés, las ideas se captan, asimilan y aprenden mejor mediante imágenes, diagramas, demostraciones, exposiciones, que contienen elementos visuales, auditivos e incluso emocionales cercanos o inquietantes para las personas.
- **La objetivación de la experiencia individual o social.** El uso sistematizado de la naturaleza circundante a las personas jóvenes y adultas, y de los saberes, experiencias y situaciones de la vida en la que se encuentran inmersas, a través de materiales basados por ejemplo en estudios de caso, recuperación de la tradición oral o escrita, análisis de procesos sociales como puede ser la prestación de un servicio, llevan al análisis, la síntesis, la abstracción y generalización, a la inducción y deducción que permiten alcanzar aprendizajes relevantes y duraderos.
- **La sistematización de la experiencia y el trabajo.** Los materiales que llevan una secuencia ordenada, ya sea metodológica y/o en términos de un contenido

específico, permiten a las personas estructurar su aprendizaje, darle un espacio a lo que ya saben y hacerse conscientes de lo que practican, cómo lo hacen y cómo pueden mejorarlo. La ordenación debe obedecer, por un lado al proceso metodológico por otro a los intereses, necesidades, capacidades, potencialidades de los estudiantes, y a las lógicas posibles del tema, área del conocimiento o disciplina de que se trate.

2.2.1.6. FUNCIONES.

Según ADRIANA XIMENA LAIME (2006), los materiales didácticos deben cubrir las siguientes funciones:

- Proporcionar información explícita, clara y fundamentada.
- Guiar los aprendizajes, ayudar a organizar la información, a relacionar, confrontar y construir conocimientos, a reflexionarlos y aplicarlos.
- Desarrollar o fortalecer competencias y/o habilidades de diferente tipo: lectura, escritura, cálculo, cognitivas, sociales, emocionales.
- Motivar, despertar y mantener el interés.
- Favorecer procesos de auto evaluación y/o evaluación, y de realimentación del aprendizaje.
- Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación o solución de problemas, a través de casos o experimentos.
- Brindar entornos para la expresión y creación a través de la actividad del propio estudiante.

2.2.1.7. CARACTERÍSTICAS.

Según ADRIANA XIMENA LAIME (2006), las características esenciales de un material didáctico, son:

- Es adecuado a las características, intereses y necesidades de las personas y sus contextos. Es interactivo, dialógico y reflexivo, fomenta la participación y el pensamiento creativo.
- Es atractivo en términos de tratamiento, actividades e imagen.
- Es funcional, es fácilmente entendible en cuanto a su estructura y contenido, su lenguaje y forma de aplicación.
- Responde a los propósitos planteados para su uso en el contexto de aprendizaje, por tanto cumple eficazmente su papel ya sea como Guía, complemento o material de reforzamiento y aplicación.
- Contiene una visión metodológica congruente con el enfoque de aprendizaje que le contextualiza.
- Es didáctico y variado; estructura y organiza el objeto de conocimiento y brinda flexibilidad para su abordaje al tiempo que incluye actividades de diverso tipo para construirlo y /o enriquecerlo.
- Es factible, en cuanto a su producción y uso en diversas circunstancias financieras, materiales, sociales.
- Es, en su caso, durable y resistente.

2.2.1.8. IMPORTANCIA.

El nuevo enfoque pedagógico es un elemento básico para la motivación del proceso enseñanza aprendizaje ya que establece una relación entre las palabras y la realidad, aproximando al educando a lo que se desea enseñarle dándole una idea más o menos exacta de hechos o fenómenos estudiados.

Podemos resumir que la importancia de los materiales educativos hace posible la ejercitación del razonamiento y la abstracción para generalizar, favoreciendo la educación de la inteligencia, para la adquisición de conocimientos.

También hace que el aprendizaje se lleve a cabo sin requerir un esfuerzo excesivo y agotador por parte de los niños que tantas veces los desmoraliza, permitiéndoles una enseñanza real y no ficticia. FERNÁNDEZ (1999).

2.2.1.9. SELECCIÓN.

Para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo:

- Los objetivos educativos que pretendemos lograr, hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos tratando con nuestros alumnos.
- Las características que deben de tener los estudiantes que lo utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales.

- Todo material didáctico requiere que sus usuarios tengan unos determinados prerrequisitos.
- Las características del contexto (físico, curriculares) en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando. Tal vez un contexto muy desfavorable puede aconsejar no utilizar un material, por muy bueno que este sea.
- Las estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material. Estas estrategias contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear, etc. FERNÁNDEZ (1999).

2.2.1.10. MATERIAL DIDACTICO EN EL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE.

Los materiales educativos en el área de ciencia y ambiente facilitan el aprendizaje de los contenidos relacionados con el área y lo que es más importante proporciona experiencias diversas para aprender conceptos tan complejos relacionados con la ciencia y la tecnología, permitiendo transformar y conservar la naturaleza con una perspectiva de desarrollo sostenible.

Según el Ministerio de Educación "Estructura Curricular Básica de Educación Primaria de Menores" (2000), el mayor desafío en lo que se refiere al uso de materiales educativos en el área de ciencia y ambiente es el paso de la idea de técnica a la tecnología (del concepto a la acción misma), "No es suficiente saber cómo funciona un artefacto, manipular un producto o intervenir en un proceso. Lo que se necesita es conocer y apropiarse intelectualmente de la lógica interna

que gobierna los procesos de los principios y relaciones, comprendiendo los efectos de la investigación humana en ellos. Es decir desarrollar la capacidad de reflexionar haciendo y de hacer reflexionar"

2.2.2 MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO.

2.2.2.1. CONCEPTO

SOREN KIERKEGAARD (s/f), afirma en el siglo XIX: "se aprende conocer a un niño viéndole jugar". En los pequeños pueblos donde aun no ha llegado la vida moderna y tienen muy escasa circulación rodada, pueden hacerlo. Pero al sobrevenir las transformaciones tecnológicas, a las ciudades pequeñas y a los grandes centros urbanos, con la industrialización y las urbanizaciones aglomeradas han destruido la paz de la vida rural. Las posibilidades de un juego libre, exento de peligro, han desaparecido para los niños.

LUIS ORTIZ OCAÑA (2005), define al material didáctico lúdico como una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los

elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

La importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

2.2.2.2. IMPORTANCIA.

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

2.2.2.3. CLASIFICACIÓN.

- **Fuentes impresas.** Fundamentalmente el libro: de texto, de consulta (diccionarios, enciclopedias, etc.), de lectura y ampliación; también las revistas (de información, especializadas, comics), la prensa. Hasta hace muy poco tiempo el libro de texto, por lo general una rudimentaria enciclopedia, junto a los cuadernos, lápices, tiza y encerado.
- **Material manipulable por los alumnos (utilización o elaboración creadora).** Este grupo es el que constituye para algunos el material didáctico por excelencia. Comprende una gama interminable de objetos e instalaciones: imprentas escolares, laboratorios, microscopios, talleres escolares, dibujos y trabajos manuales, fotografía y filmación, colecciones y herbarios, encerados, cuadernos, etc., todo tipo de juegos, en los que hoy impera una ascendente orientación educativa: cartas, dominós gráficos, construcciones, Mosaicos, rompecabezas y puzles, manualizaciones, recortables, encajes, juegos de iniciativa y decisión.

- **Material utilizable o complementario.** Dentro de éste habría que distinguir entre las representaciones indirectas (elementos plásticos, mapas, esferas, cortes geológicos, reproducciones anatómicas, biológicas, etc., esquemas, gráficos. Éstos comprenden, principalmente: proyectores (de vistas fijas, de cuerpos opacos, mixtos,), aparatos de sonido, (amplificadores, discos, instrumentos musicales, radio, cine y televisión).

2.2.2.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SEGÚN PIAGET.

DEVAL (1946), refieren que existen tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles; estos parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de las estructuras mentales del niño, y están caracterizados por las diversas formas sucesivas de la inteligencia (sensorio-motora, representativa, reflexiva):

- **La primera categoría (ejercicio),** no requiere pensamiento ni ninguna estructura representativa especial lúdica; predomina hasta los dieciocho meses de edad.
- **La segunda categoría (símbolo),** implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un objeto dado, un elemento imaginado y una representación ficticia, esta comparación consiste en una asimilación deformante y solo aparecen en el curso del segundo año del desarrollo del niño; el simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interacción de la imitación (de personas o cosas); el símbolo lúdico se transforma poco a poco en representación adaptada;

le aporta al niño los medios de asimilar lo real a sus deseos o a sus intereses.

- **La tercera categoría (reglas)**, implica relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo. Una situación de juego puede considerarse entonces como generadora potencial de desarrollo en la medida en que implica al niño en grados mayores de conciencia de las reglas de conducta, y a los comportamientos previsibles o verosímiles dentro del escenario construido. Siempre atendiendo, de modo relativo, a las prescripciones sociales usuales para los roles representados o actuados en las situaciones que se presentan (o representan) plásticamente entre sí.

2.2.3 MATERIAL DIDÁCTICO LÚDICO “CONOCIENDO MI NATURALEZA” OSTROKY GRACIELA (2000).

2.2.3.1. CONCEPTO.

Son recursos didácticos de forma práctica útil y significativa que sirve para solucionar problemas, responde a las necesidades del niño y articula la tarea del aula en donde el docente plasme su creatividad y la estimulación de la construcción de conocimientos del niño.

2.2.3.2 OBJETIVOS:

GENERALES:

1^{er} nivel: Desarrollar gran interés por el conocimiento del entorno social y natural.

2^{do} nivel: Realizar observaciones más ordenadas.

3^{er} nivel: Hacer uso óptimo del tiempo y el espacio.

ESPECÍFICOS:

1^{er} nivel: Interpretar las características propias del agua, plantas, animales, aire, luz, cielo.

Los alumnos establecen algunas diferencias entre animales y vegetales, para poder diferenciar con más claridad.

2^{do} nivel: Explorar, profundizar las diferentes funciones y necesidades que brinda de la naturaleza.

3^{er} nivel: Reconocen y establecer relaciones con el medio que los rodea.

Explorar las nociones relacionadas con los efectos que genera dentro del entorno natural.

2.2.3.3. FINALIDAD.

Desarrollar capacidades de descubrimiento a través de la elaboración de métodos didácticos que permita explorar las situaciones de aprendizaje mutuo en los niños a través del juego.

2.2.3.4. FASES.

1^{er} nivel: El niño otorga una importancia fundamental para la actividad humana utilizando la gran diversidad animal y vegetal en la que se encuentra.

2^{do} nivel: Diferencian las funciones y estructuras de nuestro ambiente natural que pueden ser indispensables para los seres vivos.

3^{er} nivel: Tienen conocimientos más profundizados acerca de las plantas, agua, aire, animales, luz.

2.2.3.5. PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS.

Pasos:

- a) Que esperamos lograr.
- b) Consigna para el docente.

Procesos:

- Observa y Conocer el material didáctico.
 - Entregar material.
 - El niño diferencia el material didáctico.
 - Trabajo en grupo o individual.
 - Elaborar el material didáctico.
 - Interactuar al niño con el material lúdico.
 - Dialogar.
- c) Elaboración de las fichas de actividad.

¿Qué podemos hacer con cada uno de los materiales?

Material	aplantar	perforar	cortar	raspar	pegar
Tela					
Papel					
Otros					

- d) evaluar.

2.2.4. TEORIAS QUE SUSTENTAN EL MATERIAL DIDÁCTICO LUDICO "CONOCIENDO MI NATURALEZA"

➤ TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET.

Para Piaget, las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales. El tipo de juego es un reflejo de estas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos

componentes que presupone toda adaptación inteligente de la realidad, el juego es para Piaget, paradigma de la asimilación. Su función es consolidar esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Las transformaciones de las estructuras intelectuales del niño se reflejan en el tipo de juego. Los esquemas utilizados fuera de contexto llegan a convertirse en gestos, en símbolos que representan una situación no presente. El símbolo hace posible la ficción, y una vez alcanzada ésta, el niño la utiliza hasta hacer de ella el tipo de juego más característico de la infancia. Entre los 2 y los 7 años las representaciones son cada vez más ricas y complejas, pasando de una representación individual a una colectiva. Finalmente, el juego se transforma en juegos de reglas, que requiere la representación simultánea de las acciones de los distintos jugadores.

Piaget afirma que el niño tiene necesidad de jugar, porque esa es su forma de interaccionar con una realidad que le desborda por todos los sitios y cuya exigencia de acomodación a ella terminaría por romper psicológicamente al sujeto.

➤ **SOPORTE DE SIGNIFICADOS SOCIO – HISTÓRICO.**

ELKONIN (1980), en su investigación desde un modelo socio-histórico sobre el juego protagonizado revela que existe una relación entre el juego y el desarrollo de las sociedades. En el tiempo en que la producción era primitiva, en tanto que el uso de las herramientas utilizadas no requería de un tiempo de preparación, no existían ejercicios de aprendizaje ni juegos referidos a estas actividades; los niños participaban activamente de la vida de los mayores centrada en el trabajo productivo. La complejidad de los

procesos de producción y de las herramientas utilizadas generaron nuevas formas de división del trabajo, que requirieron la implementación de procesos educativos de las nuevas generaciones. Es en esta etapa del desarrollo social en el que aparecen objetos, algunas representaciones en miniatura de instrumentos de trabajo, para que los niños ejercitaran ciertas funciones intelectuales consideradas preparatorias de funciones más complejas. Estos objetos son los primeros que pueden denominarse juguetes en tanto no son útiles en situaciones reales de producción. Los adultos los presentaban con objetivos propios dando lugar a lo que denominamos juguete simbólico.

La evolución del juguete permite diferenciar tres momentos: el juguete como producción familiar, el juguete industrial y el juguete racionalizado. Elkonin se refiere en su trabajo al surgimiento del juguete en sociedades. Los padres, abuelos, la familia y comunidad cercana hacían estos objetos de un modo artesanal, productos unitarios realizados con materiales aportados por la naturaleza. Los juegos y juguetes empiezan a ser creados, diseñados y fabricados por los niños.

El juguete presenta como objeto para jugar, promueven el aprendizaje social acerca del juego que liga a la actividad lúdica los juguetes son pensados en función desarrollo humano dividido en etapas, dando lugar a la creación de objetos específicos en función de habilidades, funciones, coordinaciones propias y fundamentales para cada edad.

Este proceso aún vigente se sostiene en una concepción universalista acerca de la infancia y el desarrollo, a la que considero inevitable en un proceso de expansión.

➤ TEORÍA DEL JUEGO DE GROOS - BÜHLER

K. GROOS (1901), define que es una de las tantas teorías acerca del juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con

fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

CHARLOTTE BÜHLER (1967), observó que cada vida estaba ordenada y orientada hacia uno o varios objetivos. Cada individuo tenía algo especial por lo que vivía y trabajaba, un propósito principal, una misión, una vocación, una meta trascendente, que podía variar mucho de un individuo a otro. En cada persona existía un proceso evaluador interno que iba estructurando un sistema de valores, el cual, a su vez, se convertía en el núcleo integrador de la personalidad y formaba una filosofía unificadora de la vida.

➤ **TEORIAS SOCIOLOGICAS DEL JUEGO.**

El Aprendizaje Social, según COUSINET, citado por FERRERO (2003), pasa por cuatro etapas:

- **La Agresión Manual:** Se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño sostiene dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro, es en este panorama que aparece "el otro". A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto que un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal.
- **La Agresión Oral:** Se manifiesta de este tipo: "Yo soy más fuerte que tú". "Mi padre es mas bueno que el tuyo". Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscara satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.
- **El exhibicionismo:** En esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad,

quiere convertirse en un objeto de envidia por los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.

- **El importunar:** Es un ser social que busca satisfacer una necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud, será superada siendo solo un comportamiento pre social.

2.2.5. HABILIDADES COGNITIVAS.

2.2.5.1 CONCEPTO:

Es el conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. Formar y desarrollar estas habilidades del aprendiz es el objeto de esta propuesta. El concepto de habilidades cognitivas es una idea de la psicología cognitiva que enfatiza que el sujeto no lo adquiere los contenidos mismos sino que también aprende el proceso que usó para hacerlo: aprende no solamente lo que aprendió, sino como lo aprendió. (CHADWICK, C.B. Y N. RIVERA, 1991).

Podemos definir una habilidad cognitiva como la capacidad de resolver nuevos problemas en tareas intelectuales cuya solución está basada más en los conocimientos previos adquiridos que en, capacidades o habilidades físicas o motoras (VANLEHN, 1996).

a) Concepto desde el punto de vista Sintético

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución suponen del estudiante

capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (autoprogramación y autocontrol) (RIGNEY, 1978, p.165).

O'NEIL Y SPIELBERGER (1979), a diferencia de RIGNEY, prefieren utilizar el término estrategias de aprendizaje, pues en él incluyen las estrategias de tipo afectivo y motor, así como las estrategias propiamente cognitivas; aunque de hecho reconocen tres características básicas de este dominio: la gran diversidad terminológica, el limitado acuerdo existente respecto a sus conceptos fundamentales y el estado de "arte" en que se encuentra.

Sin embargo, ello no impide que puedan establecerse algunas distinciones; por ejemplo, respecto a un tema muy próximo conceptualmente, tal como el de los estilos cognitivos.

PERKINS (1985), comentando el problema de la generalidad o especificidad de las habilidades cognitivas, señala una posible distinción entre estilos cognitivos y estrategias; los primeros están más íntimamente ligados a la conducta general de la persona, a su modo de pensar, de percibir, etc. (dependencia/independencia de campo; reflexividad/impulsividad, etc.), mientras las segundas son conductas más específicas aplicadas en un momento determinado de un proceso (como, repasar un texto que se acaba de leer).

MCCORMICK ET AL. (1989), abordan la cuestión de las habilidades cognitivas en el marco del aprendizaje en una línea actual de transición de los contextos de laboratorio a las situaciones académicas de la vida real. En este ámbito han

tenido lugar dos avances importantes:

- 1º. El desarrollo de modelos complejos de pensamiento calificable como competente; lo cual ha permitido identificar con mayor precisión las habilidades y estrategias más importantes.
- 2º. La elaboración de diseños de instrucción que promueven una actuación competente, evaluando el valor y efectividad de la instrucción en contextos naturales.

b) Concepto desde el punto de vista analítico.

En este caso, las habilidades no son simples conglomerados de reglas o hábitos, sino que se trata de habilidades de alto orden que controlan y regulan las habilidades más específicamente referidas a las tareas o más prácticas (NISBET Y SHUCKSMITH, 1987, p.21).

RESNICK y BECK (1976), distinguen entre actividades de tipo amplio, utilizadas para razonar y pensar (habilidades generales), y habilidades específicas, dedicadas a realizar una tarea concreta (habilidades mediacionales).

En un sentido más preciso STERNBERG (1983), diferencia entre habilidades ejecutivas (útiles para planificar, controlar identificar un problema) y habilidades no ejecutivas (utilizadas en la realización concreta de una tarea, como comparar).

2.2.5.2. TIPOS.

Siendo las habilidades cognitivas, las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y

utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes:

- **Atención:** Exploración, fragmentación, selección y contradistractoras.
- **Comprensión:**(técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
- **Elaboración:** Preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
- **Memorización/Recuperación.** (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas. Como ejemplo clásico y básico, el método 3R: Leer, recitar y revisar.

2.2.5.3. CLASIFICACIÓN.

Según SPIVACK y SHURE (1974), las habilidades cognitivas se identifican como específicos para la resolución de problemas interpersonales, estas habilidades son:

- **El pensamiento causal:** Es la capacidad de determinar la raíz o causa de un problema, es la habilidad de decir "aquí lo que está pasando es..." y dar un diagnóstico acertado de la situación.
- **El pensamiento alternativo:** Es la habilidad cognitiva de imaginar el mayor número posible de soluciones para un problema determinado. Es la capacidad de abrir la mente, de ver una posible salida, y otra, y otra... Los irreflexivos y agresivos, que suelen carecer de este pensamiento, sólo ven una salida: la violenta ("lo mato", "le rompo la cara", "ése me oye").

- **El pensamiento consecuencial:** Es la capacidad cognitiva de prever las consecuencias de un dicho o un hecho. Supone lanzar el pensamiento hacia adelante y prever lo que probablemente pasará, si hago esto, o si le digo esto a tal persona.

- **El pensamiento medios-fin:** Es una capacidad compleja, que supone saber trazarse objetivos (fin, finalidad), saber analizar los recursos con que se cuenta para llegar a ese objetivo, saber convencer a otros para que colaboren y saber programar y temporalizar las acciones que nos llevarán al fin. Es decir, fijarse objetivos y organizar los medios.

- **El pensamiento de perspectiva:** Es la habilidad cognitiva de ponerse en el lugar de otro. Es lo contrario al egocentrismo. Es comprender por qué piensa así otro, por qué está alegre o triste, porque actúa así. Nos hace comprender mejor a los demás, para perdonarlos, ayudarles, consolarlos, aconsejarles y también oponernos con firmeza a ellos (cuando no tienen razón).

BONNO, 1987; FEUERSTEIN, 1980; DOMÍNGUEZ, 1980, presentan cuatro grandes habilidades cognitivas:

- **Habilidades descriptivas:** suponen, entre otros ejemplos, contar, resumir, enumerar, resaltar, describir narrar, esquematizar.

- **Habilidades analíticas:** suponen clasificar, relacionar, cotejar, agrupar, analizar, comparar, contraponer, generalizar, medir, etc.

- **Habilidades críticas:** suponen tareas como evaluar, enjuiciar, justificar, apreciar, criticar, elegir, matizar, discutir, discernir, etc.
- **Habilidades creativas:** supone, entre otras posibles tareas, transformar, inventar, aplicar, imaginar, diseñar, detectar problemas, cambiar, redefinir, encontrar analogías diferentes, producir ideas originales, etc.

2.2.5.4 CARACTERÍSTICAS

Según (NISBET,1987, Y BECK 1976, RIGNEY,1978), presentan las siguientes características:

- Son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos.
- Controlan y regulan las habilidades mas específicas.
- Son utilizadas para razonar y pensar.
- Están dedicadas a planificar, controlar y realizar una tarea concreta (habilidades mediacionales).

2.2.5.5 TEORÍAS DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS

- **TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER.**

La teoría de H. GARDNER (1987), fundamenta que:

- Todos tenemos diferentes tipos de inteligencias.
- Los individuos tienen diferentes ritmos de aprendizaje, por lo tanto poseemos diferentes estilos de aprendizaje.
- Las inteligencias se activan en función a los valores culturales y de las decisiones tomadas personales y otros de su contexto.

- Cada inteligencia tiene su propio historial de desarrollo.

Las estrategias propuestas permitirán a los estudiantes el desarrollo de las inteligencias múltiples como es lógico no en su totalidad, contribuyendo así a la construcción de su propio conocimiento a partir de las relaciones interpersonales, recurriendo a una reflexión o reestructuración cognitiva, haciendo uso de la inteligencia intrapersonal; también dado el caso, apoyar al alumno a desarrollar o activar su inteligencia naturalista que como GARDNER da a entender en su libro "la Inteligencia Reformulada", es la afinidad de algunos seres humanos por comprender y armonizar con su medio natural y biológico.

➤ **LA TEORÍA PSICOGENÉTICA DE JEAN PIAGET.**

Ha sido denominada epistemología genética porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales.

En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación. Mediante la asimilación el organismo incorpora

información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee. Es decir, el individuo adapta el ambiente a sí mismo y lo utiliza según lo concibe.

La segunda parte de la adaptación que se denomina acomodación, como ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su cabal desarrollo.

Estos mecanismos de asimilación y acomodación conforman unidades de estructuras cognoscitivas que Piaget denomina esquemas. Estos esquemas son representaciones interiorizadas de cierta clase de acciones o ejecuciones, como cuando se realiza algo mentalmente sin realizar la acción

➤ **TEORIA SOCIO-CULTURAL**

En los fundamentos de la teoría socio cultural propuesta por L. VIGOTSKY (1985), encontramos lo siguiente:

- El ser humano posee una capacidad adaptativa para transformar el medio para sus propios fines, las funciones mentales tienen como base el medio social.
- El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizar y transformarlas mentalmente para crear su propio conocimiento.

➤ **TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

Según la teoría de D. AUSUBEL (1978), el estudiante:

- Crea sus verdaderos conceptos usando la interiorización o asimilación a partir de sus conocimientos previos formados por el niño en su entorno.
- La estructura cognitiva pasa por una organización y reestructuración del conocimiento, es decir reformular el conocimiento para poder asimilarlo.
- Cuando el nuevo conocimiento llega a incorporarse a la estructura cognitiva, el nuevo material adquiere significado para el estudiante.
- La importancia de la existencia de ideas inclusoras en la estructura cognitiva, con los que el alumno pueda relacionar el nuevo material.

Dado que en el aprendizaje significativo los conocimientos nuevos deben relacionarse sustancialmente con lo que el alumno ya sabe, es necesario que se presenten, de manera simultánea, por lo menos las siguientes condiciones

- El contenido que se ha de aprender debe tener sentido lógico, es decir, ser potencialmente significativo, por su organización y estructuración.
- El contenido debe articularse con sentido psicológico en la estructura cognoscitiva del aprendiz, mediante su anclaje en los conceptos previos.
- El estudiante debe tener deseos de aprender, voluntad de saber, es decir, que su actitud sea positiva hacia el aprendizaje.
- En síntesis los aprendizajes han de ser funcionales, en el sentido que sirvan para algo, y significativos, es decir, estar basados en la comprensión.

➤ **TEORIA DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION. (GAGNÉ, 1975).**

Para R. GAGNÉ (1975), el aprendizaje es de corte científico-cognitiva, y tiene influencia de la informática y las teorías de la comunicación. Es una síntesis que asume este nombre genérico: procesamiento de la información. Es importante afirmar, con GIMENO y PÉREZ (1993, p.54) que esta tiene como concepto antropológico que "el hombre es un procesador de información, cuya actividad fundamental es recibir información, elaborarla y actuar de acuerdo a ella. Es decir, todo ser humano es activo procesador de la experiencia mediante el complejo sistema en el que la información es recibida, transformada, acumulada, recuperada y utilizada". Frente a esto se puede inferir que el sujeto no necesariamente interactúa con el medio real, sino que su interacción es con la representación subjetiva hecha de él, por tanto se asegura el aprendizaje por procesos internos (cognitivos).

2.2.6. HABILIDADES MOTORAS FINAS LIGADAS A LA ESCRITURA.

El desarrollo del niño y la niña se va dando por etapas y sigue principalmente un orden preestablecido. La capacidad de aprender está influenciada por la forma como el niño y la niña van madurando (LOPEZ, 1995.p.57).

El aprendizaje de habilidades motoras finas ligadas a la escritura está influenciado por dos factores, al respecto PERALTA (1998) sostiene, desde el punto de vista psicomotor el dominio progresivo del gesto gráfico obedece a la doble influencia de factores madurativos y sociales. El entorno social ejerce una enorme influencia en el moldeamiento y modelado

de las destrezas grafomotoras. Será en el ejercicio de esas destrezas como aprenderán a diferenciar sus producciones como dibujo o escritura.

El autor antes citado, establece también, que es normalmente a partir de los 18 meses cuando niños y niñas descubren que pueden trazar huellas sobre superficies utilizando instrumentos como lápices. Estos primeros trazos son líneas rectas hechas con todo el brazo en movimiento, siendo la articulación del hombro el punto de partida. Aparecerán a continuación trazos en barrido con una especie de zigzag donde se utilizara la articulación del codo. Un poco antes de los dos años empezará a aparecer formas circulares que implican ya la articulación de la muñeca.

Como podemos darnos cuenta la escritura del niño va progresando poco a poco tal como opina PERALTA (1998), hacia los 2,5 – 3 años, niños y niñas empezarán a relacionar sus producciones gráficas con objetos y personas. Entre tres y cuatro años, se hacen ya capaces de controlar el punto de partida y de llegada del trazo. Entre los 5 y 8 años se desarrolla el llamado "realismo visual" que son grafías con mayor número de detalles y mayor grado de complejidad. Este realismo visual en la opinión de GARCÍA (1989), tiene que ver con la capacidad gráfica y la motivación externa que el sujeto reciba.

CONDEMARÍN Y CHADWICK (1990), distinguen tres etapas en el desarrollo de la escritura manuscrita: Etapa Pregráfica, abarca todo el periodo de adquisición de las destrezas gráficas especializadas. Etapa Caligráfica, cuando el aprendiz domina la destreza motriz necesaria para producir una escritura ordenada y clara. Etapa Poscaligráfica, que se

logra tras la adolescencia, cuando se define un estilo caligráfico personal.

La estimulación en los primeros años de vida hacia la escritura es fundamental tal como acertadamente afirma PERALTA (1998), el aprendizaje de la escritura no es un simple aprendizaje motor, supone por un lado la adquisición de un código, un sistema de signos gráficos convencionales que permite la comunicación porque representa significados precisos, y por otro lado la capacidad para componer textos coherentes con este código. Es decir, además de los requisitos motores, en el aprendizaje de la escritura pesan significativamente aspectos cognitivos y motivacionales.

PERALTA (1998), sostiene que el progresivo dominio en el control, coordinación y precisión de los movimientos implicados en los trazos de las diferentes letras, ayuda al aprendiz a diferenciar, a memorizar y a automatizar el patrón motor correspondiente a cada uno de ellos. Este patrón, recibe el nombre de *otógrafo*, incluye la secuencia de movimiento, la dirección de esos movimientos, el tamaño proporcional de los diversos elementos y su precisión en el resultado final.

Otro factor que influye grandemente en la evolución del gesto gráfico de los niños es el dibujo, al respecto GARCÍA (1989), desde sus primeros años, el niño es sensible al color por sí mismo, abstrayéndose de los objetos que le sirvan de soporte. El dibujo infantil no permanece inmóvil; su evolución se caracteriza por fases sucesivas en sus primeros dibujos el niño no busca reproducir una imagen, sino hacer líneas sin ningún propósito, a esta etapa se le llama *realismo malogrado*; posteriormente el niño busca imitar la realidad, esta es la etapa conocida como el *realismo mejorado*; cuando el dibujo contiene todos los elementos reales, se habla de la etapa

llamada, realismo intelectual; posteriormente se da el realismo visual, cuando el niño a sus dibujos va incorporando letras a especie de títulos.

2.2.6. 1 CAPACIDADES Y CUALIDADES MOTORAS.

Según R. MANNO, citado por LUÍS CORTEGAZA (2003), las capacidades motoras son las condiciones motoras de tipo interno que permiten el funcionamiento de las posibilidades motoras", y complementa lo antes planteado al señalar que "éstas son un conjunto de predisposiciones o potencial motriz fundamental en el hombre, que hacen posible el desarrollo de las habilidades motoras aprendidas.

Para A. RUIZ (1987), las capacidades físicas constituyen fundamentos para el aprendizaje y perfeccionamiento de las acciones motrices para la vida que se desarrollan sobre las bases de las condiciones morfo - funcionales que tiene el organismo, representan uno de los componentes esenciales para el desarrollo de las capacidades de rendimiento físico del individuo.

Continúa expresando que independientemente de las influencias de las propiedades orgánicas individuales, existen tres factores que determinan la rapidez, facilidad y magnitud como pueden desarrollarse las capacidades físicas:

- Las particularidades desde el punto vista ontogenético que tiene cada individuo.
- Las particularidades de las influencias externas dirigidas al desarrollo de esas capacidades motoras.
- Las particularidades de que una misma actividad pueda desarrollar diferentes capacidades físicas.

PRADET (2000), "que es más importante la cualidad que la capacidad, ya que la capacidad cubre el supuesto de que un individuo pueda poseer una posibilidad motora esto significa ciertamente estar

dotados del potencial y de las capacidades motrices que las contiene, pero también, poseer y controlar el conjunto de los parámetros fisiológicos y psicológicos que permiten aplicarlas.

FRANCO (2001), La motricidad fina le permitirá al niño principalmente en los primeros años de vida, manipular objetos, hacer cosas, armar y desarmar y posteriormente escribir correcta y fluidamente; es ahí donde el niño desarrollará una habilidad motora fina que se puede describir con palabras tales como automática, rápida, precisa y suave.

Según PUERTA (2005), estas habilidades consisten en el uso perfeccionado de la mano, el pulgar y los dedos opuestos. El desarrollo de variadas habilidades en que participan las manos comprende una serie de procesos superpuestos que comienza después del nacimiento. Cuando los niños adquieren habilidades motoras finas se vuelven cada vez más competentes para cuidar de ellos mismos.

2.2.6.2 LEYES DEL DESARROLLO MOTOR

COGHILL en (1929), establece patrones que rigen el desarrollo motor, según los siguientes principios:

- **LEY CÉFALO-CAUDAL:** El desarrollo motor o el progresivo control voluntario del movimiento se van a producir, desde la cabeza (céfalo) hasta las extremidades inferiores (hasta los pies). Ej. Lo primero que controlan voluntariamente los niños son los movimientos de los músculos de los ojos. Después controla los músculos del cuello.
- **LEY PRÓXIMO-DISTAL:** Esta ley nos describe que el progresivo control voluntario del movimiento en el niño, se va a ir produciendo desde las zonas más próximas al eje corporal hacia las más distales o alejadas, es decir, desde dentro hacia fuera. Ej. Se manifiesta sobre todo en el control de los brazos, primero el

hombro, luego los codos, después las muñecas y finalmente los dedos.

2.2.6.3 FASES DEL DESARROLLO MOTOR

Según COGHILL (1929), estas fases comprenden:

A) Tipos del movimiento

El desarrollo motor evoluciona desde:

- El acto reflejo: Es una respuesta de carácter automático e involuntario que se da ante una estimulación.

- El acto o movimiento voluntario: Es el que se lleva a cabo de una forma voluntaria e intencionada. Ante una estimulación determinada, ésta se analiza, se interpreta y se decide la ejecución de la acción. Prácticamente, casi todos los actos realizados de forma voluntaria estaría dentro de esta categoría: coger una manzana y comerla, encender la radio, etc.

- El acto o movimiento automático: En este tipo se encuentran, por ejemplo, montar en bicicleta, andar, etc. Es necesario un tiempo de aprendizaje de los movimientos voluntarios para que éstos se automaticen.

B) El tono muscular

Se denomina tono muscular al grado de tensión o relajación de los músculos.

Se habla de hipertonia cuando hay una rigidez o exceso de tensión muscular y de hipotonía cuando falta tensión o fuerza muscular.

A medida que va madurando el sistema nervioso, va llevando a cabo el control del tono muscular, y por tanto de la postura, el equilibrio y los movimientos.

2.2.6.4 LA TEORÍA DEL CRECIMIENTO DE ARNOLD GESELL

GESELL, citado por MALENA (2007), sostenía que cada niño que nace es único, con un código genético individual heredado pero con la capacidad de aprender. Estas diferencias individuales se deben entonces a factores hereditarios y ambientales, ya que también influyen en su desarrollo el hogar en que vive, su educación y su cultura.

El desarrollo humano no se produce en línea recta continua sino que tiene oscilaciones, sin embargo existe una progresión desde etapas inmaduras a otras maduras, cuando ya no se producen vueltas atrás.

Con respecto a la crianza del niño, GESELL propone una actitud intermedia entre el método autoritario y el permisivo y confiar en la autorregulación, porque principalmente cree en la sabiduría de la naturaleza y en que el educador debe dejarse inspirar por el propio niño.

Estos conceptos de GESELL se pueden comprobar en el reconocimiento por parte de los educadores actuales que no todos los niños maduran al mismo tiempo y a la misma edad.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

➤ MATERIAL ENSEÑANZA

Todas las instalaciones los aparatos, las colecciones, etc., que en las escuelas están a disposición del personal docente y de los alumnos (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 1995).

➤ DIDÁCTICO

Perteneciente o relativo a la enseñanza principalmente por lectura y libros y no por la práctica. (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 1995).

➤ **MATERIALES EDUCATIVOS**

Es todo aquel material que sirve para despertar la curiosidad y le proporciona experiencias al educando, puede ser utilizado como material didáctico. (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 1995).

➤ **LUDICO**

Perteneciente al juego (DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO, 1996).

➤ **JUEGO:**

Es una actividad espontánea que tiene un fin en sí misma. Cualquier actividad puede dar origen al juego cuando se ejercita por el mero placer de su desarrollo. Hay juegos sensoriales, motores, fantásticos, intelectuales, sociales, etc., que pueden hacer uso de medios distintos como la imitación. (DEL CARPIO et al, s/f, p.81)

➤ **MATERIAL DIDÁCTICO.**

Conjuntó de utensilios, objetos y aparatos que facilitan y hacen más provechoso el proceso de enseñanza- aprendizaje. Existen varias clasificaciones de estos materiales. Quizás la distinción más útil, desde el punto de vista pedagógico, es la que diferencia materiales de carácter globalizador. (Libros de textos, materiales curriculares, etc.) Y material de carácter auxiliar (pizarra, proyector de diapositiva, ordenadores, retroproyector, televisión, video, maquetas, globos, etc.).

Los materiales didácticos no son un fin en sí mismo; tienen carácter instrumental y como tal hay que utilizarlo. (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 1995).

➤ **HABILIDAD.**

Del Carpio, R, Fajardo, E y Valladares, (s/f), mencionan lo siguiente: "Capacidad adquirida (distinta de aptitud, que es considerado innata) de proceder o actuar con el máximo resultado y el mínimo esfuerzo en base a un entrenamiento.

La habilidad presupone un alto grado de adaptación entre medios y objetivos, por lo mismo requiere, a parte de la aptitud, ejercicios o

prácticas, gracias a lo que se establece un seguro aprendizaje de hábitos, destrezas, etc. que son los que la constituyen. (DICCIONARIO GUÍA DE IDEAS SOBRE EDUCACIÓN, s/f).

➤ **HABILIDADES COGNITIVAS**

Conjunto de cualidades que conforman diversas cogniciones entre las que se encuentran la capacidad verbal, aritmética, la resolución de problemas o la capacidad para generar pensamientos lógicos. (JOSÉ MA FARRÉ MARTI, LASHEROZ CASAS, s/f).

➤ **HABILIDADES MOTORAS FINAS.**

Motriz fina: Se refiere a los movimientos de las manos (dedos) como rayas, seguir el contorno de una figura con un lápiz, unir puntos, etc. (H. BOLAÑOS, MARÍA CRISTINA, 2003).

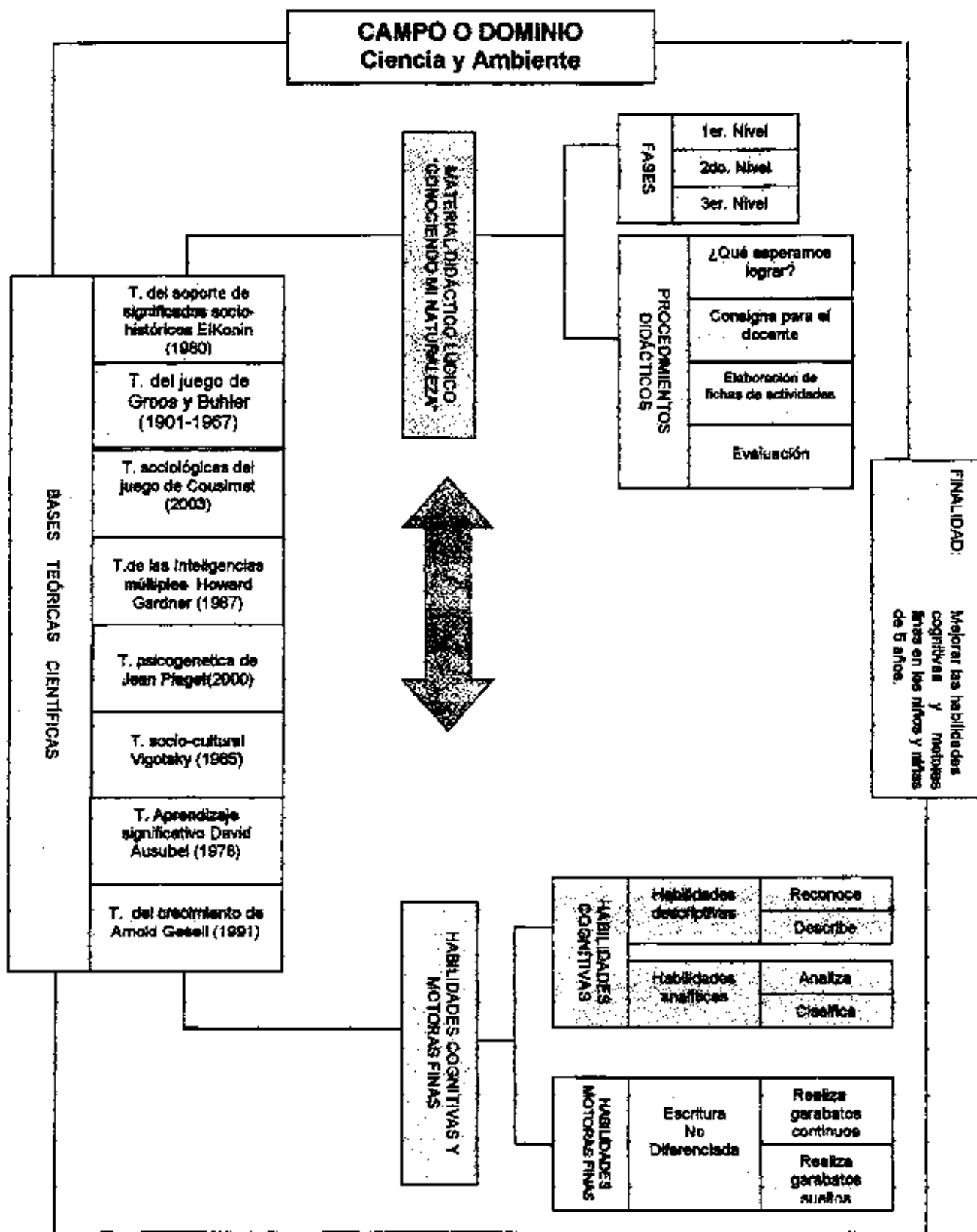
➤ **HABILIDADES MOTORAS GRUESAS.**

Radican en las demás partes del cuerpo con movimientos como correr, caminar, rodar, saltar, bailar, etc. (H. BOLAÑOS, MARÍA CRISTINA, 2003).

➤ **CIENCIA Y AMBIENTE.**

Es la interacción permanente con el medio natural facilita a niñas y niños su pronta integración respetuosa y protectora con dicho ambiente. Participando de manera cada vez más constructiva y creadora en proyectos de tipo científico y de protección y conservación de su medio ambiente natural, desarrollarán actitudes de interés, compromiso, responsabilidad simultáneamente disfrutando de la naturaleza. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2009).

2.4 SINTESIS GRAFICA OPERACIONAL



2.5. HIPÓTESIS:

2.5.1. HIPÓTESIS ALTERNA: H_1

Si aplicamos el material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza", entonces mejorará significativamente las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 5 años en el área de ciencia y ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana"- Rioja.

2.5.2. HIPÓTESIS NULA: H_0

Si aplicamos el material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza", entonces no mejorará significativamente las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 5 años en el área de ciencia y ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana"- Rioja.

2.6 SISTEMA DE VARIABLES:

2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

"Material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza".

a) DEFINICIÓN CONCEPTUAL:

LUIS ORTIZ OCAÑA (2005), define al material didáctico lúdico como un material participativo de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes técnicas de conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

b) DEFINICIÓN OPERACIONAL.

El material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" es un material participativo de la enseñanza encaminado en fases, enmarcado en tres niveles:

- 1er Nivel (actividad humana)
- 2do Nivel (funciones y estructuras de nuestro ambiente natural), y
- 3er Nivel (plantas, agua, aire, animales y luz).

Asimismo esto incluyen los siguientes procedimientos didácticos de: ¿Qué esperamos lograr?, consigna del docente, elaboración de la fichas de actividad, y evaluación.

c) DIMENSIONES

VARIABLE	DIMENSIÓN	SUB-DIMENSIÓN	INDICADOR
Material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza"	Fases	1er Nivel	Otorga una importancia para la actividad humana la gran diversidad animal
		2do Nivel	Diferencian las funciones y estructuras de nuestro ambiente natural
		3er Nivel	Tienen conocimientos más profundizados acerca de las plantas, agua, aire, animales, luz
	Procedimientos didácticos	¿Que esperamos lograr?.	Enunciando de la capacidad a lograr
		Consigna para el docente	<ul style="list-style-type: none"> • Entregar material. • El niño diferencia el material didáctico. • Trabajo en grupo o individual. • Elaborar el material didáctico. • Interactuar al niño con el material lúdico. • Dialogar
		Elaboración de las fichas de actividad	¿Qué podemos hacer con cada uno de los materiales?
		Evaluar.	Magnitud de la capacidad lograda

2.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Habilidades cognitivas y motoras finas

a) DEFINICIÓN CONCEPTUAL.

Las habilidades cognitivas, son el conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él. (CHADWICK, C.B. Y N. RIVERA, 1991).

Las habilidades motoras finas, es un conjunto de potencial motriz fundamental en los niños que en tempranas etapas van a desarrollar habilidades motoras finas y gruesas. (H. BOLAÑOS, MARÍA CRISTINA, 2003).

b) DEFINICIÓN OPERACIONAL.

Las habilidades cognitivas-motoras finas, es el conjunto de operaciones mentales que abarcan las dimensiones de Habilidades cognitivas y Habilidades Motoras.

Las Habilidades cognitivas, están determinadas por las habilidades descriptivas (Reconocer, describir) y por las habilidades analíticas (analizar y clasificar).

Las habilidades motoras finas, está determinada por la escritura no diferenciada (realizar garabatos continuos y realizar garabatos sueltos).

c) DIMENSIONES

VARIABLE	DIMENSIÓN	SUB-DIMENSIÓN	INDICADOR
Habilidades cognitivas y motoras finas	Habilidades cognitivas	Habilidades descriptivas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer ➤ Describir
		Habilidades analíticas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar ➤ Clasificar
	Habilidades motoras finas	Escritura no diferenciada.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar garabatos continuos. ➤ Realizar garabatos sueltos.

VARIABLES INTERVINIENTES.

- El lugar de procedencia o nivel sociocultural de los estudiantes .La procedencia de zona urbana tiene una influencia mayor de los que proceden de la áreas rurales y de bajo nivel socio-económico
- El nivel de madurez que presenten los niños y niñas de 5 años. El grado de desarrollo de la madurez mental o motriz, es diferente según la edad cronológica que varía según el proceso de maduración

ESCALA DE MEDICIÓN.

ESCALA	DESCRIPCIÓN
A Logro Previsto. 16-20	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo.
B En Proceso. 11-15	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos.
C En Inicio. 0-10	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos.

2.7 OBJETIVOS

2.7.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar el material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el mejoramiento de las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 5 años en el área de ciencia y ambiente en el Nivel inicial de la provincia de Rioja.

2.7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Diseñar el material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" basados en las teorías del juego de Piaget; Teoría del Soporte Histórico de Elkonin; Teoría del Juego de Groos-Bühler, Teoría Sociológica de Cousinet, Teoría de las inteligencias Múltiples de Gardner, Teoría del Aprendizaje Socio-Cultural de Vigosky, Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, y Teoría del Procesamiento de la Información de Gagne.
- b) Usar el material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°288 "Ana Sofía Guillena Arana" - Rioja, para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas.
- c) Evaluar las habilidades cognitivas y motoras finas de los niños y niñas de 5 años, a nivel del pre y pos test antes y después de aplicar el material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza".

CAPITULO II

III MATERIALES Y METODOS

3.1. POBLACION.

La población estuvo constituido por todos los niños y niñas de la Institución Educativa N°288 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA"- RIOJA, matriculados en el año 2009 (N° 200 niños y niñas).

3.2. MUESTRA

La muestra seleccionada para la presente investigación, fue de tipo no probabilística, siendo la totalidad de estudiantes de la sección "Conejitos" (26 estudiantes) de la Institución Educativa N° 288, tal como se detalla en el siguiente cuadro:

MUESTRA	Sección	Hombres	MUJERES	TOTAL
Grupo de estudio	Conejitos	11	15	26

AMBITO GEOGRAFICO

Región : San Martín
Provincia : Rioja
Distrito : Rioja
I.E.N° : 288
Dirección : Jr. Angaiza y Julio C. Arana N° 482-480.
R.D.N° : 19082.
Nivel : Inicial
Modalidad : Educación Básica regular

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es aplicada.

3.4. NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACION

La presente investigación fue de nivel experimental,

El diseño utilizado fue pre experimental, con pre y post prueba, a un solo grupo de estudio, cuyo diagrama es el siguiente:

$$O_1 \quad x \quad O_2$$

Donde

- O_1 : Evaluación del pre test.
 X : Aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi Naturaleza".
 O_2 : Evaluación de post test.

Para SÁNCHEZ CARLESSI (1987), este diseño, implica tres pasos a ser realizados por los investigadores.

- 1° Una medición previa de la variable dependiente para ser estudiado (pre test).
- 2° Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental "x" a los estudiantes del grupo a investigar.
- 3° Una nueva medición de la variable dependiente en los estudiantes "post test".

3.5. PROCEDIMIENTOS Y TECNICAS

3.5.1. PROCEDIMIENTOS

Los procedimientos, fueron:

- a) Se seleccionó la población y muestra de estudio.
- b) Se evaluó las habilidades cognitivas y motoras finas en el área de Ciencia y ambiente para aplicar el material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza"
- c) Se desarrolló la propuesta pedagógica basada en la aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza".

- d) Se evaluó la precisión, rapidez, transformación y flexibilidad durante el desarrollo del programa.
- e) Se observó las actitudes de los niños y niñas durante las sesiones de aprendizaje.
- f) Se analizó los resultados de las evaluaciones administradas antes y después de la aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza".
- g) Se analizó y comparó el pre y el post – test, desarrollados por los niños y niñas del grupo de control y experimental durante la aplicación.
- h) Se estableció las conclusiones del estudio.
- i) Se presentó los resultados a través del informe de Tesis.

3.5.2. TÉCNICAS

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó las siguientes técnicas:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p>PRUEBA ESCRITA</p> <p>Técnica utilizada para evaluar las habilidades cognitivas y motoras finas.</p>	<p>TEST</p> <p>Cuestionario con 12 ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> > 10 Ítems para evaluar habilidades cognitivas > 2 Ítems para evaluar habilidades motoras finas
<p>OBSERVACIÓN.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se empleó esta técnica para evaluar las actividades de los alumnos durante las sesiones de aprendizaje y frente a los nuevos conocimientos que han construido. 	<p>GUÍA DE OBSERVACIÓN.-</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conformada por los ítems que evaluarán las actividades de los alumnos durante las sesiones.

3.6. INSTRUMENTOS

3.6.1. Para la recolección de datos.

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó los siguientes instrumentos:

- **TEST**

Para recolectar datos sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras finas de los niños/niñas de cinco años, antes y después de la aplicación del Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" (pre y post test). El cual estuvo conformado por doce (12) ítems: Diez para medir la dimensión habilidades cognitivas, dos para medir la dimensión habilidades motoras finas.

Los diez ítems de la dimensión habilidades cognitivas, estuvieron integrados por dos sub-dimensiones, estableciéndose:

a) Para las habilidades descriptivas, 04 ítems, relacionadas a:

- Reconoce objetos contaminados y no contaminados y los objetos que tienen aire.
- Describe las características de los animales y de las variedades de flores según su color.

b) Para las habilidades analíticas, 06 ítems, relacionadas a:

- Analiza el planeta tierra observando una lámina y las partes de la planta.
- Clasifica pegando cartulina con imágenes de hierba, arbustos y árboles.

Los dos ítems de la dimensión habilidades motoras finas, estuvieron integrados por una sub-dimensión: Escritura no diferenciada, con 02 indicadores, cada una con una pregunta respectivamente, y son:

- Realizar garabatos continuos
- Realizar garabatos sueltos

Asimismo se han utilizado los siguientes materiales didácticos, según los aspectos temáticos:

Tema N° 01: Cuidemos el medio ambiente:

“Elaborando las sonajas”.

Semillas de achira, ojos de vaca, botellas descartables, tempera de colores y pinceles para la

Tema N° 02: Nuestro planeta tierra:

“Construyendo el germinador”

Masetero, tierra negra, algodón, semillas.

Tema N° 03: Las plantas que Dios nos da:

“Elaborando los Titeres en forma de árbol”

Cartón, papel lustre, goma, plumas indeleble, cajas, tijera

Tema N° 04: El mundo de los animales:

“Construyendo rompecabezas de animales” (de diez, doce, catorce, y dieciséis piezas)

Cartón, silueta de dibujos con animales, goma, tijera, cinta de empaque transparente

Tema N° 05: Las plantas que nos proporcionan frutos:

“Construyendo rompecabezas de frutos” (de diez, doce, catorce, y catorce piezas)

Pincel, silicona, tijera, cinta de empaque, tempera, cartulina blanca, marrón y verde.

Tema N° 06: El aire:

“La botella y el agua”

Botellas transparentes vacías, piedra mediana, un bote de papel, un pedazo de cartón, un trozo de ladrillo o arcilla, un puñado de tierra negra para realizar un experimento.

Tema N° 07: Las flores que nos adornan:

“Elaborando los Titeres en forma de flores”

Flores naturales, artificiales, retazos de tela de diferentes colores, o papel crepe, trozos de lana, goma, plumas indeleble, cajas, tijera.

DESCRIPCIÓN DE LA VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS.

La validez del Pre Test, fue revisado para la presente investigación mediante el análisis de validez de contenido, por el método "JUICIO DE EXPERTOS", utilizando la opinión de dos docentes universitarios, con amplia experiencia en el ejercicio de su profesión.

Sus opiniones y recomendaciones fueron tomadas en cuenta para la evaluación del instrumento.

Teniendo en cuenta que los instrumentos de evaluación deben previamente evaluarse y además después de aplicar la prueba piloto se debió analizar los resultados. Luego se procedió a tomar una prueba de selección de preguntas que constaban de 20 ítems.

La prueba piloto fue tomada a 12 niños/as de 5 años de edad de la I.E. N° 134, de la localidad de Segunda Jerusalén, distrito de Elías Soplin Vargas, durante el mes de Marzo del 2009, de esta manera se logró seleccionar los 12 ítems que constituye nuestro pre test.

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó el programa SPSS, con el test de Alfa Combrach (Anexo N° 02)

3.6.2. Procesamiento de datos

Apoyándonos en la estadística descriptiva, como la de WELKAWITZ, EWEWN Y COHEN (1987), se presentó los datos mediante tablas o cuadros u gráficos o figuras, debidamente analizados e interpretados, buscando la objetividad de los mismos y su fácil comprensión.

Los datos o resultados obtenidos se procesaron para dar respuesta al problema y a los objetivos de estudio. De acuerdo a VLADIMIRO SAMANAMUD RÍOS (2002), se utilizó las siguientes herramientas estadísticas.

a) La media aritmética y la desviación estándar que permitió medir los resultados del pre – test y post – test, de las habilidades cognitivas y motoras finas en el área de Ciencia y ambiente.

Media aritmética

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

b) Se usó de la prueba $t =$ Student, para comparar el rendimiento promedio de ambos grupos de estudio. Tomando los siguientes criterios de significación:

Sí	$p > 0.05$	diferencia no significativa
	$p < 0.05$	diferencia significativa
	$p < 0.01$	diferencia altamente significativa.

Fórmula de t-Student:

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{(n-1)S_x^2 + (m-1)S_y^2}} \sqrt{\frac{nm(n+m-2)}{n+m}}$$

Para valorar estadísticamente los resultados, se operó con las diferencias contrastados en cada grupo entre el pre-test y el post-test.

A dichas diferencias se les aplicó la técnica estadística t-Student.

La prueba t-Student, se aplicó por que los datos u observaciones fueron menores que 30 unidades de análisis, cuyo procedimiento es el siguiente:

- **Formulación de las hipótesis estadísticas establecidas anteriormente:**

$$H_0 : \mu_{GE} = \mu_{GC}$$

$$H_1 : \mu_{GE} \neq \mu_{GC}$$

μ : Promedio de los resultados de la evaluación.

- **Se determinó el tipo de prueba teniendo en cuenta que en la hipótesis de investigación (H_1) se anticipa la dirección de la prueba, por lo cual se realizará una prueba bilateral.**
- **Se especificó el nivel de significación de la prueba, asumiendo un nivel de significación $\alpha = 0,05$ ó 5%.**

MATRIZ DE CONSISTENCIA

VARIABLE	Dimensiones	Sub dimensión	Indicadores	Items			
				Reactivos	Ptje	Porcentaje	
Habilidades cognitivas y motoras finas	Habilidades cognitivas	Habilidades descriptivas	• Reconoce objetos contaminados y no contaminados y los objetos que tienen aire.	2	4	16.66	
			• Describe las características de los animales y de las variedades de flores según su color.	2	3.5	16.66	
		Habilidades analíticas	• Analiza el planeta tierra observando una lámina y las partes de la planta.	2	4	16.66	
			• Clasifica pegando cartulina con imágenes de hierba, arbustos y arboles.	4	3	33.32	
		SUB TOTAL			10	14.5	83.30
		Habilidades motoras finas	Escritura no diferenciada	• Realizar garabatos continuos	1	3	8.33
	• Realizar garabatos sueltos			1	2.5	8.33	
	SUB TOTAL			2	5.5	16.70	
	TOTAL			12	20	100	

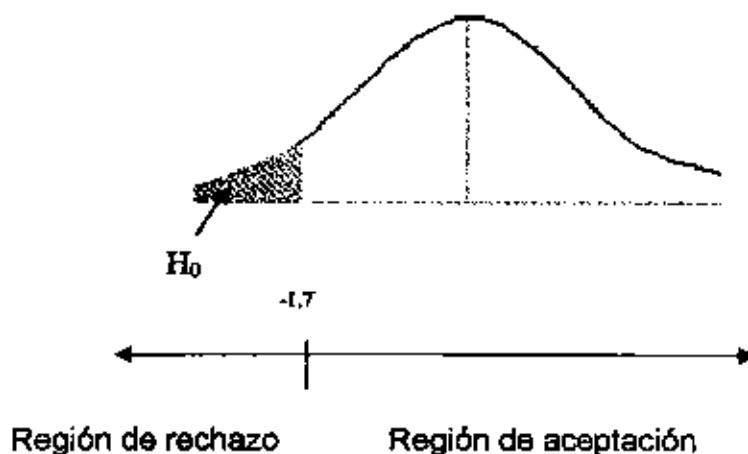
3.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS

MEDICIÓN	HIPÓTESIS	VALOR t - calculado	VALOR t - tabulado	NIVEL DE SIGNIFICANCIA	DECISIÓN
$O_1 - O_2$	$H_0 : \mu_A = \mu_D$ $H_1 : \mu_A < \mu_D$	-26,96	-1,708	$\alpha = 5\%$	Acepta H_1

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.

Al evaluar los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (comparaciones pareadas) en la verificación de la hipótesis, se obtuvo un valor calculado de $t_c = -26,96$ y un valor tabular de $t_t = -1,708$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución t de Student), el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se aceptó la hipótesis alternativa o de investigación., la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

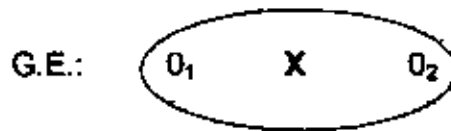
Curva y decisión de t student



CAPITULO III

IV. RESULTADOS

DISEÑO PRE EXPERIMENTAL

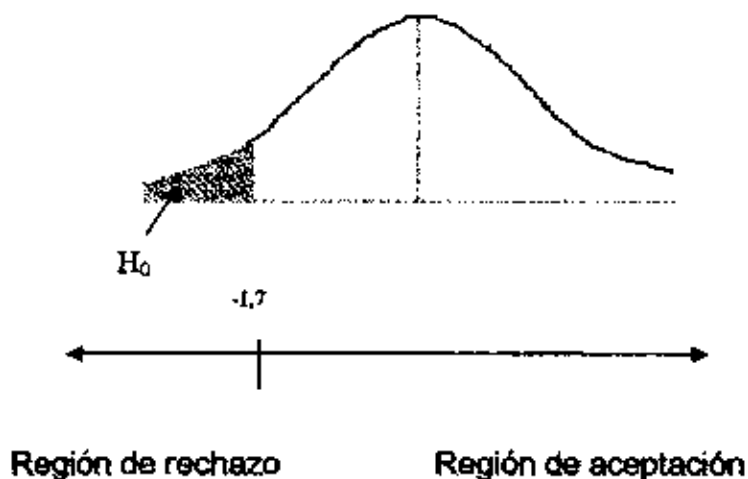


CUADRO N° 01

VERIFICACION ESTADISTICA SOBRE EL EFECTO QUE HA PRODUCIDO LA APLICACIÓN DEL MATERIAL DIDACTICO LUDICO "CONOCIENDO MI NATURALEZA" EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA

MEDICIÓN	HIPÓTESIS	VALOR t- calculado	VALOR t- tabulado	NIVEL DE SIGNIFICANCIA	DECISIÓN
O ₁ - O ₂	$H_0 : \mu_A = \mu_D$ $H_1 : \mu_A < \mu_D$	-26,96	-1,708	$\alpha = 5\%$	Acepta H ₁

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.



En el cuadro N° 1, se observan los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (comparaciones pareadas) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de $t_c = -26,96$ y un valor tabular de $t_t = -1,708$ (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución t de Student), verificando que el valor calculado es menor que el tabular, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa o de investigación, la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

Significando que, la aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" mejoró significativamente las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 5 años en el área de ciencia y ambiente en la Institución Educativa Inicial N° 288- Rioja.

CUADRO N° 02

HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA

GRUPOS NIÑOS Y NIÑAS	GRUPO DE INVESTIGACIÓN			
	PRE - TEST		POS - TEST	
	CUANTITATIVA	CUALITATIVA	CUANTITATIVA	CUALITATIVA
1	08	C	19	A
2	09	C	19	A
3	06	C	20	A
4	09	C	18	A
5	07	C	17	A
6	05	C	19	A
7	04	C	20	A
8	08	C	17	A
9	06	C	18	A
10	07	C	16	A
11	08	C	18	A
12	07	C	19	A

13	05	C	19	A
14	06	C	17	A
15	08	C	18	A
16	03	C	20	A
17	08	C	17	A
18	07	C	19	A
19	05	C	19	A
20	05	C	19	A
21	05	C	17	A
22	07	C	18	A
23	05	C	18	A
24	04	C	18	A
25	05	C	19	A
26	05	C	19	A
PROMEDIO	06	-	18	-
MODA	-	C	-	A
DESV. ESTANDAR	1.63	-	1.06	-
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	27.17	-	5.89	-

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

En el cuadro N° 02 se observan las estadísticas descriptivas de las habilidades cognitivas y motoras finas que presentan los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test del grupo experimental se obtuvo un promedio de 06, significando en su valor modal que los niños y niñas están empezando a desarrollar las habilidades cognitivas y motoras finas o evidencia dificultades para el desarrollo. Presenta también una desviación estándar o variabilidad promedio de 1.63 y un coeficiente de variación de 27.17% significando que la información proviene de una población homogénea.

En el pos test del grupo experimental, es decir después de la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" se obtuvo un promedio de 18, significando en su valor modal que los niños y niñas evidencian el logro del desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras finas en el tiempo. Presenta también una desviación estándar o variabilidad promedio de 1.06 y un coeficiente de variación de 5.89% significando que la información proviene de una población más homogénea que en el pre test.

CUADRO N° 03

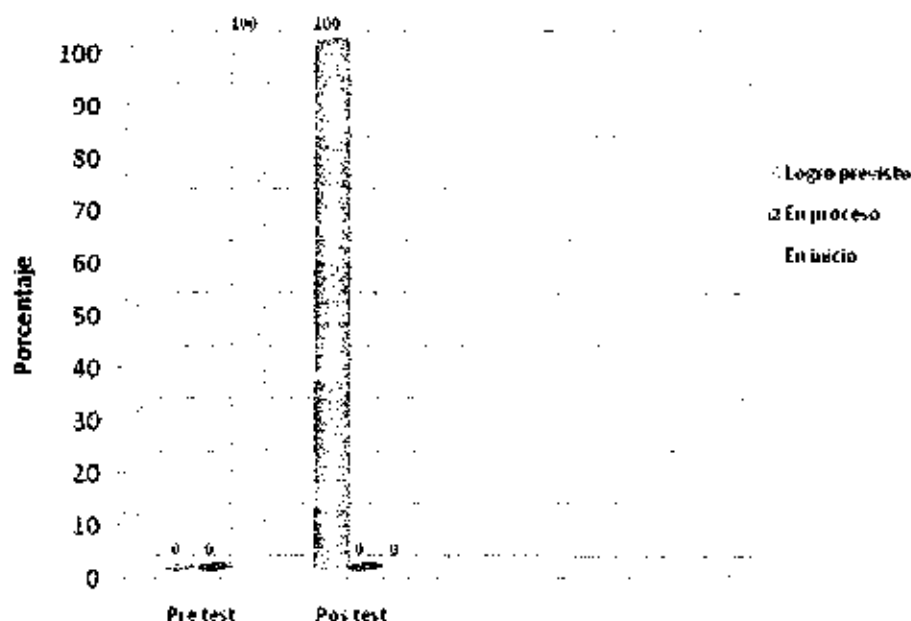
NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA

Criterios de evaluación	PRE TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	26	100
En proceso (11-15)	0	0	0	0
En inicio (00-10)	26	100	0	0
Total	26	100	26	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRÁFICO N° 1

DISTRIBUCION PORCENTUAL DEL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL, SEGÚN PRE Y POS TEST



En el gráfico N° 01 respecto al cuadro N° 03, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras finas de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test que el 100% (26) de los niños y niñas, presentan un desarrollo de habilidades cognitivas y motoras finas en inicio, lo cual significa que los niños y niñas evidencian dificultades para el desarrollo de estos. Así mismo, después de la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" los niños y niñas lograron mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras finas en su totalidad es decir al 100% (26).

CUADRO N° 04

PUNTAJES DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA

GRUPOS ALUMNOS	PRE TEST						POST TEST					
	RECONOCE	DESCRIBE	ANALIZA	CLASIFICA	GARABATOS CONTINUOS	GARABATOS SUELTOS	RECONOCE	DESCRIBE	ANALIZA	CLASIFICA	GARABATOS CONTINUOS	GARABATOS SUELTOS
1	08	09	05	10	07	08	18	17	18	20	20	20
2	10	09	08	10	10	08	18	20	20	20	17	20
3	03	06	08	05	07	08	20	20	18	20	20	20
4	10	09	05	10	10	12	20	17	15	15	20	20
5	08	09	08	05	07	04	18	17	18	15	20	16
6	03	06	03	10	03	04	18	17	20	20	20	16
7	03	06	05	05	03	04	18	20	20	20	20	20
8	08	09	03	10	07	08	18	20	15	15	17	16
9	08	06	03	10	04	04	18	17	18	20	17	20
10	03	03	08	05	07	08	18	17	15	15	17	16
11	05	09	03	10	10	08	18	17	15	20	20	20
12	10	06	03	05	07	08	20	20	20	15	17	20
13	05	03	03	05	07	04	15	20	20	20	17	20
14	05	03	08	05	10	04	15	17	15	20	17	20
15	05	09	05	10	10	08	18	17	20	15	17	20
16	05	06	03	05	07	08	20	17	20	20	20	20
17	08	09	05	10	10	04	15	17	18	15	20	16

16	05	06	03	05	07	08	20	17	20	20	20	20
17	08	09	05	10	10	04	15	17	18	15	20	16
18	05	09	03	05	07	12	18	20	20	15	20	20
19	05	06	08	05	04	04	20	17	18	20	17	20
20	03	03	05	05	03	04	20	20	20	20	17	16
21	05	03	05	05	07	04	15	17	18	20	17	16
22	03	09	08	05	07	08	20	17	15	15	20	20
23	05	06	05	05	03	08	15	17	18	20	17	20
24	03	03	05	05	03	04	15	20	20	15	17	20
25	03	06	00	05	07	08	20	20	18	20	17	16
26	03	03	03	05	07	08	15	20	18	20	20	20
PROMEDIO	05	06	05	07	07	07	18	18	18	18	18	19
DESV. ESTANDAR	2.45	2.45	2.23	2.42	2.45	2.52	1.94	1.51	1.94	2.48	1.53	1.88
COEFICIENTE DE VARIACION %	49	40.8	44.6	34.6	35	36	10.8	8.39	10.8	13.78	8.5	9.89

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

En el cuadro N° 04 se observan las estadísticas descriptivas de las habilidades cognitivas y motoras finas que presentan los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja, según los indicadores evaluados.

En el pre test del grupo experimental en todos los indicadores evaluados de la variable dependiente se obtuvieron calificativos desaprobados, significando en su valor modal que los niños y niñas están empezando a desarrollar las habilidades cognitivas y motoras finas o presentan dificultades en su desarrollo.

En el pos test del mismo grupo, es decir después de la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" alcanzaron promedios aprobatorios, significando en su valor modal que los niños y niñas evidencian el logro del desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras finas en el tiempo previsto.

CUADRO N° 05

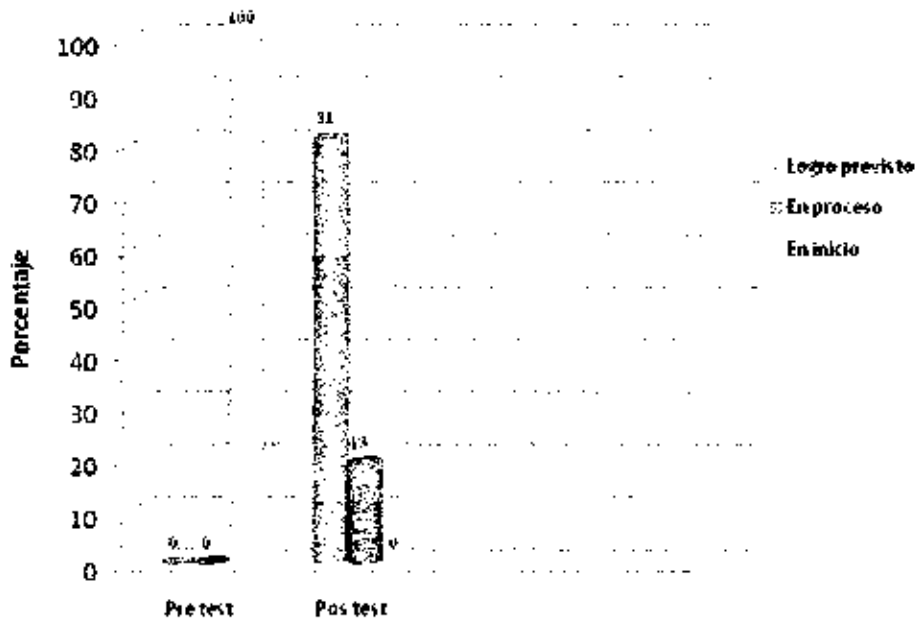
NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA EN EL INDICADOR: RECONOCE

Criterios de evaluación	PRE TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	21	81
En proceso (11-15)	0	0	5	19
En inicio (00-10)	26	100	0	0
Total	26	100	26	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRAFICO N°2

DISTRIBUCION PORCENTUAL DEL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS EN EL INDICADOR "RECONOCE" DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL, SEGÚN PRE Y POS TEST



En el gráfico N° 2 respecto al cuadro N° 05, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades descriptivas de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test el 100% (26) de los niños y niñas, presentan un desarrollo de habilidades descriptivas en inicio en el reconocimiento de imágenes que representan contaminación y objetos que tienen aire, lo cual significa que los niños y niñas están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos.

En el pos test, el 81% es decir 21 niños y niñas reconocieron acertadamente las imágenes que presentan contaminación y objetos que tienen aire, y el 19% es decir 5 niños y niñas están en camino de lograr los aprendizajes previstos.

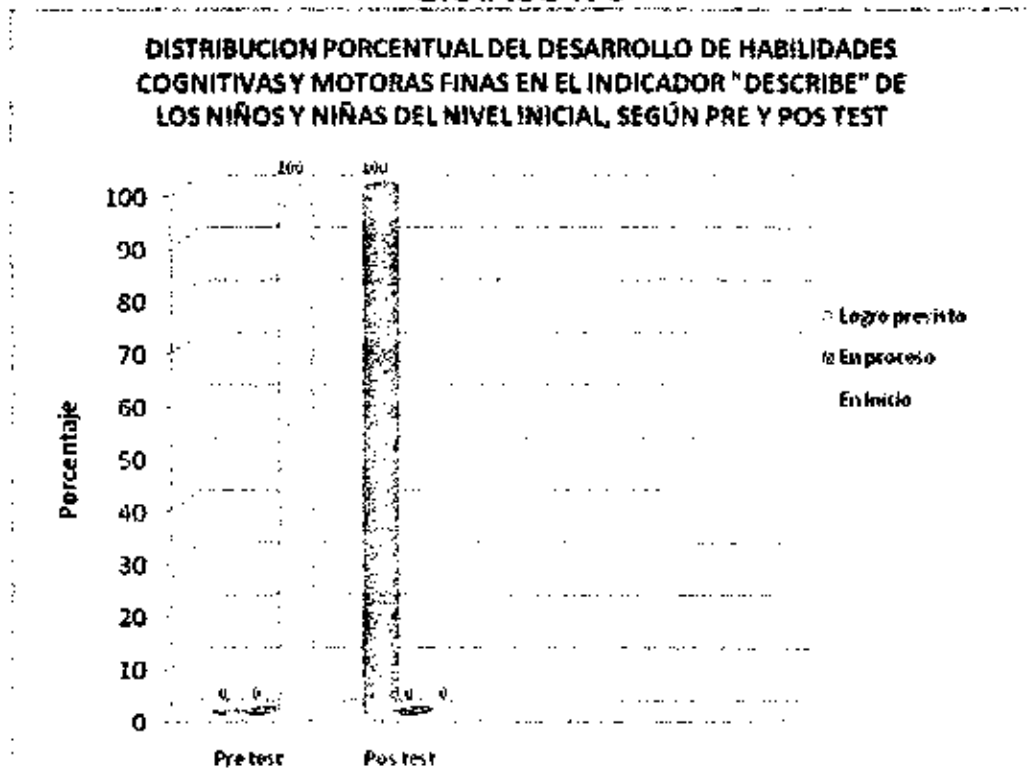
CUADRO N° 06

NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA EN EL INDICADOR: DESCRIBE

Criterios de evaluación	PRE TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	26	100
En proceso (11-15)	0	0	0	0
En inicio (00-10)	26	0	0	0
Total	26	100	100	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRAFICO N°3



En el gráfico N° 3 respecto al cuadro N° 06, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades descriptivas de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test el 100% (26) de los niños y niñas, presentan un desarrollo de habilidades descriptivas en inicio en la descripción de características de animales y variedades de flores, lo cual significa que los niños y niñas están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos.

En el pos test, el 100% es decir los 26 niños y niñas describieron correctamente las características de animales y variedades de flores es decir que lograron sus aprendizajes.

CUADRO N° 07

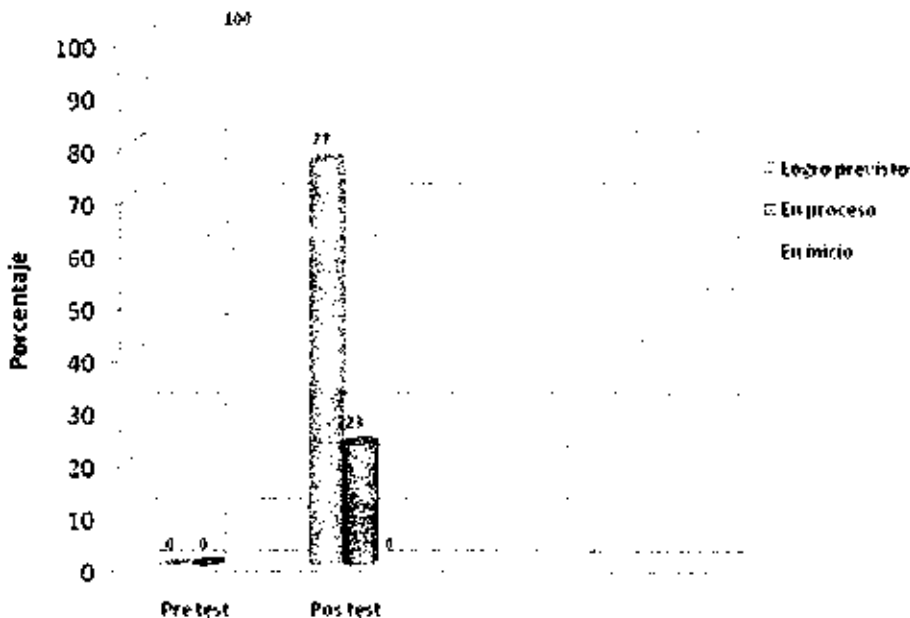
NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA EN EL INDICADOR: ANALIZA

Criterios de evaluación	PRE TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	20	77
En proceso (11-15)	0	0	6	23
En inicio (00-10)	26	100	0	0
Total	26	100	26	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRAFICO N°4

DISTRIBUCION PORCENTUAL DEL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS EN EL INDICADOR "ANALIZA" DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL, SEGÚN PRE Y POS TEST



En el gráfico N° 4 respecto al cuadro N° 07, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades analíticas de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test el 100% (26) de los niños y niñas, presentan un desarrollo de habilidades analíticas en inicio en análisis de la estructura del planeta y las partes de la planta a través de la presentación de láminas, lo cual significa que los niños y niñas presentan dificultades para el desarrollo de estos.

En el pos test, el 77% es decir 20 niños y niñas analizaron acertadamente la estructura del planeta y las partes de la planta a través de la presentación de láminas, y el 23% es decir 6 niños y niñas están en camino de lograr los aprendizajes previstos.

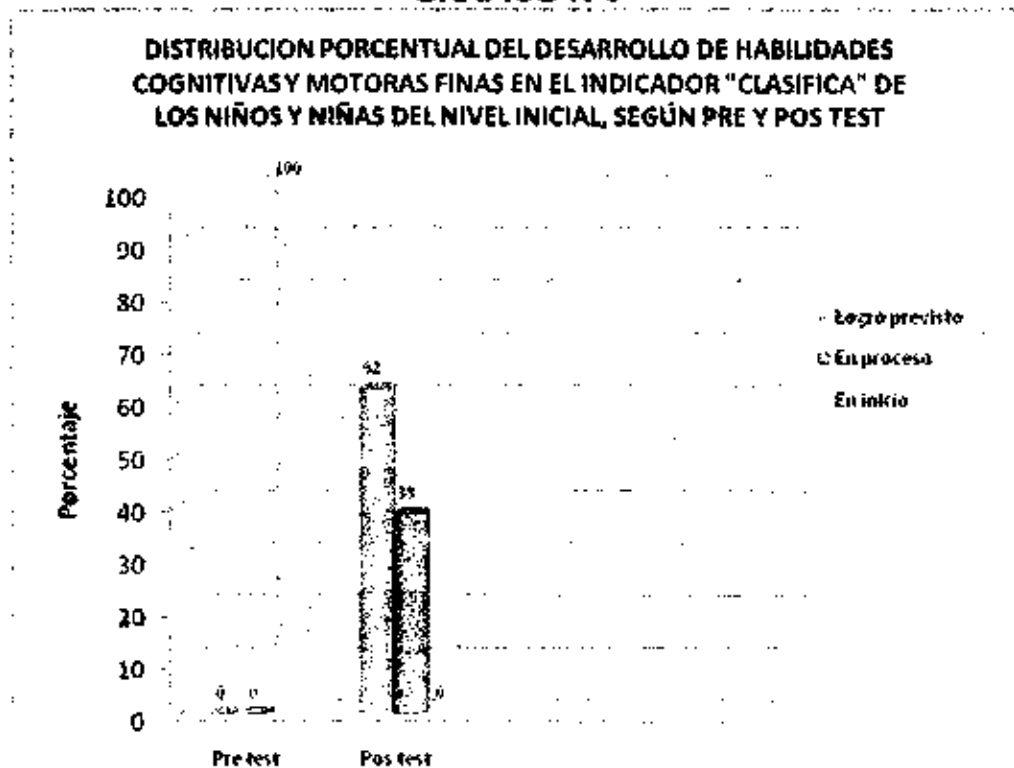
CUADRO N° 08

NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA EN EL INDICADOR: CLASIFICA

Criterios de evaluación	PRÉ TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	16	62
En proceso (11-15)	0	0	10	38
En inicio (00-10)	26	100	0	0
Total	26	100	26	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRAFICO N°5



En el gráfico N° 5 respecto al cuadro N° 08, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades analíticas de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test el 100% (26) de los niños y niñas, presentan un desarrollo de habilidades analíticas en inicio en la clasificación de imágenes, lo cual significa que los niños y niñas presentan dificultades en los aprendizajes.

En el pos test, el 62% es decir 16 niños y niñas clasificaron correctamente las imágenes presentadas, y el 38% es decir 10 niños y niñas están en camino de lograr los aprendizajes previstos.

CUADRO N° 09

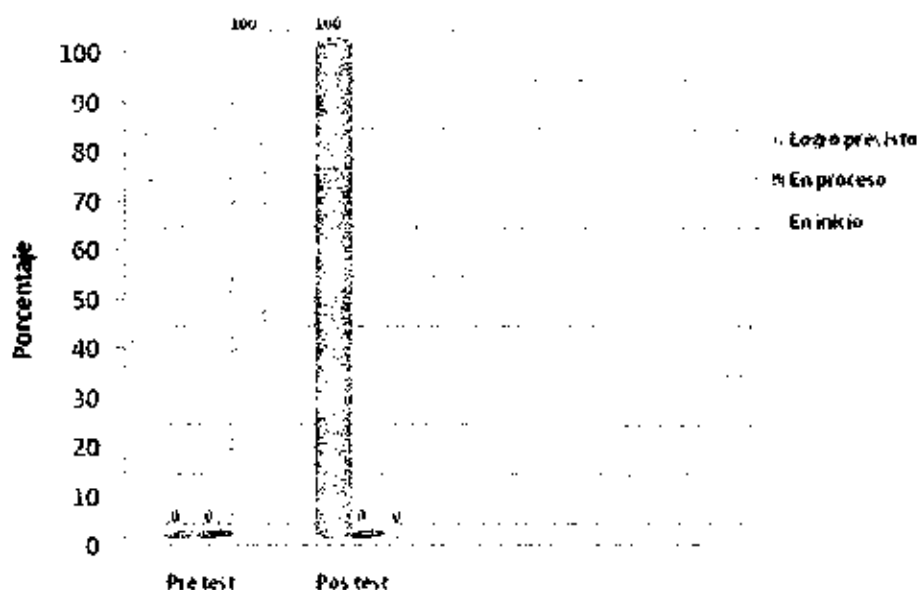
NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA EN EL INDICADOR: REALIZA GARABATOS CONTINUOS

Criterios de evaluación	PRE TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	26	100
En proceso (11-15)	0	0	0	0
En inicio (00-10)	26	100	0	0
Total	26	100	26	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRAFICO N°6

DISTRIBUCION PORCENTUAL DEL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS EN EL INDICADOR "GARABATOS CONTINUOS" DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL, SEGÚN PRE Y POS TEST



En el gráfico N° 06 respecto al cuadro N° 09, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades de la escritura no diferenciada de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test el 100% (26) de los niños y niñas, presentan un desarrollo de habilidades de la escritura no diferenciada en inicio en la realización de garabatos continuos, lo cual significa que los niños y niñas presentan dificultades en los aprendizajes.

En el pos test, el 100% es decir 26 niños y niñas realizaron garabatos continuos correctamente al repasar las líneas punteadas, es decir que los niños y niñas lograron sus aprendizajes previstos.

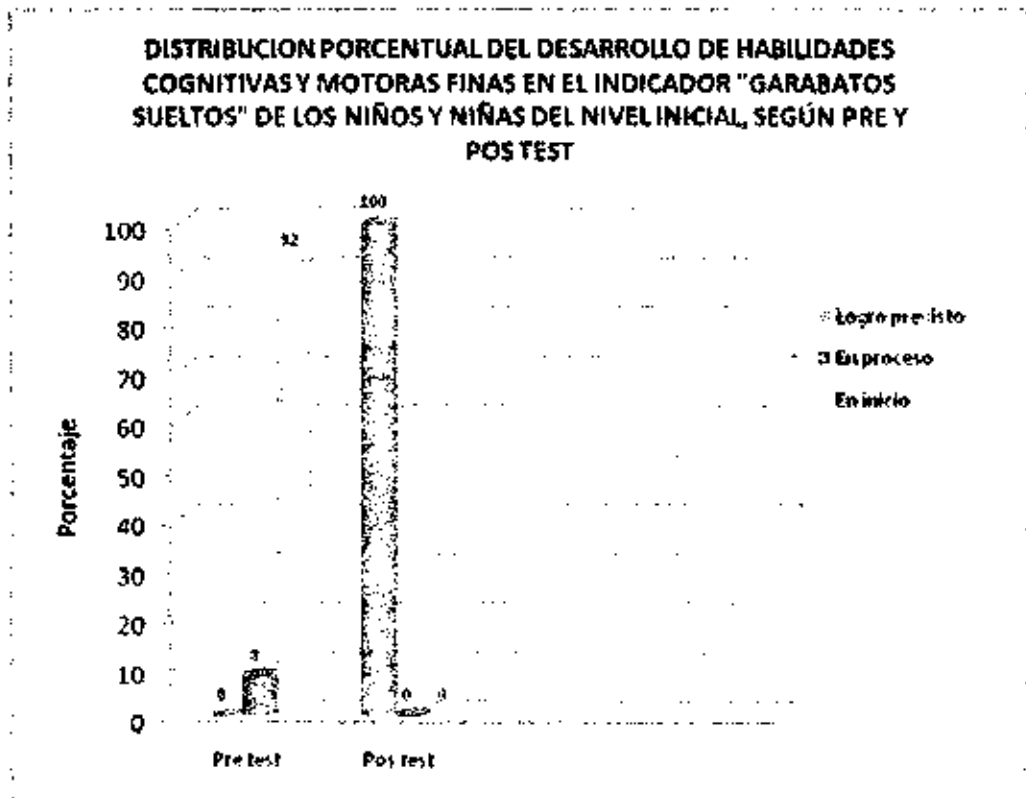
CUADRO N° 10

NIVEL DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS QUE PRESENTAN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.I. N°288-RIOJA EN EL INDICADOR: REALIZA GARABATOS SUELTOS

Criterios de evaluación	PRE TEST		POS TEST	
	N° de niños y niñas	%	N° de niños y niñas	%
Logro previsto (16-20)	0	0	26	100
En proceso (11-15)	2	8	0	0
En inicio (00-10)	24	92	0	0
Total	26	100	26	100

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

GRAFICO N°7



En el gráfico N° 07 respecto al cuadro N° 10, se observa el efecto que ha producido la aplicación del material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" en el desarrollo de las habilidades de la escritura no diferenciada de los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 del distrito de Rioja.

En el pre test, el 8% es decir 2 niños y niñas realizaron garabatos sueltos al unir con líneas los puntos dados en proceso, y el 92% es decir 24 niños y niñas están empezando a lograr los aprendizajes previstos.

En el pos test, el 100% es decir 26 niños y niñas realizaron garabatos sueltos correctamente al unir con líneas los puntos dados, es decir que los niños y niñas lograron sus aprendizajes previstos.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Según los resultados estadísticos en los que se observa que el promedio del postest del grupo experimental supera significativamente al promedio del post test del grupo control, y las observaciones hechas durante la aplicación del Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza", podemos corroborar los resultados de anteriores estudios.

Nuestros hallazgos son sustentados en las teorías del soporte de significados socio-históricos de ELKONIN (1980), teoría de las inteligencias múltiples de HOWARD GARDNER (1987), teoría Psicogenética de JEAN PIAGET (2000), Teoría socio-cultural de L. VIGOSTKY (1985), y teoría del aprendizaje significativo de D. AUSUBEL (1978) quienes los juegos y juguetes empiezan a ser creados, diseñados y fabricados por los niños, que promueven el aprendizaje social acerca del juego que llega a la actividad lúdica los juguetes son pensados en función al desarrollo humano dividido en etapas, dando lugar a la creación de objetos específicos en función de habilidades, funciones, coordinaciones propias y fundamentales para cada edad.

En relación a los cuadros N°s 01, 02, 03 y 04 se observa que, la aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" mejoró significativamente las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 5 años en el área de ciencia y ambiente en la Institución Educativa Inicial N° 288- Rioja

Estos resultados concuerdan con algunos investigadores, como: SAN FRANCISCO DE YARE (S/F), al señalar que la actividad lúdica como estrategia básica demostraron un alto grado de socialización de acuerdo a los resultados obtenidos, que favorecen en la Socialización de los niños, y las estrategias más aplicadas por el docente para el desarrollo de la socialización de los niños, fueron las rondas y los juegos dramatizados, juegos de construcción (Tacos, Rompecabezas) los docentes, sujetos de la investigación, solo utilizan los Tacos, y los juegos cooperativos y competitivos, y que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil; SANDRA CASTAÑEDA (2007),

al referirse que las escuelas contribuyen al avance cognitivo pues su principal finalidad no es la transmisión de conocimientos sino el desarrollo del intelecto, que las habilidades intelectuales como la percepción, la capacidad de clasificar y ordenar conceptos, así como la construcción de redes de asociaciones, entre otras, pueden desarrollarse a través de diversas herramientas cognitivas, y con LUÍS ENRIQUE ROJAS CAMPOS (2003), que es incuestionable la importancia de los materiales educativos, ya que proporcionan una base concreta para el pensamiento conceptual; por lo tanto hacen que el aprendizaje sea más duradero.

Según los Cuadros N^{os} 05, 06, 07y 08, se puede observar que las habilidades cognitivas descriptivas y analíticas alcanzaron promedios superiores después de la aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" mejorando significativamente las habilidades cognitivas a nivel de los indicadores reconoce objetos contaminados y no contaminados y los objetos que tienen aire, describe las características de los animales y de las variedades de flores según su color, analiza el planeta tierra observando una lámina y las partes de la planta, y clasifica pegando cartulina con imágenes de hierba, arbustos y árboles.

También coinciden con otros estudios, DE IVONNE MÉNDEZ DE ORÉ (1999), al señalar que el material didáctico es importante porque es un medio que sirve para estimular y orientar el proceso educativo. Es apropiado e importante, porque a mayor cantidad de sensaciones que recibe el sujeto, más ricas y más importantes son sus percepciones; mientras que la exposición discursiva del profesor solo proporcionan sensaciones visuales, auditivas y no táctiles que faciliten el aprendizaje; por lo contrario se hace más integral con el auxilio y ayuda que nos brinda el material didáctico, y por que concretizan, facilitan y ahorran tiempo y esfuerzo en el descubrimiento de los contenidos de nuestra realidad; y con Arnaldo SERNA (1998), al afirmar que la ausencia de material didáctico de apoyo a las experiencias de formación, a la entrega indiscriminada de material de lectura y otros, sin tratamiento pedagógico, limita la autonomía de los participantes en el proceso de aprendizaje, los materiales didácticos cumplen la función de motivar, desencadenar y/o profundizar los aprendizajes deseados; con LUIS LLOCLLA PINTADO, Y AIDA ANGULO HIDALGO (2007), al enfatizar que los materiales

educativos despiertan el interés del alumno, favoreciendo el cultivo y desarrollo integral de la capacidad de razonamiento, y que la motivación generada al usar materiales didácticos tiene relevancia para el aprendizaje ya que despierta el interés en niños y niñas; y con SUSSY ARIAS RODRIGUEZ, WILMA PIZANGO MAMANI (2006), al confirmar una correlación positiva alta entre los juegos que desarrollan los niños de 05 años del C.E.I. N°179 del distrito de Yántalo y los roles de género que adoptan en sus acciones cotidianas, esto se ve reflejado en las conductas estereotipadas que la sociedad exhibe a través de diferentes medios

Según los Cuadros N°s 09 y 10, se puede observar que las habilidades motoras finas alcanzaron promedios de superiores, alcanzando la categoría de LOGRADO, después de la aplicación del material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" mejorándolo significativamente a nivel de los indicadores realiza garabatos continuos y sueltos.

Estos resultados son corroborados por otros estudios de ZUTTER, (1990); DIETSCHY-SCHETERLE, (1989); HOLLAND, FOLLEY Y LEVINSON, (1996), Las habilidades del docente para usar los materiales educativos e integrarlos como parte de la metodología en aula, aprovechándolos como recursos para el aprendizaje, deben ser también tomadas en cuenta. Igualmente, las diversas concepciones respecto al aprendizaje y el conocimiento que se ponen en juego al confrontarse la práctica escolar con la cultura local ; y MÉNDEZ (1991), quien enfatiza que los materiales del medio ambiente del niño, son aquellos materiales que forman parte del medio ambiente del niño que pueden ser naturales o estructurados. Estos materiales son los primeros con los cuales se debe iniciar el aprendizaje. Dichos materiales son: El cuerpo del niño o su esquema corporal, las vestimentas del niño y profesor que lo atiende, los muebles utensilios y otros objetos cercanos y los árboles, plantas, ramas, flores, hojas, frutas, semillas, etc: y los materiales recolectables en la comunidad: Los carretes de hilos vacíos, de todo tipo, latas vacías de diferentes tipos, tamaños y formas, frascos y otros envases, y trozos de madera, corchos, tubos, retazos de paño.

CONCLUSIONES

Después del análisis de los resultados obtenidos del presente trabajo de investigación, llegamos a las siguientes conclusiones:

1. La aplicación del Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" mejora significativamente las habilidades cognitivas y motoras finas de los niños y niñas en el grupo de estudio, mostrados a través de los promedios obtenidos en el pretest en el Nivel de INICIO y el Nivel LOGRO PREVISTO en el posttest, en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" – Rioja.
2. La aplicación del Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" mejora significativamente las habilidades cognitivas de los niños y niñas en el grupo de estudio, mostrados a través de los promedios obtenidos en el pretest, de INICIO y en el posttest con el nivel de LOGRADO, en las capacidades de reconoce objetos contaminados y no contaminados y los objetos que tienen aire, describe las características de los animales y de las variedades de flores según su color, analiza el planeta tierra observando una lámina y las partes de la planta, y clasifica pegando cartulina con imágenes de hierba, arbustos y árboles, en el área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 288 "Ana Sofía Guillena Arana" – Rioja.
3. La aplicación del Material didáctico lúdico "Conociendo mi naturaleza" mejora significativamente las habilidades motoras finas de los niños y niñas en el grupo de estudio, mostrados a través de los promedios obtenidos en el pretest, de INICIO y en el posttest con el nivel de LOGRADO, en las capacidades de Realizar garabatos continuos y garabatos sueltos en el área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa Inicial N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" – Rioja.

RECOMENDACIONES

Al término de nuestro estudio, nos permitimos dar las siguientes recomendaciones:

- a) Que otros estudios se orienten a complementar la temática de nuestra investigación realizadas sobre el material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas, y permitan su aplicabilidad en otras áreas y el aporte de otras teorías.

- b) A los docentes de la institución educativa del ámbito de Rioja. deben elaborar y aplicar diversos materiales didácticos lúdicos, teniendo como base a la propuesta del material "conociendo mi naturaleza" para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños (as), con la utilización de material reciclado de nuestra zona.

- c) El material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" debe ser integrado en otras áreas como: Personal Social, comunicación, matemática, a nivel de Educación Inicial y Primaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

LIBROS

- ARIAS RODRIGUEZ, S. y PIZANGO MAMANI, W. (2006). El juego en el aprendizaje de roles de género en los niños de 05 años de la CEI N°179 del Distrito de Yántalo Moyobamba". Tesis para optar título de Profesor. San Martín-Perú.
- AUSUBEL, David (1978). La Educación y la Estructura del Conocimiento. Editorial El Ateneo. Buenos Aires- Argentina.
- BOLAÑOS H. María Cristina (2003). Habilidades motoras Editorial Limusa. México.
- COUSINET (1959 citado por FERRERO, 2003). En aprendizaje social.
- CALERO PÉREZ, Mavilo (1999). Constructivismo. Ed. San Marcos. Lima-Perú.
- DEDIOS R, M y RODRIGUEZ U. I (1994). Matemática para la educación primaria. Edit. Escuela Nueva –Perú.
- DICCIONARIO PEDAGÓGICO (2005). Editor Alfonso Cueva Sevillano, impreso en Perú.. Lima-Perú. pp. 56, 476-477
- DENNISON, P. E. y Befreite Bahnen. Freiburg I.B (1987). Verlag Für Angewandte Edukinesiologie.
- DURIVAGE, J. (1995). Educación y psicomotricidad (1995). Manual para el nivel preescolar. Ed. trillas. S.A de C.U. p. 36.
- ELKONIN, D.B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Morata.
- FARRÉ MARTÍ, José y LASHERAZ CASAS (s/f). Enciclopedia de la Psicología. Impreso en España. Editorial océano, tomo 4, p. 97.

- FERNÁNDEZ, José (1999). Evaluación de materiales didácticos en el nivel primario. Ed. San Marcos. Lima-Perú.
- GARTHER, Friedrich (1970). Planeamiento y conducción de la enseñanza: Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 3ª edición 1993.
- GALVEZ VASQUEZ, José (2001). Métodos y Técnicas de Aprendizaje. Editorial Gráfica del Norte. Trujillo – Perú.
- GARDNER, Howard (1987). Teoría de las Inteligencias Múltiples. Edit. Paidós. México.
- GARCÍA, E. (1989). Piaget. Ed. Trillas, México.
- GROOS, K. (1901). The play of animals. Nueva York. Appleton.
- LEXUS DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO (1996). Ediciones Trébol, S.L. Barcelona.
- LÓPEZ, J. (1995). El Diagnóstico: Un Instrumento de Trabajo Pedagógico. Ed. Pueblo y Educación. La Habana - Cuba.
- LLOCLLA PINTADO, L., ANGULO HIDALGO, A. (2007). Los medios y materiales educativos y su pertinencia en la enseñanza -aprendizaje en educación primaria. Informe de Monografía. Rioja-Perú.
- MENDEZ, B, Maris L. (1991). Elaboración de material educativo para educación inicial. Universidad Nacional Inca Garcilaso de la Vega. Escuela de Educación superior a distancia ediciones educación a distancia. Lima.
- MENDEZ, Ivonne (1999). La enseñanza de la matemática. Ediciones Abedul-Lima.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2005). Diseño Curricular Nacional. p. 72.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2007).** Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (Educación inicial), edición Mavic, p. 62.
- NICKERSON, R.S.; PERKINS, D.N. y SMITH, E.E. (1987).** Enseñar a pensar: Aspectos de la aptitud intelectual. Barcelona: Paidós.
- OSTROKY, Graciela (2000)** .Ciencia Creativa, talleres didácticos. Edición 2000 para el tercer milenio. Impreso en Colombia por Printer Colombiana .S.A.
- PARCERISA, A. (1996).** Los materiales curriculares. España: Editorial Grao. 100 Centro Comenius.
- PERALTA, M. (1998).** Avances y Desafíos de la Educación Inicial en la Perspectiva del siglo XXI. Ed. Juni, Santiago de Chile.
- PIAGET, Jean (1946).** La formación del símbolo en el niño. (Tomada de Deíval, "El desarrollo humano" p.292).
- PIAGET (2000).** Aportaciones del padre de la psicología Genética. Madrid.
- RODRIGUEZ, A, Walabanso. (1980).** Dirección del aprendizaje. Cuarta ed. Lima-Perú. Editorial Universo. S.A. p. 30, 31,36.
- ROSA DEL CARIO, Rosa. E. FAJARDO, PAQUITA VALLADADES (s/f).** Diccionario: Guía de ideas sobre educación. Edición: San Marcos.
- ROJAS. G. N (1997).** Importancia de la utilización del material didáctico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos del cuarto grado de la escuela primaria N° 00298 de Moyobamba.
- ROJAS CAMPOS, Luis Enrique (2003).** Los materiales educativos en el nuevo enfoque pedagógico. Ed. San Marcos. Lima- Perú.

- ROEDERS, P.J.B. & GEFFERTH, E.E. (1995). Konzentrationsübungen Für Schulkinder. Bochum: Studienkreis F+P.
- ROEDERS, P.J.B. & GEFFERTH, E.E. (en preparación). Ejercicios para mejorar la capacidad de aprender en los alumnos. Lima: Walkiria.
- SAN FRANCISCO DE YARE (s/f) En el Preescolar "Yare", de, La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño. Edit. Miranda.
- STERNBERG, R.J. (1983). A criteria for intellectual skills training. Educational Researcher,
- VIGOTSKY, LEV (1985). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. Edit. Akat. Madrid-España.

PAGINAS ELECTRÓNICAS:

- BODIA G, P. Y OTROS (s/f.) La utilización del material didáctico autosuficiente en un proceso de aprendizaje autodirigido. Consultado el 04 de julio del 2007. <http://www.latarea.com.mx/articu11/azata111.htm>
- CASTAÑEDA SANDRA (2007, 12 de octubre). Habilidades cognitivas incrementan la capacidad intelectual. Tesis de investigación. AMC. México consultado el día 08 de junio del 2007. <http://www.comunicacion.amc.edu.mx/comunicados/las-habilidades-cognitivas-incrementan-la-capacidad-intelectual/>
- CONDEMARÍN, A y CHADWICK, B (1990, 15 de noviembre). Desarrollo Psicológico y Educativo de la Infancia. Consultado el día 19 de agosto del 2008. <http://html.rincondelvago.com/desarrollo-psicologico-y-educativo-desde-la-infancia.html>
- DE BONNO, E. (1987). Aprender a pensar. Barcelona: Plaza & Janés. Consultado el día 09 de diciembre del 2008 spdece.uah.es/papers/Laorden_Final.pdf .
- DOMÍNGUEZ, Y OTROS. (1980). Proyecto de Inteligencia. Harvard. Consultado el día 06 de Mayo del 2008. spdece.uah.es/papers/Laorden_Final.pdf
- FEUERSTEIN, M. (1980) Programa de Enriquecimiento Instrumental. PEI. Consultado 05 de Abril de 2008. spdece.uah.es/papers/Laorden_Final.pdf
- FRANCO, R (2001). Crecimiento y Desarrollo y su Valoración. consultado el día 26 de Febrero del 2008. <http://www.copeson.org.mx/medicos/crecimiento.htm>.
- GAGNÉ (1970, 1975). Teoría del procesamiento de la información. consultado el 06 Febrero del 2008. www.scribd.com/.../Teoría-del-procesamiento-de-la-Informacion. <http://html.rincondelvago.com/desarrollo-motor-y-psicomotricidad.html> mostrada el 1 Jul 2009 10:11:26 GMT.

http://html.rincondelvago.com/psicologia-evolutiva_5.html. mostrada el 28 Junio 2009 23:04:37 GMT

LAIME FERRUFINO ADRIANA XIMENA (2006). Orientaciones sobre la elaboración de material educativo para la alfabetización. Investigación presentada para el diplomado en alfabetización integral. Consultado en 01 de Febrero del 2008. http://www.crefal.edu.mx/bibliotecadigital/CEDEAL/acervo_digital/coleccion_crefal/proyectos_diplo_alfa_integral/04_Trab_fial_A

MALENA (2007 el 29 de Noviembre). <http://psicologia.laguia2000.com/general/psicologia-del-desarrollo>, mostrada el 2 Julio 2009 20:50:17 GMT.

MCCORMICK, C.B.; MILLER, G. & PRESSLEY, M. (1989, 14 de Marzo). Cognitive strategy research: From basic research to educational applications. New York: Springer-Verla consultado el día 10 de Junio del 2008. <http://personal.telefonica.terra.es/web/ph/HabiCogni.doc> h.

ORTIZ OCAÑA ALEXANDER LUIS (2005). Jugando también se aprende. Monografía. Consultado el día 09 de Noviembre alexortiz2005@aroba.com

O'NEIL, H.F. & SPIELBERGER, C.D. (1979). Cognitive and affective learning strategies. New York: Academic Press. Consultado el día 03 de Octubre del 2008. <http://personal.telefonica.terra.es/web/ph/HabiCogni.doc> h.

PRENDES, M.P. (2001). Evaluación de manuales escolares. Revista PIXEL-BIT, 16. Consultado el 11 de junio del 2008. <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/paz7.pdf>. 11/09/08

PUERTA, C (2005). Habilidades Motoras Gruesas y Finas, consultado el 15 de octubre del 2008. <http://.groups.msn.com/pedagogíayeducaciónsexual/msn.w?>

R MANNO, citado por Luis Cortegaza (2003, 11 de agosto) capacidades y cualidades motoras consultado el día 03 de Abril del 2008. <http://www.copeson.org.mx/medicos/crecimiento.htm>.

SERNA, ARNALDO (1998). Curso taller: diseño de material didáctico: consultado el día 15 de diciembre del 2007. en: <http://www.escuela.org.pe/formacion/cursos/prodismatedu.h>.

VILLEGAS-REIMERS, ELEONORA; REIMERS, FERNANDO (1996, 20 de diciembre). ¿Dónde están los sesenta millones de docentes? La voz ausente en las reformas de la educación en el mundo. En: *Perspectivas*, Vol. 26, setiembre 1996. París: UNESCO. pp. 505-531. Disponible en: <http://209.85.165.104/search?q=cache:lgQ3q4aVUDkJ:www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/Ames%2520.pdf+autores+nacionales+que+hablan+del+material+didactico+educativo+preescolares&hl=es&ct=clnk&cd=9&gl=pe>

ZUTTER, PIERRE DE (1990, 05 de Mayo). El sistema educativo andino. En: MONTERO, Carmen. *La escuela rural: variaciones sobre un tema*. Consultado el día 04 de Enero del 2007. Disponible en: <http://209.85.165.104/search?q=cache:lgQ3q4aVUDkJ:www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/Ames%2520.pdf+autores+nacionales+que+hablan+del+material+didactico+educativo+preescolares&hl=es&ct=clnk&cd=9&gl=pe>

ANEXOS

ANEXO N° 01

TEST

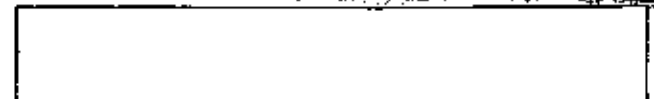
I. DATOS INFORMATIVOS.

Lugar : Rioja
I.E.I.N° : 288
Sección : Ositos
Nombres y apellidos del niño :
Edad :
Fecha :
Responsables : Aleida Manosalva Hurtado.
Yudith Tocas Valdivia.

ÍTEMS PARA MEDIR LAS HABILIDADES COGNITIVAS

RECONOCE:

- 1) En el recuadro al pie del gráfico pintar de color rojo aquellos que están contaminados y de color azul los no contaminados.



2. Marcar con una X cuáles de los siguientes objetos tienen aire.



ANALIZA:

1. Menciona la estructura del planeta tierra observando la lámina.

a)

b)

c)

2. ¿Cuales son las partes de la planta?

a).....

b).....

c).....

d).....

e).....

DESCRIBE:

1. Menciona las características de los siguientes animales.

a) vaca.

- Tiene pelos. ()
- Orejas. ()
- Rabo. ()
- Ubre. ()
- Bianca, anaranjada ()



b) Caballo.

- Tiene pelos. ()
- Patas. ()
- Ojos. ()
- Manos. ()
- Rabo. ()

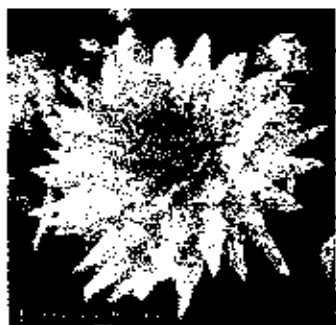


c) Perro.

- Lengua ()
- Nariz. ()
- Bianco, negro, anaranjado. ()
- Orejas. ()
- Voca. ()



2. Observa los dibujos y mencionar las variedades de flores según su color.



- a) Dalia.
Forma de puntas. ()
Anaranjado. ()
Semillas. ()



- b) Cucarda.
Roja ()
Hojas. ()
Semillas. ()



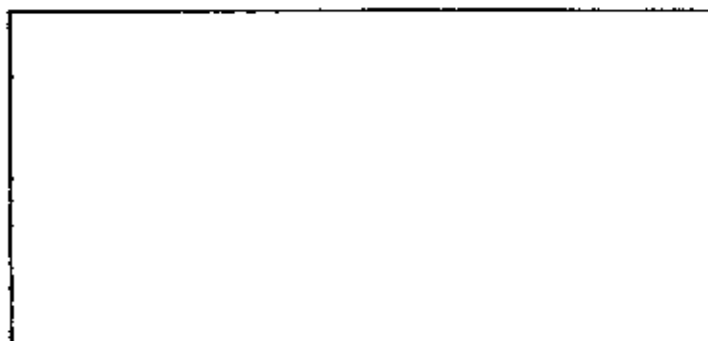
- c) Rosa.
Blanca. ()
Hojas verdes. ()
Ramas. ()



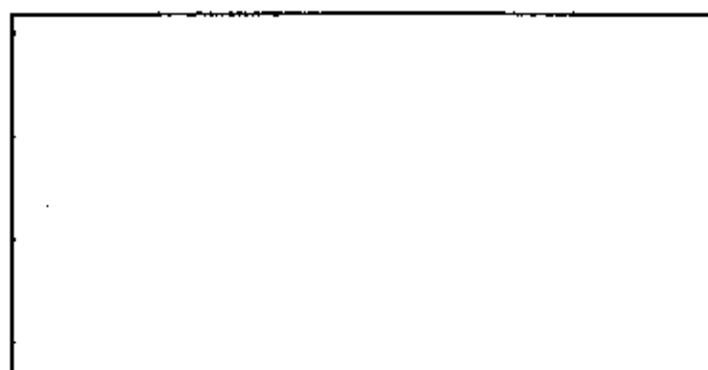
- d) Girasol.
Amarillo. ()
Semillas. ()
Hojas. ()

CLASIFICA:

1. Pegar las cartulinas con las imágenes de hierba



- 2.- Pegar las cartulinas con las imágenes de arbustos.

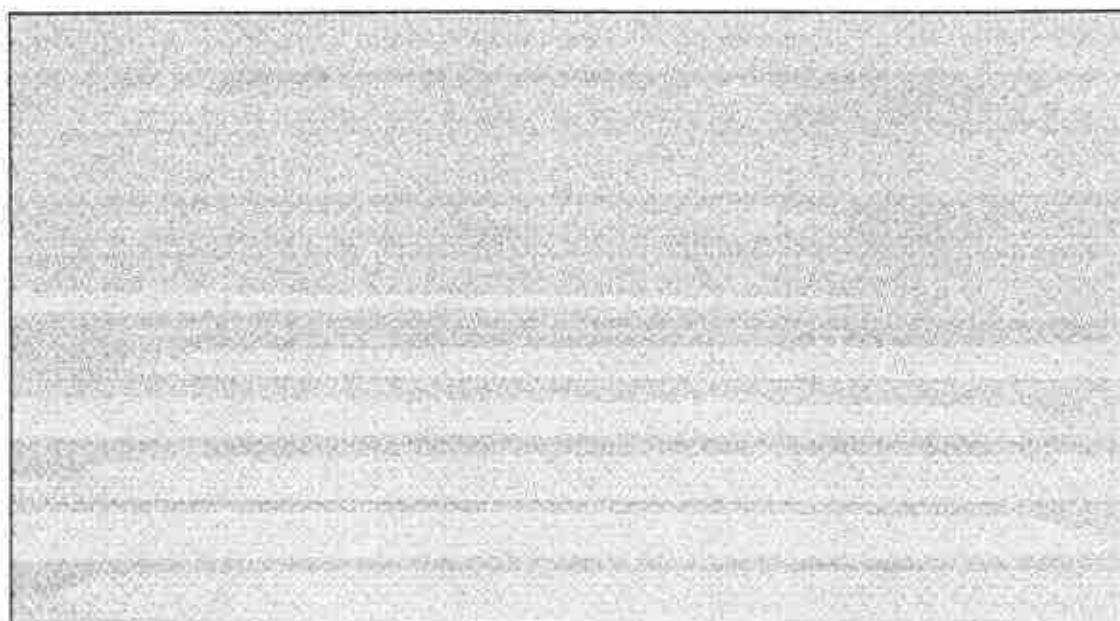


- 3.- Pegar las cartulinas con las imágenes de árboles.



4.- Completar donde corresponde.

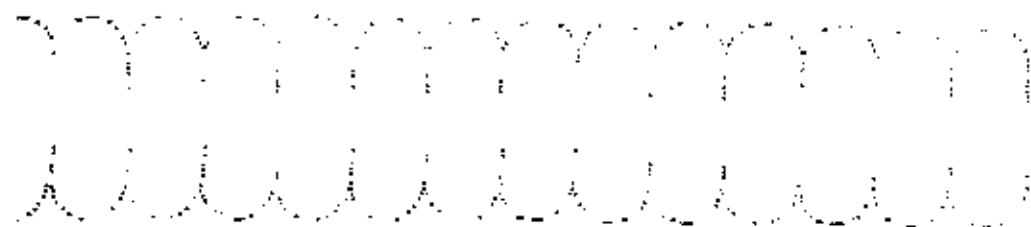
Pegar en el recuadro verde las cartulinas con el gráfico de las plantas que no tienen fruto y en el de color rojo aquellas con gráfico de las plantas que tienen fruto.



ÍTEMS PARA MEDIR LAS HABILIDADES MOTORAS FINAS LIGADAS A LA ESCRITURA

GARABATOS CONTINUOS

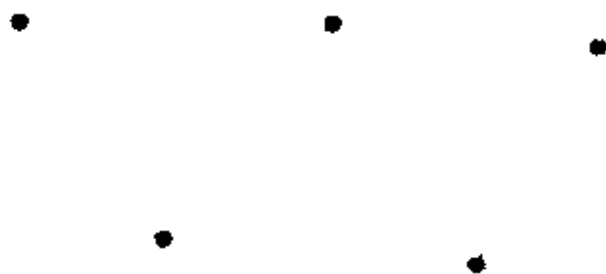
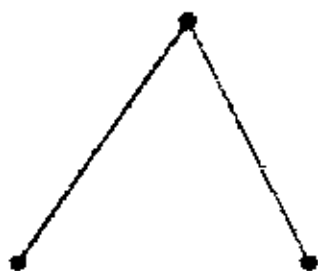
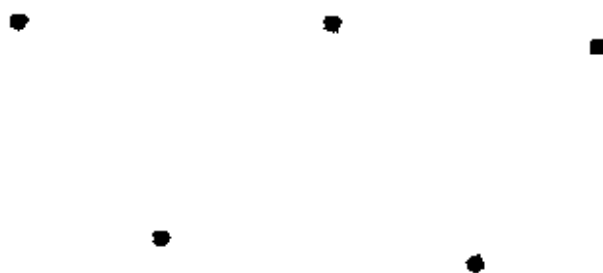
1. Observar y repasar por la línea punteada.

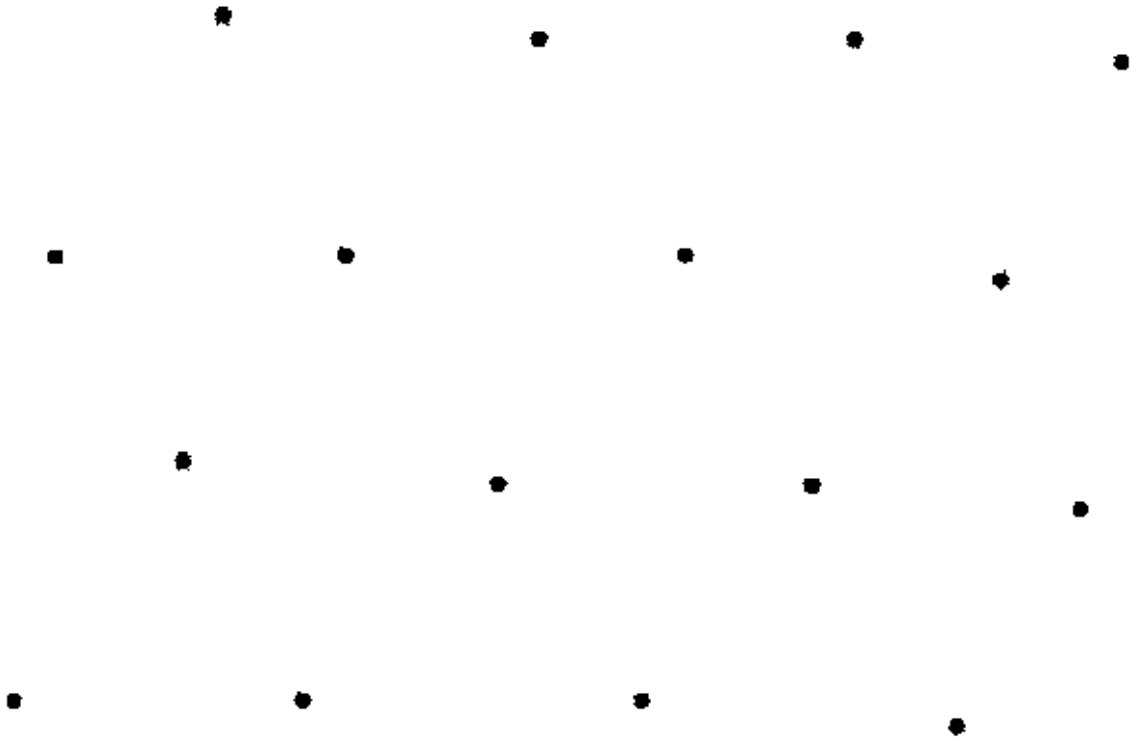


ACTIVIDADES

GARABATOS SUELTOS.

2. Unir con líneas los puntos formando zig-zag.





ANEXO N° 02

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

- I. TÍTULO : Cuidemos el medio ambiente
- ÁREA : Ciencia y Ambiente
- COMPETENCIA : (CA.2)
Utiliza estrategias básicas de exploración y resolución de problemas en su interacción con el entorno natural descubriendo la noción de objeto, su diversidad funcionalidad y explicando fenómenos.
- CAPACIDAD : (CA: 2.1)
Identifica y utiliza algunas formas de preservar su medio natural, contribuyendo al desarrollo de ambientes saludables y descontaminados y al de los seres que habitan en ellos.
- INDICADOR : Reconoce lugares donde existe contaminación del medio ambiente y elabora eslóganes con mucho interés.

II.- DESARROLLO METODOLÓGICO:

➤ **PASOS:**

a) **que esperamos lograr.**

Que el aprendizaje mediante el material didáctico lúdico sea significativo, para preservar el medio ambiente, a continuación la docente procede a explicar los pasos del juego.

JUEGO "LAS MANCHITAS"

La docente sale al patio con todos los niños, forman un círculo y luego procede a explicar los pasos, pide un voluntario para que represente a la manchita contaminada y sus compañeritos representaran (peces, árboles, aire, tierra, agua, frutas, verduras, animales, fabrica, carros, etc.); después la manchita empieza a correr a sus compañeritos cuando alcanza tocar a uno de ellos es porque ya está contaminado se agarran de las manitas y empiezan a correr a los demás.

b) Consigna para el docente.

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿De qué trata el juego? ¿A quienes mencionamos en el juego? ¿Entonces cuál será el tema de hoy? ¿Quieren saber más acerca de la contaminación del medio ambiente? ¿Cómo contaminamos el agua?

Luego presentamos una lámina referente al tema, para reforzar se le explicará al niño acerca de la contaminación: mayormente la contaminación lo producimos nosotros porque no tomamos conciencia del cuidado del medio ambiente; lo que contamina nuestro medio ambiente son: la basura, el humo de los carros, las fabricas, los desechos de papel o plástico, etc. luego explicamos cómo debemos de cuidar el medio ambiente planteando algunas interrogantes. ¿Debemos cuidar el medio ambiente? ¿Cómo debemos cuidar el medio ambiente? ¿Qué entienden por contaminación? ¿Cómo contaminamos el medio ambiente? ¿Para qué es importante cuidar nuestro medio ambiente?

Procesos:

➤ **Observa y conoce el material didáctico.**

La docente entrega una hoja de aplicación plasmados en dibujos de objetos que contaminan el medio ambiente, y luego presenta los siguientes materiales reciclados, como: Semillas de achira, ojos de vaca, botella descartable, tempera de colores, pincel.

➤ **Entregar material.**

La docente procederá a entregar la hoja de aplicación los materiales a utilizar a cada niño, tales como semillas de achira, ojos de vaca, botella descartable, tempera de colores y pincel para la elaboración de sonajas

➤ **El niño diferencia el material didáctico.**

La docente pide a los niños que diferencien el tamaño, forma y color de los materiales a utilizar.

➤ **Trabajo grupal o individual.**

La docente solicita al niño que pinte los dibujos plasmados en la hoja de aplicación en forma individual, los objetos contaminados de color amarillo y los no contaminados de color rojo.

➤ **Elaborar el material didáctico.**

A continuación la docente, pide a cada niño pintar la botella con tempera de acuerdo al color que le guste y dentro de cinco minutos pide que se ponga a secar y luego la docente hace una demostración de cómo introducir la semilla en la botella y después pide a cada uno de los niños que introduzcan la semilla seleccionada en la botella y luego se tapa la botella.

➤ **Interactuar al niño con el material lúdico.**

La docente pide al niño explorar el material didáctico a través de diferentes movimientos con desplazamientos hacia la derecha, izquierda, hacia arriba, abajo, dando golpes en la mano y luego harán movimientos logrando buscar sonidos musicales. Luego el docente pide a cada niño que empieza a explorar el material elaborado a través de diferentes movimientos dirigidos por la docente.

➤ **Dialogar.**

La profesora empieza a dialogar con los niños acerca del material elaborado y de la utilidad de conocer el material no contaminado.

c) Elaboración de las fichas de actividad.

Con ayuda de papá y mamá relaciona los dibujos plasmados en tu cuaderno.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Material	pintar	Introducir	enroscar	golpear
Hoja de aplicación	x			
Semilla de achiras		X		
Ojos de vaca		X		
Botella descartable	x			
tempera	x			
píncel	x			
tapa			x	
sonaja				x

d) evaluar.

La evaluación será en base a lo aprendido en clase, mediante interrogantes. ¿Qué tema hemos aprendido el día de hoy? ¿Cómo contaminamos el medio ambiente? ¿Qué entienden por contaminación? ¿Qué pasaría si comemos una fruta sin lavarlo? ¿Cómo contaminamos el agua? ¿Para qué es importante cuidar nuestro medio ambiente? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el tema?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. TÍTULO	:	Nuestro planeta tierra
ÁREA	:	Ciencia y ambiente
COMPETENCIA	:	(CA.2) Utiliza estrategias básicas de exploración y resolución de problemas en su interacción con el entorno natural descubriendo la noción de objeto, su diversidad funcionalidad y explicando fenómenos.
CAPACIDAD	:	(CA: 2.1) Identifica y utiliza algunas formas de preservar su medio natural contribuyendo al desarrollo de ambientes saludables y descontaminados y al de los seres que habitan en ellos.
INDICADOR	:	Describe nuestro planeta tierra, a través del material gráfico con interés.

II.-DESARROLLO METODOLOGICO:

➤ PASOS:

a) Qué esperamos lograr.

Que el aprendizaje mediante el material didáctico lúdico sea significativo durante el desarrollo de la actividad.

JUEGO

“MAR, TIERRA, AIRE.”

La docente sale al patio con todos los niños, forman un círculo y explica de qué se trata el juego (el niño mencionara animales que viven en el mar, aire, tierra) .La profesora empieza a lanzar la pelota a cada niño mencionando un nombre por ejemplo “tierra”, el niño contestará perro y así sucesivamente con todos.

b) Consigna para el docente.

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿De qué trata el juego?
¿A quienes mencionamos en el juego? ¿Entonces cuál será el tema de hoy?
¿Quieren saber más acerca de nuestro planeta tierra?, se presenta una lámina para luego reforzar la actividad, se le explicará al niño acerca del planeta tierra, es el tercer planeta más cercano al sol, y el único en el que existe vida, gracias a la presencia del oxígeno y del agua. Más que eso es el lugar donde vivimos, sin tomar conciencia de que lo estamos destruyendo rápidamente, por culpa o falta de conciencia de nosotros mismos. Luego planteando algunas interrogantes. ¿Qué es el planeta tierra?, ¿Cómo contaminamos nuestro planeta?, ¿Para qué es importante cuidar nuestro planeta? ¿Quiénes viven en nuestro planeta tierra?

Procesos:

➤ **Observar y conocer el material didáctico.**

La docente presenta y describe el material a utilizar: una hoja de aplicación plasmados por dibujos: de animales que viven en el aire (mariposa, gavián, gaviota, loritos, etc.), mar (ballena, tilapia carachama, etc.), tierra (perro, conejo, serpiente, etc.); donde los niños recortaran y pegaran en el lugar que corresponde, de acuerdo al tema tratado a continuación presentamos los siguientes materiales: un macetero vacío, tierra negra, algodón, semilla (frejol).

SUELO	AGUA	AIRE

➤ **Entregar material.**

La docente procede a entregar los materiales a utilizar (la hoja de aplicación a cada niño, y luego en forma grupal entregara el macetero, la tierra negra, el algodón y la semilla); para elaborar un germinador.

➤ **El niño diferencia el material didáctico.**

La docente pide a los niños que observen y diferencien el material a utilizar: su forma, color, tamaño de los materiales a utilizar.

➤ **Trabajo grupal o Individual.**

La docente pide a los niños que recorten y peguen los dibujos en el lugar que corresponde en la hoja de aplicación, de acuerdo a la actividad desarrollada, en forma individual.

➤ **Elaborar el material didáctico.**

La docente junto con los niños preparan el germinador en la cual tendrán a su disposición un macetero, y luego procederá a preparar la tierra colocando en el macetero, luego se introduce la semilla, posteriormente se ubica el germinador en un lugar apropiado, para ir observando el proceso de la germinación en el transcurso de los días (aproximadamente cinco días).

➤ **Interactuar al niño con el material lúdico.**

La docente presenta un germinador previamente elaborado de 2, 3, 4,5 días, luego pide a los niños acercarse al lado del macetero para observar los resultados de la germinación, después de haber transcurrido los días.

➤ **Dialogar.**

La profesora empieza a dialogar con los niños el procedimiento y el proceso, del experimento realizado con germinador.

c) Elaboración de las fichas de actividad.

-Recorta y pega en tu cuaderno animales que viven el tierra.

-Elabora un germinador en casa.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Material	recortan	Pegan	introducir	almacenar
Hoja de aplicación	x	x		
macetero				x
tierra			x	
semilla			x	

d) Evaluar.

La evaluación será permanente durante el desarrollo de la actividad, mediante interrogantes: ¿Qué tema hemos aprendido el día de hoy? ¿Cómo contaminamos nuestro planeta tierra? ¿En donde vivimos? ¿Por qué es importante cuidar nuestro planeta? ¿Quiénes viven en nuestro planeta tierra

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

- I.- TÍTULO : Las plantas que Dios nos da.
ÁREA : Ciencia y ambiente
COMPETENCIA : (CA.1)
Interactúa en forma activa y placentera con el medio natural utilizando estrategias de exploración y experimentación con sus elementos. Descubre las relaciones que se dan entre seres vivos mostrando actitudes de respeto y cuidado.
- CAPACIDAD : (CA: 1.)
Observa, descubre e interroga por los diversos elementos del paisaje natural. Las características y comportamientos de los seres vivos y sus interrelaciones.
- INDICADOR : Clasifica las diferentes variedades de plantas de nuestro medio Ambiente con seguridad.

II.- DESARROLLO METODOLOGICO:

> PASOS:

a) Que esperamos lograr.

Que el aprendizaje mediante el material didáctico lúdico sea significativo durante el desarrollo de la actividad.

JUEGO

JUGANDO CON LAS PLANTAS

La docente sale al patio con todos los niños, forman un círculo y pregunta a cada niño ¿Qué tipo de plantas conocen?, cada niño mencionara una planta diferente por ejemplo (mango, palta, plátano, aguaje, yuca, frejol, guaba, pijuayo, uva, etc.) en la cual cada niño representara a una de ellas, luego se procede a desarrollar el juego en forma conjunta; la profesora empieza a explicar de qué trata el juego. Haciendo un círculo y luego ella mencionara una planta y preguntara:

¿Su color, forma tamaño?, y si el niño no responde tendrá un castigo elegido por los niños.

b) Consigna para el docente

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿De qué trata el juego?
¿A quienes mencionamos en el juego? ¿Qué mencionamos de las plantas?
¿Entonces cuál será el tema de hoy? ¿Quieren saber más acerca de las plantas?. Luego armamos en la pizarra la silueta de un planta y procedemos a explicar la importancia de las plantas que son organismos vivientes autosuficientes pertenecientes al mundo vegetal que pueden habitar en la tierra o en el agua. Las plantas son seres vivos capaces de fabricar su propio alimento. Gracias a ellas, los demás seres vivos pueden alimentarse y respirar. Hay muchísimas especies vegetales, el ser humano solo utiliza unas pocas, que le proporcionan alimento, madera, abrigo, perfumes, medicinas o materiales diversos. Las plantas tienen raíz, tallo, hojas, frutos, luego planteamos algunas interrogantes: ¿Qué son las plantas? ¿Dónde crecen las plantas? ¿Cómo se desarrollan las plantas? ¿Cuáles son las partes de una planta? ¿Variedades de plantas? ¿Cómo se alimentan las plantas?

Procesos:

➤ Observar y conoce el material didáctico.

La docente presenta y explica el material a utilizar; una hoja de aplicación plasmada por dibujos: de variedades de plantas que existen en la naturaleza donde cada niño rasgara papel lustre de acuerdo al color de la planta y pegara en la figura. Relacionada al tema aprendido a continuación presentamos los siguientes materiales: cartón, papel lustre, goma, plumón indeleble, caja tijera.

➤ Entregar material.

La docente procede a entregar los materiales a utilizar para el desarrollo de la hoja de aplicación a cada niño, y luego en forma grupal entregara el: cartón, papel lustre, goma, plumón indeleble, caja, tijera para la elaboración de títeres.

- **El niño diferencia el material didáctico.**
La docente pide a los niños que observen y diferencien el material a utilizar: su forma, color, tamaño, su utilidad del material.
- **Trabajo grupal o individual.**
La docente pide a cada niño que rasgue papel lustre de acuerdo al color de la planta y pegue en la figura, relacionada al tema aprendido, en forma individual.
- **Elaborar el material didáctico.**
Tanto el docente como el niño tendrán a su disposición un cartón, papel lustre, goma, plumón indeleble, caja, tijera, y luego procederán a confeccionar los títeres siguiendo los siguientes procedimientos: Dibujamos en el cartón y en el papel lustre (árbol), y pasamos a recortar la figura del cartón, luego pegamos la silueta del papel lustre de color verde en el cartón, después pasamos a dar forma del títere
- **Interactuar al niño con el material lúdico.**
Después de haber confeccionado los títeres pasamos a jugar con los niños tratando de desarrollar las habilidades cognitivas motoras.
- **Dialogar.**
La profesora empieza a dialogar con los niños sobre el procedimiento de la elaboración de los títeres y la importancia de dicho material para mejorar el aprendizaje significativo.

c) Elaboración de las fichas de actividad.

- Dibuja y pinta en tu cuaderno los diferentes tipos de plantas que se cultivan en tu localidad- región.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Material	Rasga papel lustre	Pegan	Cortan	Dibujo
Hoja de aplicación	x	x		
Cartón			x	x
Papel lustre		x	x	x
Tijera			x	
Goma		x		
Cajitas		x	x	
Plumón indeleble				x

d) Evaluar.

La evaluación será permanente durante el desarrollo de la actividad, mediante interrogantes: ¿Dónde crecen las plantas? ¿Cómo se desarrollan las plantas? ¿Partes de una planta? ¿Variedades de plantas?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.- TÍTULO	:	El mundo de los animales.
ÁREA	:	Ciencia y ambiente
COMPETENCIA	:	(CA.1) Interactúa en forma activa y placentera con el medio natural utilizando estrategias de exploración y experimentación con sus elementos. Descubre las relaciones que se dan entre seres vivos mostrando actitudes de respeto y cuidado.
CAPACIDAD	:	(CA: 1.) Observa y describe las transformaciones que se dan con el paso del tiempo en animales.
INDICADOR	:	Describe las características de los animales por su origen y especie correctamente.

II.- DESARROLLO METODOLOGICO:

➤ PASOS:

a) Qué esperamos lograr.

Que el aprendizaje mediante el material didáctico lúdico sea significativo durante el desarrollo de la actividad.

JUEGO

IMITANDO A LOS ANIMALES

La docente sale al patio con todos los niños, forman grupos de cinco integrantes y designa a cada grupo el nombre de un animal (perro, gato, pato, pollito, vaca, oveja, burro, etc.) para luego imitar a cada uno de ellos. Luego se procede a desarrollar logrando la competencia entre grupos la profesora empieza a explicar de qué trata el juego. Formando grupos y luego ella mencionara a un animal, por ejemplo perro inmediatamente los grupos pasaran a imitar a dicho animal. Los niños y niñas que imita al animal mencionado se harán acreedor de un regalo.

b) Consigna para el docente

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿De qué trata el juego? ¿A quienes imitamos en el juego? ¿Qué imitamos de los animales? ¿Entonces cuál será el tema de hoy? ¿Quieren saber más acerca de los animales? ¿Qué animales conocen? ¿Para qué nos sirven los animales? Luego para reforzar la actividad se presentara una lamina relacionada al tema y procedemos a explicar acerca de los animales: Seguro que conoces muchos animales y, a lo mejor, tienes alguna mascota en su casa como perros, gatos, etc. Los animales pueden vivir en cualquier lugar. Algunos nadan en el agua, tanto en los lagos y los ríos. Otros vuelan por el aire. Muchos animales habitan en el medio terrestre, incluso algunos viven enterrados bajo la tierra. Para luego plantear algunas interrogantes. ¿Que son los animales? ¿De qué se alimentan los animales? ¿Tipos de animales?

Procesos:

➤ Observar y conoce el material didáctico.

La docente presenta y explica el material a utilizar: una hoja de aplicación plasmada por dibujos de diferentes animales que existen en la naturaleza, donde cada niño reconocerá y pintará, tratando de identificarse con el tema aprendido; a continuación presentamos los siguientes materiales: Cartón, siluetas de dibujos de animales, goma, tijera, cinta de empaque transparente.

➤ Entregar material.

La docente procede a entregar los materiales a utilizar para el desarrollo de la hoja de aplicación a cada niño, y luego en forma individual entregara el: cartón, siluetas de dibujos de animales, goma, tijera, cinta de empaque transparente.

➤ El niño diferencia el material didáctico.

La docente pide a los niños que observen y diferencien el material a utilizar: su forma, color, tamaño, su utilidad.

➤ Trabajo grupal o individual.

La docente pide a cada niño que reconozca y pinte las figuras de los animales que existen en la naturaleza de una forma individual tratando de identificarse con el tema aprendido

➤ **Elaborar el material didáctico.**

Tanto el docente como el niño tendrán a su disposición cartón, siluetas de dibujos de animales goma, tijera, cinta de empaque transparente. Y luego procederán a elaborar el rompecabezas siguiendo los siguientes procedimientos: recortar la figura de la lamina luego se pasara a pegar en el cartón, pasamos a proteger la figura con la cinta de empaque, cortamos la figura en piezas, armamos el rompecabezas para luego ser utilizado por el niño como un material de entretenimiento.

➤ **Interactuar al niño con el material lúdico.**

Después de haber elaborado el rompecabezas pasa a ser utilizado por los niños como un material de entretenimiento.

➤ **Dialogar.**

La profesora empieza a dialogar con los niños sobre el procedimiento de la elaboración del rompecabezas y la importancia de dicho material para mejorar las habilidades cognitivas motoras.

d) Elaboración de las fichas de actividad.

- Recorta y pega en tu cuaderno figuras de animales que tú conoces.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Material	Pinta	Pegar	Cortar	Armar
Hoja de aplicación	x			
Cartón			x	
Tijera			x	
Goma		x		
Cinta de empaque		x	x	
Siluetas de figuras de animales		x	x	
Rompecabeza				x

d) Evaluar.

La evaluación será permanente durante el desarrollo de la actividad, mediante interrogantes: ¿Qué son los animales? ¿Cómo se reproducen los animales? ¿Cómo se desarrollan las animales? ¿De qué se alimentan los animales? ¿Tipos de animales?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

- I.-TITULO : Las plantas que nos proporcionan frutos.
- AREA : Ciencia y ambiente.
- CPMPETENCIA : (C.A.1)
Interactúa en forma activa y placentera con el medio natural utilizando estrategias de exploración y experimentación con sus elementos .descubre las relaciones que se dan entre seres vivos mostrando actitudes de respeto y cuidado.
- CAPACIDAD : (C.A 6)
Toma la iniciativa de cuidar las plantas de su entorno y disfruta al hacerlo.
- INDICADOR : Reconoce las plantas que dan frutos de su localidad mediante dibujos.

II.-DESARROLLO METODOLOGICO:

➤ PASOS:

a) Que esperamos lograr

Que el aprendizaje mediante la utilización del material didáctico lúdico, sea significativo en cada niño reconociendo así que las plantas nos proporcionan frutos.

JUEGO

ME FUI DE VIAJE.

Se le indica que cada niño es un fruto y el que dirige es una planta , luego todos los participantes se colocan en círculo y a un costado ubican las sillas , mientras el líder camina por dentro y dice "me fui de viaje y en mi maleta llevo frutas (manzanas)", al escuchar esto todos los que son manzanas deben caminar detrás del líder ,después puede decir "me fui de viaje y en mi maleta metí mangos, todos los que son mangos deben caminar detrás del líder", uniéndose a la fila anterior .se continua agregando frutos a la planta y la fila continua creciendo , haz lo que el líder diga " la maleta se rompió", en ese momento todos los que están

caminando en fila deben buscar un asiento que este libre, y el que se queda parado dirige el juego.

b) Consigna para el docente.

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿De qué trata el juego? ¿Qué frutas les gusta más? ¿Entonces cuál será el tema de hoy? ¿Quieren saber más acerca de las plantas y sus frutos? Luego para reforzar la actividad se les presentara una lamina relacionada con la actividad para luego explicar la importancia de los frutos, cuando las semillas maduran, se desprenden de la planta y son transportadas a otros lugares. Si caen en una zona adecuada, con luz, humedad y nutrientes suficientes, las semillas se desarrollan y originan una nueva planta. Los frutos que se forman a partir de las flores (aguaje, mango, naranja, pomarrosa, zapote, etc. ¿Que son las frutas? ¿Para qué serán importantes? Algunas plantas tienen frutos y sirven para comer y otras no, pero necesitan mucho cuidado ya que brindan oxigeno y cumplen un ciclo de vida nacen, crecen, se reproducen y mueren.

Procesos:

➤ **Observar y conoce el material didáctico.**

La docente presenta y explica el material a utilizar: Una hoja de aplicación plasmada con dibujos de diferentes frutos en la palabra que corresponde, luego presenta los siguientes materiales: pincel, silicona, tijera, cinta de empaque, tempera, cartulina blanca, marrón, verde.

➤ **Entregar material.**

La docente procede a entregar la hoja de aplicación para luego pasar a entregar los materiales a utilizar a cada grupo, pincel, silicona, tijera, cinta de empaque, tempera, cartulina, blanca, marrón, verde.

➤ **El niño diferencia el material didáctico.**

La docente pide a los niños que observen y diferencien el material a utilizar: su forma, color, tamaño, su utilidad.

➤ **Trabajo grupal o individual.**

La docente solicita al niño que relacione los dibujos de diferentes frutos con la palabra que corresponde de manera individual.

➤ **Elaborar el material didáctico.**

A continuación la docente pide a cada niño armar un árbol, Tanto el docente como el niño tendrán a su disposición: pincel, silicona, tijera, cinta de empaque, tempera, cartulina. Y luego procederán a elaborar el rompecabezas siguiendo los siguientes procedimientos: recortar la figura del papelote, pegar en la cartulina todas las partes, luego se les entrega el pincel con temperas para que pinten, armamos el rompecabezas para luego ser utilizado por el niño como un material de entretenimiento.

➤ **Interactuar al niño con el material lúdico.**

Después de haber elaborado el rompecabezas los niños empiezan a explorar lo elaborado y luego pasara a ser utilizado como un material de entretenimiento.

➤ **Dialogar.**

La profesora empieza a dialogar con los niños sobre el procedimiento de la elaboración del rompecabezas y la importancia de dicho material para mejorar el aprendizaje significativo.

c) Elaboración de las fichas de actividad.

- Recorta y pega en tu cuaderno figuras de distintas frutas y plantas que tú conoces.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Material	Pinta	Pegan	Cortar	Armar
Hoja de aplicación	x			
Cartulina		x		
Tijera			x	
Silicona		x		
Pincel tempera	x			
Tempera	x			
Rompecabezas				x

d) Evaluar.

La evaluación será permanente durante el desarrollo de la actividad, mediante interrogantes: ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Son importantes las plantas? ¿Qué frutos conocen?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

L.-TÍTULO	: El aire.
ÁREA	: Ciencia y ambiente
COMPETENCIA	: (CA.2) Utiliza estrategias básicas de exploración y resolución de problemas en su interacción con el entorno natural descubriendo la noción de objeto, su diversidad funcionalidad y explicando fenómenos.
CAPACIDAD	: (CA: 2.1.) Identifica y utiliza algunas formas de preservar su medio natural contribuyendo al desarrollo de ambientes saludables y descontaminados y al de los seres que habitan en ellos.
INDICADOR	: Reconoce la importancia del aire en la vida del hombre y de los animales con interés.

II. DESARROLLO METODOLOGICO:

➤ PASOS:

a) Que esperamos lograr.

Que los niños comprendan la importancia que tiene el aire en la vida de los seres vivos, a continuación la docente procede a explicar en qué consiste el juego que se realizara.

JUEGO

PASA EL GLOBO

Los participantes forman un círculo y uno de los integrantes tiene el globo. Cuando el coordinador comienza a silbar todos deben de Pasar el globo de mano en mano. Repentinamente el animador deja de silbar el que en ese momento se quede con el globo pierde. Es conveniente que el animador no vea donde está el globo mientras está silbando, es decir da la espalda hacia el lugar donde cree que esta el globo, de esta manera se evitan suspicacias o celos de que el animador esta voluntariamente favoreciendo o perjudicando a algún jugador. Variación: se juega con dos

o más globos de diferentes colores, dependiendo de la cantidad de participantes y se comienzan a rotar los globos; En el momento en que una persona queda con dos globos a la vez entonces pierde. Pierde también si revientan un globo.

b) Consigna para el docente.

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿Qué hay dentro del globo? ¿Entonces cual será el tema de hoy? ¿Quiéren saber más acerca del aire? Luego se le explicara al niño que el aire es muy importante en la vida de todos los seres vivos que habitan en la tierra (seres humanos, animales y plantas), sin el aire no existe vida; las plantas cumple una función muy importante ya que nos brindan oxígeno ¿será importante el aire? ¿para qué nos sirve?

Procesos:

➤ Observar y conoce el material didáctico.

La docente entrega una hoja de aplicación plasmadas diferentes dibujos (globo, botella de gaseosa sellada, llanta), para que señalen con una (X) cuales de los siguientes objetos tiene aire. Luego presentamos los siguientes materiales reciclados: botellas transparentes vacíos, una piedra mediana, un bolo de papel, un pedazo de carbón, un trozo de ladrillo o arcilla, un puñado de tierra negra.

➤ Entregar material.

La docente procede a entregar los materiales a cada grupo tales como botellas transparentes vacías, una piedra mediana, un bolo de papel, un pedazo de carbón, un trozo de ladrillo o arcilla, un puñado de tierra negra.

➤ El niño diferencia el material didáctico.

La docente pide a cada niño que observen y diferencien el material a utilizar: su forma, color, tamaño, textura.

➤ Trabajo grupal o individual.

La docente pide a cada grupo introducir cada material dentro de una botella transparente que contenga agua.

➤ **Elaborar el material didáctico.**

A continuación La docente pide a cada grupo introducir el agua a cada botella y luego la docente pide al niño introducir cada uno de los materiales a cada botella, luego procede a formular las siguientes interrogantes ¿qué observan? ¿En todas las botellas observan el mismo resultado? ¿Por qué aparecen burbujas dentro de la botella?

➤ **Interactuar al niño con el material lúdico.**

La docente pide al niño explorar el material didáctico elaborado y expone sus trabajos

➤ **Dialogar.**

La profesora empieza a dialogar con los niños sobre el material elaborado, utilidad y la importancia del aire.

c) Elaboración de las fichas de actividad.

- con ayuda de tus padres dibuja animales que vuelan en el aire y animales que no vuelan.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Materiales	Introducir	Agua	Marcar con un aspa
Hoja de aplicación			x
Botella transparente	X	x	
pedra	X		
Bola de papel	X		
Pedazo de carbón	X		
Trozo de ladrillo o arcilla	X		
Puñado de tierra	X		

d) Evaluar.

La evaluación será permanente durante el desarrollo de la actividad, mediante interrogantes: ¿Qué tema hemos aprendido el día de hoy? ¿Será importante el aire? ¿Para qué sirve el aire? ¿Podríamos vivir sin aire? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- TÍTULO	:	Las flores que nos adornan
ÁREA	:	Ciencia y ambiente
COMPETENCIA	:	(CA.1) Interactúa en forma activa y placentera con el medio natural utilizando estrategias de exploración y experimentación con sus elementos. Descubre las relaciones que se dan entre seres vivos mostrando actitudes de respeto y cuidado.
CAPACIDAD	:	(CA: 1,1.) Observa, descubre e interroga por los diversos elementos del paisaje natural. Las características y comportamientos de los seres vivos y sus interrelaciones.
INDICADOR :	:	Describe las diferentes variedades de flores mediante material gráfico.

II. DESARROLLO METODOLOGICO:

➤ PASOS:

a) Qué esperamos lograr.

Que el aprendizaje mediante el material didáctico lúdico sea significativo durante el desarrollo de la actividad, a continuación la docente procede a explicar los pasos del juego.

JUGANDO CON LAS FLORES

La docente sale al patio con todos los niños y niñas forman un círculo y procede a explicar los pasos del juego: los participantes permanecen en sus sillas y son las flores; el animador permanece de pie, el animador se separa un poco del grupo y puede dar tres órdenes: "las flores están tranquilas", en este momento las flores se separan y comienzan a caminar en forma normal; si el animador dice las flores están muy tranquilas las flores deben caminar muy lentamente; pero cuando el

animador grita "tormenta", todas las flores deberán buscar un sitio incluido el animador el que no logra hacerlo deberá dirigir el juego.

b) Consigna para el docente.

¿Les gustó el juego? ¿Cuál fue el título del juego? ¿De qué trata el juego? ¿A quienes mencionamos en el juego? Entonces cuál será el tema de hoy? ¿Quieren saber más acerca de las flores?

Luego presentamos una lamina y procedemos a explicar la importancia de las flores que son atractivas a causa de sus formas, tamaños, colores u olores, han sido admiradas, amadas y cultivadas, pero, también. Por ejemplo las cucardas, girasoles, orquídeas, dalias, etc. Luego planteando algunas interrogantes? ¿Qué son las flores? ¿Dónde crecen las flores? ¿Cómo se desarrollan las flores? ¿Cuáles son las partes de una flor? ¿Qué tipo de flores conocen? ¿Cómo se alimentan las flores?

Procesos:

➤ **Observar y conoce el material didáctico.**

La docente presenta y explica el material a utilizar; una hoja de aplicación plasmada por dibujos (de diferentes flores); que existen en la naturaleza donde cada niño deberá identificar repasar por las líneas punteadas de cada flor y pintar, a continuación presentamos los siguientes materiales: Flores naturales, artificiales, retazos de tela de diferentes colores o papel crepe, trocitos de lana, goma, plumón indeleble, caja tijera, para elaborar títeres.

➤ **Entregar material.**

La docente procede a entregar los materiales a utilizar la hoja de aplicación a cada niño, y luego en forma grupal entregara el: flores naturales, artificiales, retazos de tela de diferentes colores o papel crepe, trocitos de lana, goma, plumón indeleble, caja tijera, para elaborar títeres.

➤ **El niño diferencia el material didáctico.**

La docente pide a los niños que observen y diferencien el material a utilizar: su forma, color, tamaño y su utilidad.

➤ **Trabajo grupal o individual.**

La docente solicita al niño que identifique, repase y pinte por las líneas punteadas de cada flor de manera individual.

➤ **Elaborar el material didáctico.**

Tanto el docente como el niño proceden a elaborar los títeres una vez dibujado en la yema de los dedos haz un triangulo en cada retazo de tela, el que servirá para armar una flor .puedes hacer círculos para el vestido si es mujer y cuadraditos para el ponchitos si es varón .también puedes hacer dibujos de animales. Tendrán a su disposición retazos de tela de diferentes colores o papel crepe, trocitos de lana, goma, plumón indeleble, caja, tijera, para elaborar títeres.

➤ **Interactuar al niño con el material lúdico.**

Después de haber confeccionado los títeres pasamos a jugar con los niños tratando de desarrollar las habilidades cognitivas motoras.

➤ **Dialogar.**

La profesora empieza a dialogar con los niños sobre el procedimiento de la elaboración de los títeres y la importancia de dicho material para mejorar el aprendizaje significativo.

c) Elaboración de las fichas de actividad.

- Dibuja y pinta en tu cuaderno las flores que más te gustan.

¿Qué pudimos hacer con cada uno de los materiales?

Material	Pintar	Pegan	Cortan	Dibujo
Hoja de aplicación	x			
Retazos de tela de diferentes colores			x	
Trocitos de lana		x	x	
Tijera			x	
Goma		x		
Cajitas		x	x	
Plumón indeleble	x			x
Las yemas de los dedos				x

d) Evaluar.

La evaluación será permanente durante el desarrollo de la actividad, mediante interrogantes: ¿Dónde crecen las flores? ¿Cómo se desarrollan las flores? ¿Partes de una flor? ¿Variedades de flores? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad de hoy?

ANEXO Nº 03
ANALISIS DE CONFIABILIDAD

1.- Medias y desviaciones típicas de cada ítem.

		Medias	Desv. Sta	Casos
1.	ITEM1	.5926	.5007	27.0
2.	ITEM2	.5926	.5007	27.0
3.	ITEM3	.6667	.4804	27.0
4.	ITEM4	.6667	.4804	27.0
5.	ITEM5	.7407	.4466	27.0
6.	ITEM6	.5926	.5007	27.0
7.	ITEM7	.5185	.5092	27.0
8.	ITEM8	.6296	.4921	27.0
9.	ITEM9	.8148	.3958	27.0
10.	ITEM10	.5556	.5064	27.0
11.	ITEM11	.6296	.4921	27.0
12.	ITEM12	.7778	.4237	27.0

2. Matriz de correlaciones entre ítems

	ITEM01	ITEM02	ITEM03	ITEM04	ITEM05
ITEM1	1.0000				
ITEM2	.5398	1.0000			
ITEM3	.2132	.3731	1.0000		
ITEM4	.0533	.3731	.8333	1.0000	
ITEM5	.1975	.5415	.6574	.6574	1.0000
ITEM6	.5398	.2330	.0533	.0533	.1975
ITEM7	.1062	.1062	-.0524	.1048	.1065
ITEM8	.3006	.3006	.1085	.1065	.2463
ITEM9	-.0072	-.0072	-.3371	-.3371	-.2820
ITEM10	.1685	.1685	.0000	.0000	.1512
ITEM11	.3006	.3006	.1085	.1085	.2463
ITEM12	-.0806	-.0806	-.3760	-.3760	-.1129

	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10
ITEM6	1.0000				
ITEM7	.4079	1.0000			
ITEM8	.3006	.4889	1.0000		
ITEM9	-.2012	-.4594	.0293	1.0000	
ITEM10	.4719	.9282	.5488	-.4264	1.0000
ITEM11	.3006	.4889	1.0000	.0293	.5488
ITEM12	-.4432	-.5151	-.0410	.6625	-.4781

	ITEM11	ITEM12
ITEM11	1.0000	
ITEM12	-.0410	1.0000

3. Media del test completo

Nº de niños = 27

Estadísticas por Escalas	Media	Varianza	Dev. Std.	Nº de ítems
	7.7778	7.8718	2.8057	12

4. Estadísticos para cada ítems

	Media	Varianza	Correlación Total	Correlación múltiple	Alpha
ITEM1	7.1852	6.4644	.4543	.	.6748
ITEM2	7.1852	6.2336	.5549	.	.6591
ITEM3	7.1111	6.8718	.3054	.	.6968
ITEM4	7.1111	6.8718	.3054	.	.6968
ITEM5	7.0370	6.4986	.5155	.	.6684
ITEM6	7.1852	6.6182	.3893	.	.6847
ITEM7	7.2593	6.6610	.3621	.	.6888
ITEM8	7.1481	5.9772	.6867	.	.6386
ITEM9	6.9630	8.2678	-.2428	.	.7551
ITEM10	7.2222	6.4872	.4374	.	.6773
ITEM11	7.1481	5.9772	.6867	.	.6386
ITEM12	7.0000	8.5385	-.3418	.	.7689

5. Análisis de ALPHA CROMBACH

Confiabilidad de 12 ítems

Coefficiente de confiabilidad: $\alpha = 0,7099$

Coefficiente tipificado: $\alpha = 0,8845$

Concluimos que el valor del coeficiente de confiabilidad ($\alpha = 0,7099$) es alto frente al coeficiente tipificado ($\alpha = 0,8845$) con 12 ítems analizados. Es decir que el instrumento de medición está apto a ser aplicado al grupo de investigación.

ANEXO N° 04
CONSTANCIA

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°288- "ANA
SOFÍA GUILLENA ARANA"**
"Calidad, amor y respeto"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA I. E.I.N°288- "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA"-RIOJA, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que, **ALEIDA MANOSALVA HURTADO Y YUDITH TOCAS VALDIVIA**, estudiantes de la carrera profesional de Educación Inicial-Facultad de Educación y Humanidades-Rioja de la Universidad Nacional de San Martín, han realizado la ejecución del proyecto, titulado "**MATERIAL DIDACTICO LUDICO "CONOCIENDO MI NATURALEZA" PARA MEJORAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTORAS FINAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS EN EL AREA DE CIENCIA Y AMBIENTE DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIALN°288-RIOJA.2009**", desde el 01 al 30 de Abril, demostrando responsabilidad, eficiencia y puntualidad.

Se expide el presente para los fines que estime conveniente.

Rioja, 15 de mayo del 2009.



ANEXO N° 05
ICONOGRAFÍA



Los niños (as) de 5 años de la sección "conejos" desarrollando el pre test



Tesista dando a conocer los pasos metodológicos del juego "Imitando a los animales"



Los niños (as) están desarrollando el juego "las manchitas" como motivación



Los niños(as) realizando diferentes movimientos y sonidos utilizando sonajas elaboradas



Tesista dando orientaciones sobre la elaboración de germinadores



Tesista demostrando la utilización de los títeres confeccionados en el tema las plantas que Dios nos da



Tesista realizando acciones de tutoría en el armado de rompecabezas con el tema relacionado el mundo de los animales



Tesista y niños (as) manipulando títeres del tema titulado las flores que nos adornan



Los niños (as) de 5 años de la sección "Conejitos" desarrollando el pos test