



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**JUEGO LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO
MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. CUNA
JARDÍN N° 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”, REGIÓN
TUMBES 2015**

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

**AUTORA
VILMA LILI ARCAYA TANDAZO**

**ASESORA
Mgtr. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA**

**PIURA – PERÚ
2018**

**JUEGO LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO
MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. CUNA
JARDÍN N° 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”, REGIÓN
TUMBES 2015**

JURADO EVALUADOR Y ASESOR

Mgtr. ROSA MARÍA DOMÍNGUEZ MARTOS

PRESIDENTA

Mgtr. CRUZ EMÉRITA OLAYA BECERRA

MIEMBRO

Mgtr. LILIANA ISABEL LACHIRA PRIETO

MIEMBRO

Mgtr. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA

ASESORA

DEDICATORIA

-A Dios por la fortaleza por guiar mi camino a seguir en esta lucha de superación sola, te pido que no me sueltes nunca Dios necesito que me ayudes a recibirme en mi carrera profesional y que sanes a mis hijos.

-A mis ancianos padres por cuidar a mis hijos para que yo pudiera trabajar tener para sus alimentos, tratamientos y terapias de ellos, para así continuar con mis estudios universitarios para lograr mi objetivo de salir adelante de esta lucha y sufrimiento que me tocó vivir y lograr mis metas de superación tan anheladas por mí. Gracias Dios.

AGRADECIMIENTO

-A nuestro Padre Celestial Dios por permitirme culminar esta investigación satisfactoriamente por darme la fortaleza y aliviarme de este dolor tan grande de sufrimiento que me tocó vivir sola con dos hijos discapacitados con tratamiento largo.

-Gracias Dios con su bendición estoy llegando al final de mi carrera profesional.

-A caritas que me ayudo con mi niño especial y con mi niña con discapacidad, a mi familia y a todas las personas buenas que me ayudan para mis hijos siempre.

Gracias Dios Padre Celestial por tus bendiciones.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell” de la Región Tumbes 2015. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 21 niños y niñas de 4 años de edad de Educación Inicial. Se utilizó la técnica de observación e instrumento lista de cotejo, después de haber realizado la investigación, se realizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados obtenidos demostraron que el 74% obtuvieron un logro A en motricidad fina después de haber aplicado los juegos lúdicos En la tabla 20 se aprecia que el valor de Z es -4,023 valor de P es 0,00 positivo que representa a los pos test, demostrándose que después de haber aplicado el experimento mejoran los conocimientos de los estudiantes, por lo tanto se rechaza los valores del pre test con resultados obtenidos se construye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoro significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell”, de la Región Tumbes 2015.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoque significativo, material concreto, motricidad fina, en el nivel inicial.

ABSTRACT

The present investigation had like general objective to determine if the playful games based on the significant approach, using material concrete for the improvement of the development of the fine motor skills in the boys and girls of 4 years of the I.E. Garden Cot 001 "Zoila Tudela de Puell" of the Tumbes Region 2015. The study is of a quantitative type with a pre-experimental design with pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample population of 21 boys and girls of 4 years of age of Initial Education. The observation technique and checklist instrument were used, after having carried out the investigation, the Wilcoxon test was performed to verify the hypothesis of the investigation. The results obtained showed that 74% obtained an achievement A in fine motor skills after having applied the games. Table 20 shows that the value of Z is -4.023 value of P is positive 0.00 representing the poles, demonstrating that after having applied the experiment improve the knowledge of students, therefore rejecting the values of the pretest with results obtained is built acceptance of the research hypothesis that supports the application of games based on the focus Significant using c of the I.E. Garden oncrete material, significantly improved fine motor skills in boys and 4 years of the I.E. Garden Cot 001 "Zoila Tudela de Puell" of the Tumbes Region 2015.

Keywords: Playful games, significant approach, concrete material, fine motor skills, at the initial level.

CONTENIDO

| | |
|---|----------|
| TITULO..... | ii |
| JURADO EVALUADOR Y ASESOR..... | iii |
| HOJA DE DEDICATORIA..... | iv |
| HOJA DE AGRADECIMIENTO..... | v |
| RESUMEN..... | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| CONTENIDO..... | viii |
| ÍNDICE TABLAS..... | xi |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | xii |
| | |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. REVISIÓN DE LA LITERATURA..... | 4 |
| 2.1. Antecedentes..... | 4 |
| 2.2. Bases teóricas..... | 8 |
| 2.2.1. El juego..... | 8 |
| 2.2.1.1. Juegos lúdicos..... | 8 |
| 2.2.1.2. El juego estimula y desarrolla funciones..... | 9 |
| 2.2.2.1. Rol del educador en el juego..... | 9 |
| 2.2.2.2. Clasificación basada en la teoría de Piaget..... | 10 |
| 2.2.2.3. Secuencia didáctica del juego..... | 10 |
| 2.2.2.4. El juego como actividad de desarrollo cognitivo..... | 11 |
| 2.2.2.5. Importancia del juego en el aprendizaje..... | 11 |
| 2.2.2. Enfoque significativo..... | 11 |
| 2.2.3.1. Aprendizaje significativo..... | 12 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.3.2. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo..... | 12 |
| 2.2.3.3. Areas que desarrolla el juego..... | 13 |
| 2.2.3.4. Situación del aprendizaje significativo..... | 14 |
| 2.2.3.5. Condiciones para el aprendizaje significativo..... | 14 |
| 2.2.4. Material concreto..... | 15 |
| 2.2.4.1. Características..... | 15 |
| 2.2.4.2. Selección de material concreto..... | 15 |
| 2.2.5. Motricidad..... | 17 |
| 2.2.5.1. Desarrollo de la motricidad..... | 17 |
| 2.2.5.2. motricidad fina..... | 17 |
| 2.2.5.3 Clasificación de la motricidad fina..... | 18 |
| 2.2.5.4. Desarrollo de la motricidad fina..... | 18 |
| 2.2.5.5. Control de la motricidad fina..... | 19 |
| 2.3. HIPOTISIS..... | 20 |
| 2.3.1. Hipótesis General..... | 20 |
| III.METODOLOGIA..... | 21 |
| 3.1.Diseño de la investigación..... | 21 |
| 3.2.Población y muestra..... | 21 |
| 3.3. Definición y operalización de variables e indicadores..... | 23 |
| 3.4. Matriz de operalización..... | 24 |
| 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 26 |
| 3.6. Plan de análisis de datos..... | 27 |
| 3.7. Matriz de consistencia..... | 28 |
| 3.8..Principio ético..... | 29 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| IV.RESULTADOS | 30 |
| 4.1.Resultados..... | 30 |
| 4.2.Analisis de resultados | 33 |
| V.CONCLUSIONES | 38 |
| 5.1. Conclusiones..... | 38 |
| 5.2. Recomendaciones..... | 39 |
| 5.3. Referencias Bibliográficas..... | 40 |
| ANEXOS | 45 |
| Anexo 01 | |
| Lista de Cotejo | 46 |
| Anexo 02 | |
| Propuesta Pedagógica..... | 48 |
| Anexo 03 | |
| Sesiones de aprendizaje..... | 52 |
| Anexo 04 | |
| Bases de datos..... | 80 |

INDICE DE TABLAS

Tabla 1-

| | |
|-------------------------------|----|
| Población de estudiantes..... | 21 |
|-------------------------------|----|

Tabla 2

| | |
|------------------------------------|----|
| Matriz de operacionalización | 24 |
|------------------------------------|----|

Tabla 3

| | |
|-----------------------------|----|
| Escala de Calificación..... | 27 |
|-----------------------------|----|

Tabla 4

| | |
|-----------------------------|----|
| Matriz de consistencia..... | 28 |
|-----------------------------|----|

Tabla 5

| | |
|----------------------------|----|
| Resultado de pre tés | 30 |
|----------------------------|----|

Tabla 6

| | |
|-----------------------------|----|
| Resultado de pos test | 31 |
|-----------------------------|----|

Tabla 7

| | |
|---------------------------|----|
| Prueba de Wilconxon | 32 |
|---------------------------|----|

INDICE DE FIGURAS

Figura 1

Resultados de pre test N° 1.....30

Figura 2

Resultados de pos test N°2.....31

I –INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad agradable espontanea, voluntaria libremente elegida que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón. Los juegos lúdicos son un conjunto de actividades donde los niños construyen sus propios aprendizajes y su propia realidad social y cultural, ampliando su capacidad de comprender la realidad de su entorno social y natural aumentando continuamente su propio desarrollo.

Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo.

El juego lúdico en los niños y niñas es imprescindible para un desarrollo sano y feliz, pues le permitirá entre otras cosas demostrar y afirmar su personalidad, y para ello necesitan disponer de espacios y tiempos adecuados para su realización. María Montessori elabora una metodología muy precisa sobre el juego-aprendizaje. El método Montessori se basa en la capacidad de los niños y niñas de aprender sin esfuerzo a través del juego (“mentes absorbentes”) y sin la intervención del educador o educadora.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Manifiesta Univisión (2013), relatado por la Doctora Isabel que los niños que no son estimulados durante los 5 primeros años, no tienen éxito de alcanzar su máximo desarrollo cognitivo.

En base a la problemática descrita se formuló el siguiente enunciado:

¿Si aplicamos los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa I.E Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015?

Se formuló como objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell” Región Tumbes 2015; y como objetivos específicos:

- Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños y niñas de 4 años, antes de aplicar los juegos lúdicos con material concreto
- Diseñar y aplicar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años.
- Evaluar mediante un post test la motricidad en los niños y niñas de 4 años, después de aplicar los juegos lúdicos con material concreto.

El presente trabajo investigativo se justifica en tres aspectos:

En lo Teórico: la constante revisión de diferentes literaturas, la investigadora conocerá y establecerá la importancia de las actividades lúdicas en el proceso educativo de niños y niñas de la Educación Inicial genera expectativas en el aula.

En lo metodológico: se justifica por cuanto contribuye con un diagnóstico un instrumento de recolección de datos que puede servir a futuras Investigaciones para ampliar los alcances de esta temática.

En lo práctico: la investigación gran impacto en el docente y en los estudiantes en el aula de la institución educativa Cuna jardín 001 “Zoila Tudela de Puell”, en la Región de Tumbes 2015.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la Investigación

En la revisión de antecedentes, relacionados a la investigación se presentan estudios Regional, Internacional y Nacional, sobre el desarrollo de la motricidad y otros programas que aportan significativamente con nuestro trabajo.

Nivel Internacional.

Dicuasi, M. & Quiroz, M. (2011), en su tesis “La deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Ibarra Ecuador 2011”; observaron que en la ciudad de Ibarra, al aplicar las pruebas de funciones básicas que deben ser tomadas al inicio y al final del año escolar a los niños y niñas de cinco años han reflejado un bajo nivel en el desarrollo de ciertas áreas entre ellas el desarrollo de la motricidad fina, esto generó el interés por investigar el tema de la motricidad fina y ver cuáles son las causa

Las investigaciones de Piaget (2008), repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones. y de qué manera se podría contribuir para mejorar el desarrollo de la misma en los niños y niñas de 4 a 5 años y para que su nueva vida en el desarrollo de sus destrezas no tenga mayores dificultades.

Machuca T., R. (2008), en su tesis “Desarrollo de la motricidad fina para mejorar el aprendizaje en el Jardín Une del Azuay, de Cuenca Ecuador 2007-2008”;

la cual tuvo como propósito comprender, desarrollar y concienciar la importancia de aplicar ejercicios de psicomotricidad fina en el primero de básica y maximizar las potencialidades de los niños. Entre los aportes más significativos se encuentran la aplicación de ejercicios y las fichas de observación, ejercicios de control o movimiento en la prensión y manipulación de las cosas, ejercicios de destreza y coordinación manual, ejercicios de coordinación rítmico motora de miembros superiores, ejercicios de gimnasia de las manos. Entre las principales conclusiones señala en cuanto al desarrollo de los ejercicios muchos niños se desinhibieron y el rendimiento académico en general elevó.

Según Yong (2006), realizó una investigación denominada “Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote .El objetivo de estudio fue conocer las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. Producto de un estudio minucioso de observación, se detectó que las docentes de educación inicial realizan actividades cotidianas con los niños como: pelar frutas y huevos, atar y desatar nudos, punzar y picar en un 40 %, punzado realizado en el aula en un 88%, igual que se considera la actividad lúdica de enhebrar y ensartar en un 52%. Para el desarrollo de la investigación, se contó con un grupo de 35 docentes de aula de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote, la metodología está referida al nivel experimental, pues se encuentran las dos variables causa – efecto. Por ello se ha tratado de responder a la necesidad de mejorar la motricidad fina, mediante talleres de juegos lúdicos.

Nivel Nacional

Según Piaget (2008), Las investigaciones repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones

motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones.

Por Gargate y Torres (2001), La investigación realizada tuvo el propósito de mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de cinco años de un CEI, la muestra estuvo conformada por 20 niños y 10 niñas, el instrumento que se aplicó fue la prueba de entrada y de salida. El tipo de investigación fue experimental. El programa de psicomotricidad ha demostrado eficacia en la coordinación viso manual, asimismo alcanzaron un rendimiento alto en el desarrollo de habilidades y destrezas como el recortar, delinear, pegar etc. que le servirán para la lectoescritura.

Para Villareal (2005), en su investigación "Educación del desarrollo motor fino del niño de 4 años". El desarrollo motor fino son las habilidades que el niño va progresiva mente adquiriendo para realizar actividades con sus manos, que le permite al niño tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza, en la educación inicial la motricidad fina es muy importante pues va a proporcionar en el niño lo que necesita para convertir la expresión verbal en el juego escrito. En conclusión la educación psicomotriz aporta un conjunto de actividades que educan al niño en sus diferentes aspectos del desarrollo motor coordinación motora fina, coordinación viso motriz. Las habilidades del desarrollo motor fino son: coger objetos y mover las muñecas en varias direcciones, las capacidades que se desarrollan para la educación motora fina están directamente vinculadas con el primer aspecto del área de personal social.

Para Correa (2008), en su investigación "El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 4 años", la conclusión central de esta investigación, fue:

a). La psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros.

b). El diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.

Nivel Local Regional.

Refiere Univisión, (2013) que los niños y niñas que no son estimulados durante los cinco primeros años, no tienen éxito en alcanzar una máxima capacidad de desarrollo psicomotriz y habilidades cognitivas, generando Individuos con problemas de Salud.

Refieren Vygotsky, Piaget (1945/1979), Según su investigación han subrayado el relevante papel que el juego infantil que desarrolla el pensamiento, así como investigaciones posteriores a sus postulados, confirman las positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución de pensamiento que conduce a la abstracción y a la creatividad.

Según Barbosa (2010) manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con la Resolución de problemas, para que los estudiantes disfruten durante el proceso de construcción de un propio aprendizaje.

Según el Proyecto Educativo Regional de Tumbes (PER) (2010), esta concepción desarrollo implica una comprensión de las personas como portadoras de necesidades y de potencialidades; metas y Derechos que deben ser atendidos, implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, así mismo. Que el

desarrollo sea un poco sostenible por la capacidad para mantener los logros de bienestar que vayamos conquistando lo que implica todas las personas de recursos y capacidades para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años.

2.2. Bases Teórica

2.2.1. El juego

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Este fomenta el desarrollo de la imaginación y la capacidad creadora ya que, los niños niñas abordan ideas que son importante en su vida: juega a explorar su mundo interior tanto como el mundo de afuera, a controlar sus emociones.

2.2.1.1. Juego Lúdicos

Según Abad (2008) el juego lúdico, dado que es inherente a la etapa de la niñez, representa una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea pedagogía y psicología infantil.

Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza.

2.2.1.2. El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

- El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.).

- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.

- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa. El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social.

- A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir.

- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).

- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

2.2.2.1. El rol del educador en el juego

Cornejo (1999), considera que el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

El juego ha de considerarse una etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir

coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

2.2.2.2. Clasificación basada en la Teoría de Piaget

Piaget (1896-1980), lo relaciona con su teoría de las etapas de la evolución del pensamiento. Este autor equipara al juego con el acto intelectual; ya que considera que tiene la misma estructura. La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta. Mientras que el juego es una actividad en sí misma. Piaget, sostuvo que el desarrollo cognitivo se produce en cuatro periodos o etapas principales: periodo operacional, formal; estos periodos se relacionan con la edad y cada periodo fomenta ciertos tipos de conocimientos y entendimientos.

2.2.2.3. Secuencia didáctica del juego

Señala Vásquez (2008), que una secuencia didáctica consiste en una serie de actividades con un progresivo nivel de complejidad en cuanto a las aproximaciones que los alumnos deberán realizar para la resolución de un problema dado. Para llevar a cabo un juego didáctico se debe tener en cuenta a la planificación, que es una forma de prevenir la labor educativa, definiendo y organizando por escrito antes de su aplicación práctica, el conjunto de actividades que pretendemos realizar teniendo en cuenta el propósito de esta y los objetivos que se pretende conseguir con ellas; de esta manera se obtendrá buenos resultados y el desarrollo de habilidades y competencias planificadas al inicio de la aplicación del juego.

2.2.2.4 El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Vygotsky (1945/1979), refiere que el juego en el desarrollo del pensamiento, estos estudios, así como investigaciones posteriores a sus postulados, confirman las positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognitiva del entorno físico social, en la creación de áreas del desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción y la creatividad.

2.2.2.5 Importancia del juego en el aprendizaje

Garaigordobil (2005).Refiere El juego es una fuente inestable de aprendizaje, porque es contacto y conocimiento con el ambiente, porque jugando los niños experimentan e investigan. El niño aprende mientras juega, debido a que en esta actividad obtiene nuevas experiencias, siendo una buena oportunidad para cometer aciertos o errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Los niños aprenden gran parte del conocimiento básico y muchas destrezas durante las actividades lúdicas, a través de las cuales aprenden observando a los demás y participando ellos.

El juego es siempre acción, reflexión e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje. Adema todos estos aprendizajes que el niño realiza cuando juega serán transferidos a situaciones no lúdicos.

2.2.2. Enfoque significativo

Zapata (1989), enfoque se define de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante su desarrollo de su clase. Por medio del juego el niño conoce y descubre los objetos del mundo exterior, este aprendizaje

compromete todos los aspectos de su personalidad por que descubre y toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los demás.

2.2.3.1. Aprendizaje significativo

Castro (2001), considera que el aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce. Además el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño dentro de las condiciones del aprendizaje significativo, se exponen dos condiciones resultantes de la pericia docente: primero se tiene que elaborar el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza y de esta manera obtener un aprendizaje significativo. En segundo lugar, se deben estimular los conocimientos previos para que lo anterior que permita abordar un nuevo aprendizaje.

2.2.3.2. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo:

Montañez (2003), propone que para llevar a cabo un juego didáctico se debe tener en cuenta a la planificación, que es una forma de prever la labor educativa.

- Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
- Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
- Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.2.3.3. Áreas que desarrolla el juego.

Según la Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente:

El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor:

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.
- El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.
- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.
- Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).

El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas

- El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...).
- Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales

- El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las

primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.).

- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al desarrollo social:

- A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir.

- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

2.2.3.4. Situación del aprendizaje significativo:

Considera Ortiz (2009), que es una condición que provoca el profesor, el texto, los medios tecnológicos, para motivar la actividad del estudiante en función de alcanzar el objetivo formativo.

2.2.3.5. Condiciones para el aprendizaje significativo.

Ausubel (1963), para que el aprendizaje sea significativo debe cumplirse tres condiciones; el contenido debe ser potencialmente significativo. No debe ser arbitrario ni confuso, la estructura cognitiva previa del alumno debe poseer las ideas necesarias.

Relevantes para que puedan ser relacionadas con los nuevos conocimientos y por último la actitud favorable del alumno para aprender significativamente; es decir, debe estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que sabe.

2.2.4. Material concreto

Concepción (2006) señala que el uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende. El material concreto enriquece la experiencia sensorial, base del aprendizaje, desarrolla capacidades, actitudes destrezas en el niño.

2.2.4.1. Características

Los materiales concretos para cumplir con su objetivo, deben presentar las siguientes características:

Deben ser contruidos con elementos fáciles y sencillos y fuertes para que los estudiantes los puedan manipular y se sigan conservando.

- Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes.
- Que el objeto presente una relación directa con el tema a trabajar.
- Que los niños puedan trabajar con el objeto por ellos mismos.
- Que permitan la comprensión de los conceptos.

2.2.4.2. Selección de material concreto

El uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende.

- El material concreto
- El uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende.

- El material concreto enriquece la experiencia sensorial, base del aprendizaje, desarrolla capacidades, actitudes o destrezas en el niño.

a) Aspecto físico

- Debe ser resistente, garantizar una durabilidad a largo plazo.
- El tamaño debe permitir la fácil manipulación.
- Verificar que esté elaborado con sustancias no tóxicas.
- Envases transparentes para su fácil identificación.
- Envases de fácil traslado.
- Que sea atractivo, diseños y colores que despierten la curiosidad del niño.
- Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes.
- Que el objeto presente una relación directa con el tema a trabajar.
- Que los niños puedan trabajar con el objeto por ellos mismos.
- Que permitan la comprensión de los conceptos.

b) Aspecto gráfico

- Impresión debe ser clara.
- Colores claramente definidos.
- Diagramación: ágil y fluida
- Tamaño adecuado para que se aprecie sin dificultad.

c) Aspecto pedagógico

- Debe tener relación con las capacidades curriculares, que permitan el desarrollo de habilidades además de ser vistosos.
- Que puedan ser utilizados para estimular competencias de las diferentes áreas.
- De fácil manipulación para que el niño lo use de manera autónoma.
- Debe ser compatible con los intereses y necesidades de aprendizaje de los niños.

- Adecuado al nivel de desarrollo de los educandos.
- Que permita al niño hacer uso de su imaginación.

Al hacer uso de material concreto estaremos facilitando el aprendizaje en el niño ya que le brindaremos herramientas que lo aproximen a las capacidades que se desea desarrollar en él.

2.2.5. Motricidad

Según Rigal (2006), la educación motriz se debe dirigir con el fin de reforzar el control motor de los niños, niñas y mejorar así, su coordinación motriz.

Es importante saber que la motricidad se relaciona con la evolución de las aptitudes motrices del niño, por lo tanto, a medida que crece, va controlando movimientos cada vez más complejos.

2.2.5.1. Desarrollo de la motricidad

Muñiz B. (2010), refiere que el desarrollo de la motricidad fina es el resultado de los logros alcanzados por el niño, niña en el dominio de los movimientos finos y precisos de las manos y los dedos, implica un nivel elevado de maduración y precisión, con la coordinación de óculo manual persigue conseguir suficiente precisión, y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que componen la escritura.

2.2.5.2. Motricidad fina

Fonseca (1998), refiere a los Movimientos con propósitos controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos. La mejor adquisición de la pinza digital de una mejor coordinación óculo manual, para el desarrollo de la motricidad fina.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote o agujero. Implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades.

2.2.5.3. Clasificación de la motricidad fina.

Gonzales (1998 d) La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar, como educativo en general son:

- Coordinación viso manual
- Coordinación facial
- Coordinación fonética
- Coordinación gestual.

2.2.5.4. Desarrollo de la motricidad fina.

Según Alba C (2016), El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, eso quiere decir que una habilidad ayuda a que surge otra. Es progresiva, siempre se va acumulando las funciones simples primero. Y después la más complejas, todas partes del sistema nervioso, actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo de las habilidades psicomotricidad fina es decisivas para el niño. Sus logros en este campo abren la puerta a la experimentación y al aprendizaje sobre su entorno y, como

consecuencia, la psicomotricidad fina juega un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia.

2.2.5.5. Control de la motricidad fina.

El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (movimientos grandes y generales). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludarlos. Problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. La dificultad para hablar, comer y escribir en personas con mal de Parkinson se debe a la pérdida del control de la motricidad fina. El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: fríegse los dos pulmones:

- Conocimiento y planeación.
- Coordinación.
- Fuerza muscular.
- Sensibilidad normal.

2.3. Hipótesis de la investigación

2.3.1. Hipótesis General

La aplicación de los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 001” Zoila Tudela de Puell” de la Región Tumbes 2015.

III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño Pre- experimental con pre test y pos – test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que trabajará.

O1 ----- X ----- 02

Dónde:

O = Estudiantes de cuarto año de edad de la I.E. Cuna jardín N°001 “Zoila Tudela de Puell”.

O1 = Pre-test al grupo.

X = Aplicación de juegos lúdicos basados en un enfoque significativo utilizando material concreto.

O2 = Pos - test al grupo.

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo por que recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, el nivel de investigación teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales. Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo por que trata de establecer posibles causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

3.2. Población y muestra

Son los elementos sostenibles a ser seleccionados para su estudio. Estuvo conformada por los estudiantes de 4 años de educación inicial de la I.E. Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell” Zarumilla- Tumbes. Dicha Institución Educativa se

encuentra limitando al Sur con Norte con Océano Pacífico, al Este con Ecuador y al Norte con Tumbes.

La población muestral estuvo conformada por 21 niños, seleccionada a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo, es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que desea conocer.

Tabla 1. Población maestra de los estudiantes de 4 años de edad del Aula anaranjada de la Institución Educativa Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes.

| Distrito | Institución Educativa | Grado y Sección | N° Estudiantes | |
|-----------|---|------------------------|----------------|---------|
| | | | Varones | Mujeres |
| Zarumilla | I.E. Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell” Región Tumbes 2015 | 4 años aula anaranjada | 12 | 09 |
| Total | | | | 21 |

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del “Aula Anaranjado” de años de la I.E Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015.

Criterios de inclusión

Estudiante de 4 años de edad.

Matriculados en 4 años de edad del “aula anaranjada”

Disposición a participar en el programa.

Criterios de exclusión.

Estudiantes que se integren a la I.E. Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015 después de haber iniciado el programa.

Estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

3.3 Definición Operacionalización de las Variables:

Variable independiente.

Se ubica en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de su vida, y en su perfección específica al de movimientos humano, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar emociones y creencias y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita.

Variable dependiente

Es un espacio donde el niño comenzara a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo uso de material concreto, el cual el niño pueda tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia.

Matriz de Operacionalización de las Variables.

| Problema | Variables | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems |
|---|--|---|---------------------------------|---|--|
| ¿Si aplicamos los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín 001"Zoila Tudela de Puell", De la Región Tumbes 2015. | V.I Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo Utilizando material concreto. | Los juegos lúdicos son un conjunto de actividades donde los niños construyen sus propios aprendizajes y su propia realidad social y cultural, ampliando su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente su propio desarrollo. | Juega imitando sonidos melodías | Juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales | Imita sonidos onomatopéyicos de los animales. |
| | | | Jugamos con chapitas | Demuestra precisión en movimientos de aculo manual al extraer tapas. | Saca tapas de diferentes colores de una botella con orificio grande y los agrupa según el color. |
| | | | Jugamos con papel crepe. | Muestra dominio motor fino al embollar. | Realiza bolitas de papel y las pega sobre las líneas de un dibujo. |
| | V.D Motricidad fina | Variable Dependiente. Fonseca (1998), refiere a los Movimientos con propósitos controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos. La mejor adquisición de la pinza digital de una mejor coordinación óculo manual (ojo, mano), para el desarrollo de la motricidad fina. Los componentes que la definen son: coordinación viso-manual, Facial, gestual y fonética. | Coordinación viso-manual | Manipula objetos y material concreto coordinando el movimiento ojo - mano | Embolilla plastilina con las yemas de los dedos. Modela con plastilina figuras variadas Ensarta bolitas de cuentas en cerda Ensarta tablitas de madera con formas geométricas Rasga papel crepe con las yemas de los dedos Embolilla papel crepé y lo pega sobre las imágenes. Punza sobre los puntos de una figura Juega con títeres de dedos y mano Reproduce figuras en el aire haciendo. |

| | | | | | |
|--|--|--|-----------------------|---|---|
| | | | | | Movimientos circulares y rectos (dedos Mano). |
| | | | Coordinación fonética | Produce diferentes sonidos del ambiente | Imita sonidos de los objetos y animales. Entona la canción siguiendo el ritmo. |
| | | | Coordinación gestual | Expresa sus emociones (alegría, tristeza, enojo) a través de posturas y gestos. | Expresa gestos de emoción junto a la persona que quiere. Realiza gestos de emoción en la realización de las actividades. Imita gestos utilizando títeres (narrando cuentos, historias ocurridas en su entorno). |
| | | | Coordinación facial | Realiza ejercicios a través de expresiones faciales. | Se mira al espejo haciendo ejercicios: saca la lengua, sonríe, llora, baila. Hincha las mejillas inflando un globo. Abre y cierra los ojos frente al espejo y arruga la nariz. |

3.4-Técnicas e instrumento.

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validos por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

Observación

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

Lista de cotejo.

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

Tomado y adaptado de tesis Kelly Yamelly Iparraquirre Jaque.

3.5. Plan de análisis de la investigación

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0.

Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Cuadro: Escala de Calificación

| NIVEL EDUCATIVO | ESCALA DE CALIFICACIÓN | DESCRIPCIÓN |
|--------------------------|-----------------------------------|---|
| Educación Inicial | A Logro Previsto | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado |
| | B En proceso | Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos |
| | C En inicio | Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. |

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

3.6. Matriz de Consistencia

| TÍTULO | PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLE | METODOLOGÍA | POBLACIÓN |
|--|---|---|--|--|---|--|
| JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. CUNA JARDÍN N° 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”, EN EL AÑO 2015. | ¿Si aplicamos los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa I.E. Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”, en el año 2015 | <p>Objetivo General: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”, de la Región Tumbes 2015.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños y niñas de 4años, antes de aplicar los juegos lúdicos con material concreto • Diseñar y aplicar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 4años. • Evaluar mediante un post test la motricidad en los niños y niñas de 4 años, después de aplicar los juegos lúdicos con material concreto. | La aplicación de Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material Concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años De la Institución Educativa Cuna Jardín 001”Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015. | <p>Variable Independiente Juegos lúdicos utilizando material concreto.</p> <p>Variable Dependiente Motricidad fina</p> | <p>Tipo: Investigación</p> <p>Cuantitativa. Nivel: Explicativo.</p> <p>Diseño: Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo. Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:</p> <p>O1 __ X ____ O2</p> <p>Dónde: O1 = Pre-test grupo X= Aplicación de juegos lúdicos O2 = Post-test grupo</p> | El estudio se realizó con una población de 21 niño de 4 años del aula anaranjada de la I.E. Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell” Región Tumbes Año 2015., los cuáles a la vez constituyen la población y la muestra |

3.7. Principio Ético.

El trabajo de investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce el programa juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Cuna Jardín del distrito de Tumbes, para mejorar la motricidad mediante la utilización de material concreto, y que los resultados obtenidos no serán manipulados respetando las respuestas de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo el derecho de Autor de la formación utilizados en el desarrollo de cada investigación ofreciendo un acontecimiento teórico conceptual de los juegos lúdicos, del enfoque significativo y de la motricidad, además se respeta el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados presentando una propuesta en la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados Base de Datos:

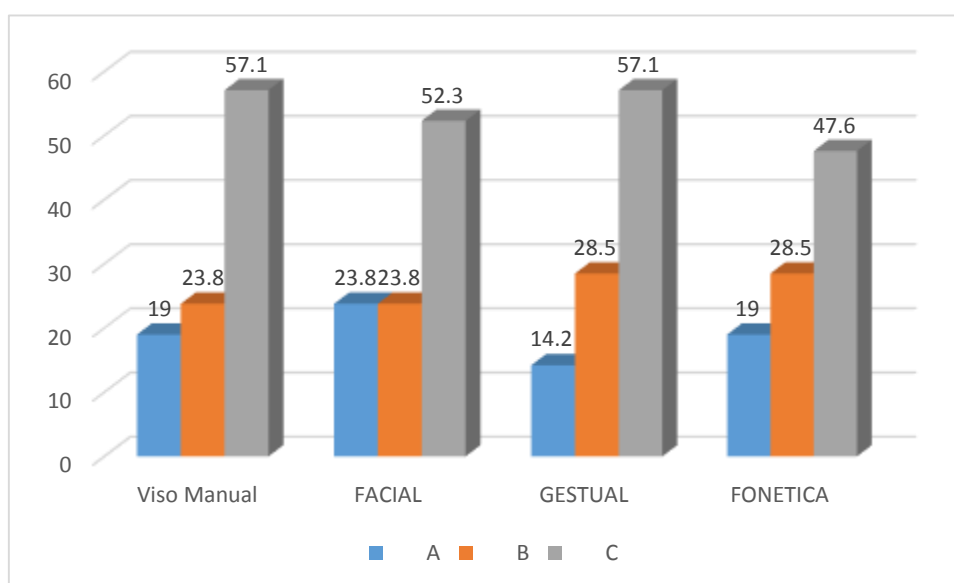
Pre test

Tabla 1: Motricidad fina antes de la aplicación de juegos lúdicos con material concreto

| Indicador | Viso manual | | Facial | | Gestual | | Fonética | |
|-----------|-------------|------|--------|------|---------|------|----------|------|
| | F | % | F | % | F | % | F | % |
| A | 4 | 19 | 5 | 23.8 | 3 | 14.2 | 4 | 19 |
| B | 5 | 23.8 | 5 | 23.8 | 6 | 28.5 | 6 | 28.5 |
| C | 12 | 57.1 | 11 | 52.3 | 12 | 57.1 | 10 | 47.6 |
| Total | 21 | 100% | | 100% | | 100% | | 100% |

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

Grafico 1: Motricidad fina antes de la aplicación de juegos lúdicos con material concreto



Fuente: Tabla 1

Interpretación: La tabla y gráfico 1 demuestran que el 57.1% de los niños se ubican en categoría C en coordinación viso manual, 52.3% en facial, 57.1 en gestual y, 47.6% en fonética.

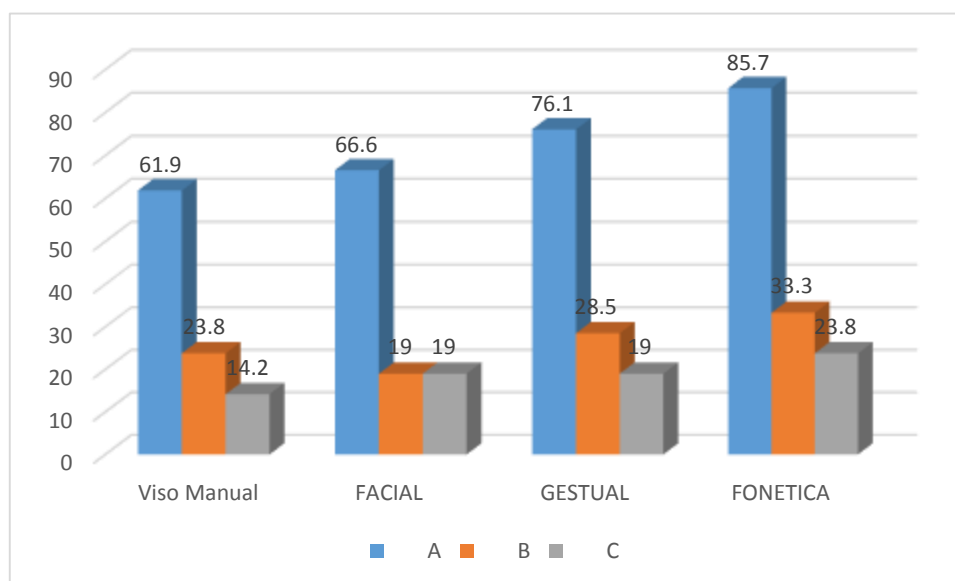
Pos test

Tabla 2: Motricidad fina después de la aplicación de juegos lúdicos con material concreto

| Indicador | Viso Manual | | Facial | | Gestual | | Fonética | |
|-----------|-------------|------|--------|------|---------|------|----------|------|
| | F | % | F | % | F | % | F | % |
| A | 13 | 61.9 | 14 | 66.6 | 16 | 76.1 | 18 | 85.7 |
| B | 5 | 23.8 | 6 | 19 | 6 | 28.5 | 7 | 33.3 |
| C | 3 | 14.2 | 4 | 19 | 4 | 19 | 5 | 23.8 |
| Total | 21 | 100% | | 100% | | 100% | | 100% |

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

Gráfico 2: Motricidad fina después de la aplicación de juegos lúdicos con material concreto



Fuente: Tabla 2

Interpretación: La tabla y gráfico 2 demuestran que el 61.9% de los niños se ubican en categoría A en coordinación viso manual, 66.6% en facial, 57.1 en gestual y, 85.7% en fonética.

PRUEBA DE WILCOXON

Tabla 3 Rangos

| | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|----------------------------|-----------------|----------------|----------------|
| PRETEST - Rangos negativos | 21 ^a | 11,00 | 231,00 |
| POSTEST Rangos positivos | 0 ^b | ,00 | ,00 |
| Empates | 0 ^c | | |
| Total | 21 | | |

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

Fuente: Base de Datos anexo 04

Tabla 4 Estadísticos de prueba

| | PRETEST - POSTEST |
|-----------------------------|---------------------|
| Z | -4,023 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000 |

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Fuente: Base de datos anexo 04

En la tabla 16 se aprecia que el valor de Z es -4,023 valores del pre test y el valor de P es 0,00 positivo que representa al pos test, demostrándose que después de haber aplicado el experimento mejoran los conocimientos de los estudiantes, por lo tanto se rechaza los valores del pre test.

4.2. Análisis de los resultados

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para descubrir los datos de aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa. Office Excel 2010, y el análisis de los datos se han realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 19.0.

4.2.1. Estimar el desarrollo de la motricidad fina a través del pre test.

Tal como se afirma en los resultados del pre test, a través de la tabla 1 y gráfico 1, los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la Motricidad. En donde el 42.8% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad C, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje.

Este resultado se obtiene por la falta de desconocimiento de estrategias o métodos por parte de las docentes del nivel inicial, que permitan desarrollar la motricidad, dando prioridad a las actividades cognoscitivas, es por eso que los niños y niñas presentan dificultades porque las docentes mismas ignoran estrategias propias para desarrollar este nivel. La motricidad se logra utilizando estrategias que despierten el interés y motiven a los niños y niñas a desarrollarla adecuadamente.

Para ello existen estrategias que pueden corroborar a lograr este nivel en los niños y niñas, por ejemplo el juego, muchas docentes desconocen la importancia del juego

como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como el fino por darle prioridad a otras áreas del conocimiento.

Este resultado se obtiene por la falta de desconocimiento de estrategias o métodos por parte de las docentes del nivel inicial, que permitan desarrollar la motricidad, dando Prioridad a las actividades cognoscitivas, es por eso que los niños y niñas presentan Dificultades porque las docentes mismas ignoran estrategias propias para desarrollar este nivel. La motricidad se logra utilizando estrategias que despierten el interés y motiven a los niños y niñas a desarrollarla adecuadamente. Para ello existen estrategias que pueden corroborar a lograr este nivel en los niños y niñas, por ejemplo el juego, muchas docentes desconocen la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como el fino por darle prioridad a otras áreas del conocimiento

4.2.2. Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 15 sesiones de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto. Los resultados de las sesiones se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial.

4.2.3. Estimar el desarrollo de la motricidad fina a través del post test

En la tabla 2 y gráfico 2 se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos test. Donde el 61.9% obtuvieron un nivel motricidad A (logro previsto), indicando una mejora en la motricidad.

Esto demuestra que los juegos lúdicos es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas.

El juego lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constituida del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el juego.

Esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Asimismo, que en el enfoque significativo, el maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. (Rosario Pelayo) Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad.

Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas. Este

resultado se relaciona con la investigación realizada por, el investigador Correa sostiene en su investigación " El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años", que la psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros, el diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.

4.2.4. Comparar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de los juegos lúdicos.

Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Por último, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los

estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de edad de Educación Inicial Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell” del Distrito de Zarumilla – Región Tumbes .2015.

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a ello Álvarez L; corrobora que los juegos lúdicos , resulta una de las actividades más enriquecedoras en la educación Infantil siendo así de vital importancia en los primeros años de formación de los niños, permitiendo el desarrollo integral en todos los ámbitos: cognitivos, psicomotor, personal y social y para que este proceso sea armónico y equilibrado, es necesario que los niños(as) posean las capacidades necesarias (perceptivas y coordinación viso-manual) para expresarse de un modo eficaz y con recursos y materiales necesarios que posibiliten esa expresión y que conozcan las diferentes técnicas de expresión.

V. CONCLUSIONES.

5.1. Conclusiones.

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín 001 tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión individual a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.

- Los resultados del post test, aplicado después de llevar a cabo las sesiones de aprendizaje en donde se utilizó material concreto, se evidencia que la mayoría de los niños y niñas obtuvieron un logro previsto, indicando una mejora en la motricidad fina.

- Para comprobar la hipótesis de la investigación se aplicó la prueba de los signos Wilcoxon obteniendo el valor de $P = 0,000 < 0,05$, lo que nos da a conocer que el uso de la estrategia didáctica genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la motricidad fina, evidenciando una marcada diferencia entre los resultados del pre test con respecto a los del post test; demostrando que el uso de los juegos lúdicos genera expectativas, mejorando en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de la I.E. Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell”, de la Región Tumbes 2015.

5.2. Recomendaciones

Se plantean las siguientes recomendaciones en base a los resultados de mi investigación:

- Es muy importante que los docentes se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que conozcan las modalidades de organización de enseñanza, los enfoques metodológicos, y que utilicen el recurso de soporte de aprendizaje, con el fin de mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial.
- Facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, en donde el explore, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo.
- Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y en ellos deben promover proyectos productivos y significantes que mejoren la calidad de la educación.

Referencias Bibliográficas

Ancona. Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas de Investigación; 1998

Aprendizaje significativo. [sede web]. [Citado 2011 noviembre 11]. Disponible en:

<http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/> Aprendizaje significativo. [Sede web].

[Citado 2012 abril 23] Disponible en:

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

Azanca, N. (2005) Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial; 2005.

Barrios C. (2008). Programa en Institución Educativa 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote Perú. Tesis presentada y publicada.

Bilbao, (1995) Descleé de Brouwer, 1995

Brinnitzer, M. (2008) Actividades del juego. 4 ed. Buenos Aires: Bonum; 2008.

Campbell, D. (2005) Diseños experimentales y cuasi experimentales en la Investigación Argentina: Sampieri; 2005.

Castro, R. (2001) Secuencia Didáctica. 3 ed. México: Plaza y Valdés; 2001. Que el Aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos.

Calatayud, M. (2000.) “El juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños Y niñas distrito de Chimbote 2005”. Tesis presentada y publicada Por la Universidad Nacional de la Santa. Chimbote – Perú 2005.

Calderón, K. (2005) (El juego en la infancia. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia; 2005

Cea, D. (1998) Ancona M. Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas de Investigación. Social. Madrid: Si medio.

Correa, L (2008) “El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años”.

Trabajo monográfico. Universidad Nacional de la Santa. Chimbote Perú.

Coll, (2000) Condiciones para el aprendizaje significativo España: Madrid: Huerga y Fierro.

Chacón, P. (2012) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo Crearlo en el aula? [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador; 2008 [citada 16 mayo 2012]. Disponible en: paulachsupelipc@gmail.com.

Chadwick, M. (1990) Juegos de razonamiento lógico. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello; 1990. Que la comprensión y construcción de aprendizajes surge muy Vinculada a la experiencia, los aprenden conforme a sus actividades.

Escardó, F. (1999) El juego: en la acción educativa del nivel inicial. Ediciones Novedades educativas. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas, 1999.

Fernández. (2003). Los recursos didácticos. Texto del contexto educación [Artículo Internet]. 2003 Jul [citado 08 setiembre 2012]. Disponible en: http://www.slideshare.net/fdoreyblrecursos_didácticos_112613.com.pe.

Farmer (2012) Estrategia didáctica [citado 2012 febrero 22]. Disponible en: http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/estrategias_metodologicas.pdf.

Garaigordóbil, M. (1995) 8 Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la Creatividad.

Garaigordobil, M. (2003) Diseño y evaluación de un programa de intervención Socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la Violencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa [Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2011]. Disponible en: http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%20OO3%20MEC%20Programa%2010-12.pdf.

- Garaigordobil, M. (2005) Diseño y evaluación de un programa de intervención Socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la Violencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa [Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2011]. Disponible en: http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%20OO3%20MEC%20Programa%2010-12.pdf.
- García, A. (2000) Gutiérrez F, Marqués J, Román R, Ruiz F, Samper M. Los juegos en la Educación física de los 6 a los 12 años. 2 ed. España: INDE publicaciones; 2000
- García, A. (2000) El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex; 2009.
- Hernández, SR. Fernández C.C. (1998) Metodología de la investigación. México: McGraw Hill; 1998. Cea D, (1998)
- Herrero, (1995) Aprendizaje significativo. Madrid: Huerga y Fierro; 1995
- Herrero, C. (1999) (Aprendizaje significativo. Madrid: Huerga y Fierro; 1995
- Kaluf, C. (2005). Materiales para la formación docente y el trabajo de aula. Texto del Material concreto. [Sede web]. [Acceso el 21 de abril del 2012].disponible en: <http://pedagogas.wordpress.com/2008/05/27/material-concreto/>.disponible en:
- Lezama. (2011) “Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo Utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje de Zarumilla - Tumbes, en el año 2011”. Tesis presentada y publicada por la Uladech Católica los Ángeles de Chimbote. – Perú 2011.
- Montañés, J. (2003) Aprender y jugar: Actividades educativas mediante el material lúdico. Didáctico. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha; 2003.
- Morgado (.2012) [Sede web]. [Citado 2012 setiembre 27]. Disponible en <http://www.psicopedagogia.com/definicion/didactica> Farmer Estrategia didácticas [citado 2012 febrero 22]. Disponible en:

http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/estrategias_metodologicas.pdf

Ortiz, A. (.2009) Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral; 2009.

Ribes, M. (2011) Educador Infantil de la Generalitat de Valencia. México: Litoral; 2011.

Ministerio de Educación y Ciencia. Juegos para desarrollar habilidades. España Secretaría general técnica; 2005.

Ruiz, F. (.2004) El juego en la educación infantil España: Editorial Mad; 2004. Aprendizaje significativo. [Sede web]. [Citado 2012 abril 11] disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

Vélez, R. (Fernández M. El juego como actividad de desarrollo cognitivo España: MAD S.L; 2003.

Santibáñez, R. (1855) Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2012 marzo 10]. Disponible en: <http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a00-07%3a00&max-results=7>

Santibáñez, R. (2012) (Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2012 marzo 10]. Disponible en: <http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a0007%3a00&max-resultados>

Ortiz, A. (2009) Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, Evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral; 2009.

Ribes, M. (2011) Educador Infantil de la Generalitat de Valencia. México: Litoral; 2011.

Ministerio de Educación y Ciencia. Juegos para desarrollar habilidades. España: Secretaría general técnica; 2005.

Vélez., R. (2003) Fernández M. El juego como actividad de desarrollo cognitivo España: MAD S.L; 2003.

Villareal. (2005) " Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años". Monografía.
Universidad Nacional de la Santa. Chimbote – Perú.

Yong, D. (2006) Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote". Tesis presentada y Publicada por la Universidad Nacional de la Santa. Chimbote –Perú.

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015

| DIMENSIÓN | SI | NO |
|---|----|----|
| COORDINACIÓN VISO MANUAL | | |
| Embolilla plastilina con las yemas de los dedos. | | |
| Modela con plastilina figuras variadas | | |
| Ensarta bolitas de cuentas en cerda | | |
| Ensarta tablitas de madera con formas geométricas | | |
| Rasga papel crepe con las yemas de los dedos | | |
| Embolilla papel crepé y lo pega sobre las imágenes. | | |
| Punza sobre los puntos de una figura | | |
| Juega con títeres de dedos y mano | | |
| Reproduce figuras en el aire haciendo. | | |
| Movimientos circulares y rectos (dedos Mano). | | |
| COORDINACIÓN FONÉTICA | | |
| Imita sonidos de los objetos y animales. | | |
| Entona la canción siguiendo el ritmo. | | |
| COORDINACIÓN GESTUAL | | |

| | | |
|--|--|--|
| Expresa gestos de emoción junto a la persona que quiere. | | |
| Realiza gestos de emoción en la realización de las actividades. | | |
| Imita gestos utilizando títeres (narrando cuentos, historias ocurridas en su entorno). | | |
| COORDINACIÓN FACIAL | | |
| Se mira al espejo haciendo ejercicios: saca la lengua, sonríe, llora, baila. | | |
| Hincha las mejillas inflando un globo. | | |
| Abre y cierra los ojos frente al espejo y arruga la nariz. | | |

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

En la primera infancia el niño conoce el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo este un vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones. Conforme avanza el tiempo el infante, pasa a ser un niño activo, Y convirtiéndose el juego en un instrumento metodológico ofreciéndonos información sobre su desarrollo madurativo en los tres ámbitos: psicomotor, cognitivo y socio afectivo.

En el aspecto escolar, la enseñanza que se le brinda al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación .por ello hablar de la motricidad requiere un primer lugar situarnos en un análisis de lo que para nosotros implica hablar del cuerpo y de la expresión corporal y psicomotriz, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje y se ocupa de la perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas .los principios de la motricidad se fundan en los estudios fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo ,es el agente que establece la relación, la primera comunicación y que integra progresivamente la realidad de los otros ,de los objetos, del espacio y del tiempo para la motricidad resulta valioso que para obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental exterior, de los objetos,

De los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis y manipulación que allá realizado previamente por parte del niño mediante sus actividades corporal, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Las primeras nociones tipológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de construir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puede construir nuevas opciones de movimientos y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

Además los juegos lúdicos son importantes para el aprendizaje favoreciendo la

Coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo manual. Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes.

El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Si aplicamos los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015.

3.1. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS LUDICOS BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO:

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de brindar conocimientos y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

INICIO: Son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar

Y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones y los conocimientos previos de los alumnos. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

DESARROLLO: Son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científico.

-técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados

En las actividades de apertura.

FINAL: Son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

4. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje

5. EVALUACIÓN:

Según el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida.

Son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científicos.

Técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

FINAL:

Son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

4. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje

5. EVALUACIÓN:

Según el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida en la formación Cristiana ya que estos constituyen los propósitos generales del área. Estos propósitos generales (organizadores de área) involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario se deseamos realizar una evaluación adecuada en este sentido. En la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro organizadores fundamentales del área de Personal Social.

Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Además, la evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de Observación (lista de cotejo).

ANEXO 03

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

TEMA : HACIENDO BOLITAS DE PAPEL

EDAD : 4 AÑOS

LOGROS DE APRENDIZAJES

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADORES |
|-------|------------------------------|--|--|
| P. S. | Desarrollo de la psicomotriz | Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel visomotor óculo manual. | Realiza bolitas de papel crepe y los pega sobre las líneas del dibujo. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE | MEDIOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|--|--|--------|
| INICIO | Recepción de los niños juego en los sectores actv. permanente: Rezo, canto, asistencia, normas y noticia del día. Cantamos “ Tengo dos manitos” | C.D | |
| DESARROLLO | Responden a las interrogantes: ¿Les gusta jugar con bolitas de papel? ¿Alguna vez hicieron bolitas de papel? ¿Les gustaría hacerlas? La docente les da tiras de papel crepe de colores alas niño niñas indicándoles cómo hacer: Que rasguen el papel y con las yemas de los dedos hacer las bolitas, luego los niños y niñas hicieron las bolitas y las colocaron en un vaso descartable para luego pegarlas a una silueta de un dibujo. La Docente les pregunta si les gusto el juego, y dialogan sobre el juego en el que han participado. | Material concreto: papel crepe | |
| CIERRE | Todos los niños trabajan su hoja de aplicación pegan las bolitas al dibujo. | .Hoja de aplicación .papel .goma | |

SESIÓN DE APRENDIZAJES N° 02

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”

EDAD : 4 AÑOS

AULA : ANARANJADA

TEMA : DECORAMOS EL RETRATO DE MAMA.

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADORES |
|-------|----------------------------------|--|--|
| P. S. | Desarrollo de la psicomotricidad | Coordinación con precisión eficacia y rapidez a nivel visomotor manual | Adornan el Retrato de mama con bolitas de papel. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y MATERIALES | |
|-------------------|--|--|--|
| INICIO | <p>Recepción de los niños juego en los sectores actv. permanente: Rezo, canto, asistencia, normas y noticia del día. La Docente motiva a los niños, niñas con una canción a MAMA.</p> <p style="text-align: center;">MI AMIGA MI MAMA Yo tengo una amiga Que es dulce y coqueta Es toda ternura que es Sensacional. Que todo me explica que A veces me reta y nunca Esta quieta. Si señor mi amiga MAMA(bis)</p> | CD | |
| DESARROLLO | <p>Participan del juego titulado decoramos el retrato de mama con bolitas de papel. La Docente forma a los niños .niñas en un semi círculo diciéndoles que vamos a jugar adornar el retrato de mama para que quede lindo Luego les entrega el material a los niños y niñas para que peguen la foto de mama en el porta retrato que la docente les entregó les indica que peguen fideos de que ellos pintaron con tempera de colores a su alrededor del cuadro. La docente les pregunta. Que material usaron en el juego? Les gusto el juego?</p> | Papel crepe Goma Tijera cartulina | |
| CIERRE | <p>Luego los niños dialogan acerca lo aprendido en la actividad de hoy. Ensayan la canción a mama.</p> | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”
 EDAD : 4 AÑOS
 AULA : ANARANJADA
 TEMA : JUNTOS DIBUJAMOS Y PINTAMOS.

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|--------------------|----------------------------------|--|--|
| PERSONAL SOCIAL | Desarrollo de la psicomotricidad | Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz óculo manual. | Copia figuras sencillas intentando ser fiel al modelo. |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS O RECURSOS |
|-------------------|---|--|
| INICIO | Recepción de los niños juego en los sectores actv permanente: Rezo, canto, asistencia, normas y noticia del día. La Docente motiva a los niños y niñas con una canción <p style="text-align: center;">MI JARDÍN QUERIDO</p> Mi jardín querido mi segundo hogar Donde voy y vengo aprendo a pintar Pinto muy contento con mucho amor Y no falto nunca ni por un momento La Docente hace ¿? ¿Qué dice la canción? ¿Ustedes saben dibujar y pintar? ¿Qué es lo que les gusta dibujar? | CANCION |
| DESARROLLO | Participan del juego lúdico titulado “Juntos dibujamos” Los niños escuchan muy atentamente a la docente lo importante que es dibujar y pintar por eso vamos todos a pintar la silueta del dibujo que ustedes van elegir en estos momentos, que están en las cajas de los sectores. Luego los niños se levantan de sus asientos enforna ordenada elijen la figura y regresan a su lugar de trabajo para dibujar y pintar, después se levantan a coger tijera para recortar la figura. | Material concreto: hoja boom lápiz borrador crayones tarjetas léxicas |

| | | |
|---------------|---|---|
| | <p>· Los niños, niñas dialogan sobre el juego en el Que han participado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo Las siguientes preguntas:</p> <p>· ¿Qué les pareció? ¿Les gusto el juego? ¿les gustaría jugar otra vez</p> | |
| CIERRE | Los niños pegan la figura que pintaron y recortaron en la hoja de aplicación. | Medios Auditivos. Hoja de aplicación |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”

EDAD : 4 AÑOS

AULA : ANARANJADA

TEMA : BOTONANDO Y DESABOTONANDO.

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADOR |
|------|----------------------------------|--|---|
| P.S | Desarrollo de la psicomotricidad | Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel matriz óculo manual, óculo podal. | Abotona y desabotona de manera adecuada, demostrando Coordinación Viso motriz |

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|---|--------------------------------|--------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. Los niños participan de la canción “Tengo tres botones” acompañado de expresión corporal. MOTIVAMOS CON UNA CANCIÓN: Tengo tres botones Tengo tres botones Tengo tres botones, nes, nes, nes en mi chompa, a, a ,a y me pongo yo, o ,o ,o para abrigarme ,e ,e ,e Se les pregunta ¿qué dice la canción? ¿Cuántos botones hay en la chompa</p> | Camisa Pantalones compas | |
| DESARROLLO | <p>La docente muestra la ropita del sector hogar del aula, les brinda a cada de los niños y niñas una camisa y pantalón para abotonar y desabotonar, el cual lo manipula y descubren lo que pueden hacer. Luego los niños muestran sus chompas (con botones grandes) que han traído de casa y realizan lo mismo que realizaron aprendieron en la actividad.</p> <p>. Luego hacemos concursos por parejas que abotonen y desabotonen la camisa de su compañero</p> | Botones | |

| | | | |
|--------|--|-----------|--|
| CIERRE | En la silueta de un dibujo de una camisa pegan botones | Hoja boom | |
|--------|--|-----------|--|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”

EDAD : 4 AÑOS

AULA : ANARANJADA

ACTIVIDAD : PUNZANDO RAPIDITO

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-------|----------------------------------|--|---|
| P. S. | Desarrollo de la psicomotricidad | Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel matriz óculo manual, óculo podal. | Punza sobre los puntos de una figura según se le indique. |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|--|---------------------------------------|---------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. Motivamos a los niños niñas con una canción referente al tema de hoy. El gato Félix El gato Félix Se molestó por Que le piso la cola A la miau, miau. La docente ¿? A los niños niñas. ¿De qué trata la canción? ¿Les gustaría punzar la silueta de una figura de un gato?</p> | <p>CANCIÓN Lamina figuras</p> | 15 min. |
| DESARROLLO | <p>Participan del juego lúdico titulado “PUNZANDO RAPIDITO” –Escuchan muy atentamente ala docente sobre cómo deben punzar la figura. –Todos los niños empiezan a descubrir el material que la docente les coloco sobre la mesa que van a utilizar en el juego de punzar la figura luego escucha las instrucciones y Participan de la actividad. “punzando rapidito”</p> | | |

| | | | |
|--------|--|--|--|
| | <p>Que sobre un corcho van a colocar la silueta del gato y lo vamos a punsar toda la figura, cogiendo el punzador con los dedos.</p> <p>Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado.</p> <p>Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo</p> <p>Las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció? ¿Les gusto el juego?</p> <p>¿les gustaría jugar otra vez</p> | | |
| CIERRE | <p>Todos los niños trabajan su hoja pegando la figura que ellos punsaron y lo pintan.</p> | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”

EDAD : 4 AÑOS

TEMA : “JUGUEMOS CON LOS TÍTERES”

LOGROS DE APRENDIZAJES

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-------|----------------------------------|--|---|
| P. S. | Desarrollo de la Psicomotricidad | Realiza movimientos con las partes fina de su cuerpo | Juega con títeres con los dedos y la mano |

PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|--|--|--------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. La docente motiva a os niños niñas con una canción.</p> <p style="text-align: center;">PIMPON</p> <p>Pimpón es un mueco Gracioso y juguetón De trapo y cartón Se lava la carita con agua Y jabón. Se desenreda el pelo con Peine de marfil. Y cuando las estrellas Comienzan salir pimpón Se va a la cama y se Acuesta a dormir.</p> <p>La Docente ¿? ¿A quién menciona la canción? ¿Qué es pimpón? ¿Alguna vez han jugado con un títere?</p> | <p style="text-align: center;">CD</p> <p style="text-align: center;">MICROFONO</p> | |
| DESARROLLO | <p>Participa del juego lúdico titulado “Juguemos con los títeres” Escuchan muy atentamente a la docente que les dice que vamos a realizar un juego con los títeres.</p> | | |

| | | | |
|--------|---|--|--|
| | <p>–Realiza varios ejemplos con todo el material</p> <p>–todos los niños empiezan a descubrir la realización del juego cogiendo los títeres</p> <p>Participan dramatizando con los títeres de dedos y manos que ellos eligen, entre amigos crean cuentos imaginarios en su actuación creativos a su manera muy alegre todos y dan su opinión respecto a la actividad que han realizado y que títeres eligieron.</p> <p>La docente les pregunta.</p> <p>¿Qué les pareció?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Les gustaría jugar otra vez?</p> | <p>Muñecos de trapo</p> <p>Títeres</p> | |
| CIERRE | Todos los niños y niñas en su hoja de aplicación pintan los dibujos del teatro. | Hoja de aplicación | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”

EDAD : 4 AÑOS

TEMA : ENHEBRANDO RAPIDITO

LOGROS DE APRENDIZAJES

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-------|----------------------------------|---|---|
| P. S. | Desarrollo de la psicomotricidad | Coordina con precisión eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual | Enhebra hilo en círculos Con la forma de cuadrados y rectángulos en cartulina. |

PRORAMACION DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | RECURSOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|---|---|--------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. La Docente motiva a los niños, niñas con una “DINAMICA”.</p> <p style="text-align: center;">SIMON</p> <p>Simón dice que Nos sentemos Formando un círculo</p> <p style="text-align: center;">SIMON</p> <p>Dice que juguemos en Enhebrando rápido.</p> <p>La docente plantea preguntas: ¿Alguna vez han enhebrado? ¿Conocen las figuras geométricas?</p> | <p>Dinámica</p> <p>Tablitas con orificios</p> | 15 min |
| DESARROLLO | <p>Participan del juego lúdico titulado Enhebrando rapidito Escuchan muy atentamente a la docente sobre la actividad que van a realizar en forma de juego. Coloca el material sobre la mesa y todos los niños empiezan a descubrir el material Que ha traído la docente para la realizar el enhebrado, luego recortan la cartulina en cuadrados a la vez haciendo orificios pasar el hilo por los orificios de los cuadrados, muy contentos cojen de la mesa siluetas diferentes con orificios y pasan el pasador enhebrando.</p> | <p>Hilo nailon</p> <p>Cartulina</p> | |

| | | | |
|---------------|---|----------------|--|
| | <p>Los niños dialogan sobre la actividad realizada en forma de juego que han participado hoy.</p> <p>Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció?</p> <p>¿Les gusto el juego de enhebrar con hilo?</p> <p>¿Les gustaría jugar otra vez?</p> | | |
| CIERRE | <p>Todos los niños y niñas trabajan su hoja de aplicación, rasgan papel en forma de cuadros</p> | Hojas de color | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

EDAD : 4 AÑOS

TEMA : MODELANDO CON PLASTILINA

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADOR |
|-------|-----------------------------------|---|--|
| P. S. | Desarrollo de la Psicomotricidad. | Coordina con precisión eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual | Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor Precisión a nivel viso motriz: óculo manual |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
|------------|---|---|--------|
| INICIO | Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. Ubicaremos a los niños en media luna, seguidamente la docente narrara un cuento “Los animales del bosque” Utilizando láminas, imágenes siguiendo la secuencia del cuento Se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué pudimos observar? ¿Qué personajes hay? ¿Podremos elaborar los animales del cuento utilizando plastilina? | Plastilina | |
| DESARROLLO | La maestra organizará a los niños por grupos dándoles plastilina para que ellos elijan los colores y modelen los personajes del cuento narrado siguiendo la secuencia sobre una hoja boom y luego le ponemos cinta de embalaje transparente encima para que no se caigan los animalitos de la hoja. | Cuento Imágenes | |
| CIERRE | La maestra realizara algunas preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué parte más te gusto? ¿Cómo lo aprendieron? Al finalizar por grupos deberán narrar el cuento utilizando el modelado de los personajes modelados de plastilina por ellos. | Plastilina de colores Recursos Humanos | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS GENERALES.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

EDAD : 4 AÑOS

ACTIVIDAD : JUGAMOS FRENTE AL ESPEJO.

: LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADOR |
|------|----------------------------------|---|---|
| P.S | Desarrollo de la psicomotricidad | Realiza diferentes movimientos faciales | . Actúa frente al espejo con ejercicios: abrir cerrar los ojos sacar y guardar. la lengua |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTO | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
|------------|--|----------|--------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores</p> <p>Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia.</p> <p>Entonamos una poesía “ESPEJITO”.</p> <p>Espejito , espejito, espejito</p> | | |
| DESARROLLO | <p>. ¿Han realizado gestos frente al espejo?</p> <p>Escuchan muy atentamente a la docente sobre que podemos realizar frente a un espejo</p> <p>Realizamos varios ejemplos.</p> <p>Todos los niños empiezan a descubrir el material que ha traído la docente para la realización del juego</p> <p>Los niños ponen atención a las indicaciones de la docente y luego participan en el juego</p> <p>“Juguemos frente a un espejo”</p> <p>Hacemos diferentes muecas, sacamos la lengua, abrimos y cerramos los ojos, molestos y tristes.</p> <p>Los niños dialogan sobre el juego en que han participado</p> <p>cada uno da su opinión</p> | | |
| CIERRE | <p>Responden a las que la docente les hace</p> <p>Les gusto lo que aprendieron hoy?</p> <p>¿Qué les pareció?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Les gustaría jugar otra vez?</p> <p>Comentan en casa lo aprendido hoy.</p> | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

EDAD : 4 AÑOS

ACTIVIDAD : CONOZCAMOS LO MARAVILLOSA NATURALEZA QUE DIOS CREO

LOGROS DE APRENDIZAJES

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|--------------|--|---|---|
| COMUNICACIÓN | Expresa espontáneamente en lengua materna, sus necesidades, sentimientos, deseos ideas, y experiencias. Escuchando y demostrando comprensión a lo que le dice otras personas. | Se expresa sus deseos haciendo uso de trazos y oraciones sencillas. | Verbaliza el retrato de la creación con sus propias palabras. Act.se muestra contento al observar la creación. |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTO | ESTRATEGIA | RECURSOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|---------|--|-----------------------|--------|
| INICIO | Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. La Docente motiva a los niños, niñas con una canción referente al tema. DIOS ES BUENO Dios es bueno, Dios es bueno Me hizo a mí, padres hermanitos Bueno es, bueno es. Dios es bueno hizo el Sol hizo el Sol Plantas y animales, Plantas y animales Bueno es, bueno La Docente pregunta ¿Quién creo el mundo? ¿Ustedes conocen al creador? ¿Dónde está y por qué habrá creado? | Canción | |

| | | | |
|------------|---|--|--|
| DESARROLLO | <p>La Docente indica que hoy dialogaremos sobre lo que Dios ha creado.</p> <p>Se narra la creación del mundo, mostrando las láminas diciéndoles que Dios tardó siete días para crear el Mundo</p> <p>Creo los mares, y los ríos, el sol, la Luna, las estrellas, la Tierra, las plantas, los animales y finalmente al Hombre y a la Mujer.</p> <p>El primer hombre se llamó Adán</p> <p>La primera Mujer se llamó Eva</p> <p>Les mostraremos un sobre sorpresa donde habrá imágenes de lo que ha creado Dios y lo que ha creado el hombre.</p> <p>Luego la Docente indica a los niños, niñas que clasifiquemos y formemos un conjunto de cosas que ha creado Dios y cosas que ha creado el hombre.</p> <p>Luego saldremos a dar una vuelta y ellos observen por los alrededores de la I.E. y comenten sobre lo que observan quien las ha creado. Dios</p> <p>La Docente les da dibujos a los niños para que peguen dentro del conjunto lo que ha sido creado por Dios y fuera lo que ha creado el hombre.</p> <p>La Docente ¿?</p> <p>¿Qué hemos observado en el paseo?</p> <p>¿Qué imágenes observaron en las láminas?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué hemos aprendido?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> | | |
| CIERRE | <p>Modelan con plastilina los animalitos y plantas y cuentan a mamá lo aprendieron hoy</p> | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

EDAD : 4 AÑOS

ACTIVIDAD : MODELA FIGURAS CON PLASTILINA

LOGROS DE APRENDIZAJES

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES |
|------|----------------------------------|---|---|
| P.S | Desarrollo de la psicomotricidad | Coordina con precisión y eficacia y rapidez viso motriz óculo manual óculo podal | Manipula plastilina y realiza figuras con esta. |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS RECURSOS | TIEMPO |
|------------|--|--|---------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. Motivamos a los niños, niñas con una canción de acuerdo al tema.</p> <p style="text-align: center;">TENGO DOS MANITAS Tengo dos manitas y Las hago bailar y Las hago bailar Me toco la cabecita y Doy una vueltecita Así así</p> <p>La docente ¿? ¿Cuántas manitos tenemos? ¿Les gusta jugar con plastilina? ¿Que podríamos hacer con esta? ¿Les gustaría hacer figuritas con esta?</p> | | 15 min. |
| DESARROLLO | <p>Participan del juego lúdico titulado “Haciendo figuras de plastilina. La docente hace sentar a todos los niños niñas formando un semi círculo. Luego los niños escuchan muy atentamente La docente sobre algunas indicaciones para realizar figuritas con plastilina. –Todos los niños empiezan a descubrir el material que han de utilizar en el juego.</p> | <p>Material Concreto: Plastilina Cartulina Cinta</p> | |

| | | | |
|---------------|---|---------------------------|--|
| | <p>–Escuchan las instrucciones del juego. Participan del juego lúdico “Haciendo figuras de plastilina Los niños y niñas crean y modelan figuras de acuerdo su creatividad. Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría jugar de nuevo?</p> | | |
| CIERRE | <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: rellenan una figura con Plastilina.</p> | Hoja de aplicación | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

EDAD : 4 AÑOS

ACTIVIDAD : “BORDANDO SILUETAS”

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|------|----------------------------------|--|---|
| P.S | Desarrollo de la psicomotricidad | Utiliza estratégicamente la coordinación | Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor Precisión a nivel viso motriz: óculo manual. |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE | RECURSOS | TIEMPO |
|------------|---|---|--------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. Motivamos a niños, niñas con una canción.</p> <p style="text-align: center;">QUE SERA Que será, Que será Lo que hay aquí No lo sé, no lo se Pronto lo sabré.</p> <p>La docente muestra una caja de sorpresa muy amable y pregunta: ¿Qué pudimos observar? ¿Qué encontramos en los sobres? ¿Qué formas tienen las siluetas? ¿Por qué tendrán agujeros el contorno de las siluetas? ¿De qué manera bordaremos la silueta?</p> | <p>Pasadores Cartillas Siluetas Caja sorpresa Cartillas de los pasos del bordado.</p> | |
| DESARROLLO | <p>Mostraremos una caja sorpresa en ella estarán inmersas las siluetas de las frutas y los pasadores de colores seguidamente cada niño sacara una silueta y un pasador. Posteriormente la maestra mostrara a los niños cartillas de la elaboración del bordado con los pasos a seguir para bordar. Invitaremos a un niño para que realice el bordado utilizando su silueta y pasador correspondiente.</p> <p>Luego todos los niños realizan el bordado a las siluetas que ellos elijen utilizando su creatividad.</p> | <p>Siluetas y pasadores</p> | |
| CIERRE | <p>La maestra realizara algunas preguntas: ¿Qué necesitamos para bordar siluetas? ¿Cómo bordamos la silueta? ¿Fue fácil o complicado bordar la silueta? ¿Qué siluetas conocimos? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cuál fue la parte de su cuerpo que utilizaron para el bordado?</p> | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.

EDAD : 4 AÑOS

TEMA : JUGAMOS HACIENDO GESTOS

LOGROS DE APRENDIZAJE

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-------|--|---|---|
| P. S. | Construcción de la identidad personal y autónoma | Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con sus manos | Realiza movimientos con los manos y los dedos |

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| MOMENTO | ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE | MEDIOS Y RECURSOS | TIEMPO |
|------------|--|------------------------------|---------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. La docente motiva a los niños niñas con una dinámica.</p> <p style="text-align: center;">SIMÓN DICE</p> <p>Simón dice que imites lo que Mama los quehaceres de Mama. Simón dice que hagas lo que hace Plancha, lava, cocina, asea la casa.</p> <p>La docente ¿? ¿Alguna vez han imitado a alguien? ¿Cómo lo imitaron?</p> | | 15 min. |
| DESARROLLO | <p>Participan del juego lúdico titulado “imitaciones” Escuchan muy atentamente a la docente sobre sobre el significado de imitación –Realiza varios ejemplos –Todos los niños empiezan a descubrir el material que ha colocado la docente encima de las mesas para la realización del juego. – Los niños y niñas escuchan las instrucciones de la docente y participan del juego “haciendo gestos” Forman grupos hacen el gesto que están feliz, triste, enojado, luego sacan mascarar de lo que ellos han expresado. Los niños dialogan sobre el juego en el que han participado.</p> | Material concreto ropa | |

| | | | |
|--------|---|--|--|
| | <p>Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo</p> <p>Las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció?</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Les gustaría jugar otra vez?</p> | | |
| CIERRE | <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: pegan bolitas de papel crepe dentro del dibujo que ellos eligen y comentan en casa lo aprendido el día de hoy.</p> | | |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS GENERALES

Institución Educativa : Cuna Jardín 001 “Zoila Tudela de Puell”.

Edad : 4 años

Tema : juego con mi cuerpo.

LOGRO DE APRENDIZAJE

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
|-------|--|---|------------------------------------|
| P. S. | Construcción de la identidad Personal y autónoma. | Realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo de su cuerpo. | Realiza movimientos con su cuerpo. |

PROGRAMACIÓN DE ACTITUDES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|---|---|--------|
| INICIO | <p>Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. La docente conjuntamente con os niños y niñas entonan una canción :</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi cuerpo se está moviendo Mi cabeza se está moviendo Tralalala Mis brazos se están moviendo tralalala Mis piernas se están moviendo tralalala</p> | | |
| DESARROLLO | <p>Salimos al patio realizamos movimientos con nuestro cuerpo, daremos indicaciones para desarrollar la Noción: Arriba – Abajo. Luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos, corremos, rodamos, gateamos, saltamos y bailamos. La docente ¿? Qué pasaría si no tuviéramos cabeza, brazos etc. Jugamos al espejo utilizando un muñeco imitando los movimientos que hace dicho muñeco. Conocen así que su cuerpo está formado por 3 partes (cabeza, tronco extremidades). Colocamos la silueta del cuerpo humano e invitamos a os niños-niñas que señalen las partes del cuerpo que la maestra indica. Dialogamos acerca del respeto y cuidado de nuestro cuerpo</p> | <p>Patio de la I.E. niños y niñas. Maestra muñeco</p> | |

| | | | |
|--------|---|--|--|
| CIERRE | Los niños – niñas llevaran una silueta del cuerpo humano en corruspum y baja lengua para que dialoguen, jueguen y amplíen sus conocimientos | | |
|--------|---|--|--|

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : CUNA JARDÍN 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”.
 EDAD : 4 AÑOS
 TEMA : JUGUEMOS CON NUESTRAS ARTICULACIONES.

LOGROS DE APRENDIZAJE

| AREA | COMPETENCIA | CAPACIDA | INDICADOR |
|------|--|---|-----------------------------------|
| P.S | Construcción de la identidad personal y autonomía. | Realiza diferentes Movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso Y ritmo en su cuerpo. | Realiza movimientos con su cuerpo |

PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

| MOMENTOS | ESTRATEGIAS | MEDIOS Y MATERIALES | TIEMPO |
|------------|---|--|--------|
| INICIO | Recepción de los niños. Juego en los sectores Actividad, permanente: Rezo, canto asistencia. Los niños y niñas se disfrazarán de una dramatización con una marioneta las cual realizara diversos movimientos con sus articulaciones. | | |
| DESARROLLO | Se les hará la siguiente pregunta ¿Qué pasaría si no pudiera doblar nuestros codos, rodillas etc. Salimos al patio a realizar diversos juegos: El juego de los pies utilizando sogas. Simulamos volar como mariposa llevando cintas rojas en las muñecas. Jugamos Simón manda: Para que señale sus demás articulaciones, Formamos grupos y les damos una silueta del cuerpo humano en papelote y los peguen e identifiquen las Articulaciones aprendidas. Aprenden una rima: Doblo mis codos Muevo mis muñecas Doblo mis rodillas Y me siento en la silla. | Niños niñas Papelote siluetas tijeras Plastilina sogas | |
| CIERRE | Brindamos hojas con la figura del cuerpo humano para que marquen con un aspa las articulaciones aprendidas. | | |











4. RESULTADOS

4.1. RESULTADOS.

4.1.1. BASE DE DATOS.

a)-BASE DE DATOS DEL PRE TEST.

TABLA N° 05

| | ITEM | COORDINACION VISO MANUAL | | | | | | | | COORDINAC FACIAL | | | COORDINACION GESTUAL | | | | | | COORDINACION FONETICA | | | | | | TOTAL | | | |
|----|------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|------------------|----|----|----------------------|----|----|----|----|----|-----------------------|----|----|----|----|----|-------|----|----|----|
| | NIÑO/NIÑA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | | 24 | 25 | 26 |
| 01 | JUAN | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 |
| 02 | JOSUE | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 15 |
| 03 | KATCSA | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 14 |
| 04 | MAYLIN | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 11 |
| 05 | ARMANDO | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 16 |
| 06 | CRISTOPHER | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 |
| 07 | ARON | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 12 |
| 08 | PEDRO | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 12 |
| 09 | PABLO | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 |
| 10 | ADRIAN | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 11 |
| 11 | DAYIRO | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 11 |
| 12 | YASURI | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 15 |
| 13 | LUCIANA | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 14 |
| 14 | DANA | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 14 |
| 15 | JOEL | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 |
| 16 | MARIUXI | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 14 |
| 17 | ANA | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 12 |
| 18 | AEXANDER | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 11 |
| 19 | WILSON | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 15 |
| 20 | JEAN | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 11 |
| 21 | EDITHA | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 16 |

4.1.2.- BASE DE DATOS.

C) BASE DE DATOS DEL POS TEST

TABLA N° 6

| | ITEMS NIÑOS/AS | COORDINACION VISO MANUAL | COORDINACION FACIAL | COORDINACION GESTUAL | COORDINACION FONETICA | TOTAL |
|----|-------------------|-----------------------------|------------------------|-------------------------|-------------------------|-------|
| | | 1 2 3 4 5 6 7 8 | 9 10 11 | 12 13 14 15 16 17 18 | 19 20 21 22 23 24 25 26 | |
| 01 | JUAN | 1 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 1 1 1 1 | 26 |
| 02 | JOSUE | 1 1 1 1 1 1 0 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 0 1 0 | 1 1 1 1 0 1 1 | 22 |
| 03 | KATICSA | 1 1 0 1 0 1 0 1 | 1 1 1 | 1 0 1 0 1 1 1 | 0 1 1 0 1 1 1 | 19 |
| 04 | MAYLIN | 1 1 1 0 1 1 1 1 | 1 1 0 | 1 1 1 1 1 1 0 | 1 0 1 1 1 0 0 1 | 20 |
| 05 | ARMANDO | 1 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 1 1 1 1 | 26 |
| 06 | CRISTOFER | 1 1 1 1 1 1 1 0 | 1 1 1 | 1 1 1 0 1 0 1 | 1 0 1 1 1 1 1 0 | 21 |
| 07 | ARON | 0 1 1 1 0 1 1 1 | 1 1 0 | 1 1 1 1 1 0 1 | 1 1 0 1 1 0 1 0 | 19 |
| 08 | PEDRO | 1 1 1 0 1 1 1 1 | 1 0 1 | 1 1 0 1 1 1 0 | 1 0 0 1 1 0 1 1 | 19 |
| 09 | PABLO | 1 1 1 0 1 1 1 1 | 1 1 0 | 1 1 0 1 0 1 1 | 0 1 1 1 0 1 1 1 | 20 |
| 10 | ADRIAN | 1 1 1 1 1 1 0 1 | 1 1 1 | 1 1 1 0 1 0 1 | 1 0 1 0 1 0 1 0 | 19 |
| 11 | DAYIRO | 1 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 0 1 1 | 1 0 1 1 1 0 1 1 | 23 |
| 12 | YASURI | 0 1 1 1 0 1 1 1 | 1 1 0 | 1 1 0 1 1 1 0 | 1 1 1 0 0 1 1 0 | 18 |
| 13 | LUCIANA | 1 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 1 1 0 | 1 1 1 0 1 1 0 1 | 24 |
| 14 | DANA | 1 0 1 1 0 1 1 0 | 1 1 0 | 1 1 1 1 1 0 1 | 1 0 1 1 1 1 1 0 | 18 |
| 15 | JOEL | 1 1 1 1 1 0 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 1 0 1 | 1 0 1 1 1 1 0 1 | 22 |
| 16 | YASURI | 1 1 0 1 0 1 0 1 | 1 1 0 | 1 0 1 0 1 1 0 | 1 1 1 0 0 1 1 1 | 17 |
| 17 | ANA | 1 1 1 1 1 1 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 1 0 1 | 1 0 1 1 1 1 1 0 | 23 |
| 18 | ALESANDR A | 1 1 1 0 1 1 0 1 | 1 0 1 | 1 1 0 1 0 1 0 | 1 1 0 0 1 1 1 1 | 18 |
| 19 | WILSON | 1 1 1 1 1 1 0 1 | 1 1 0 | 1 0 1 1 1 0 1 | 1 0 1 1 0 1 1 1 | 20 |
| 20 | JEAN | 1 1 1 1 1 0 1 1 | 1 1 1 | 1 1 1 1 1 1 0 | 1 1 1 1 0 1 1 0 | 22 |
| 21 | EDITA | 1 1 1 1 1 0 1 1 | 1 1 0 | 1 1 1 1 1 0 1 | 1 1 0 1 1 1 1 1 | 25 |

“AÑO DE LA DIVERSIFICACION PRODUCTIVA Y DEL FORTALECIMIENTO
DE LA EDUCACION”

Tumbes, 24 de septiembre del 2015

Carta N° 001-2015

Sra.

Lic. Ana Mogollón López

Directora de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 001 “Zoila Tudela de Puell”
Ciudad.-

De mi mayor consideración:

Tengo el honor de dirigirme a usted para saludo atentamente y comunicarle que la alumna VILMA LILI ARCAYA TANDAZO, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial del VII ciclo de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, ha sido aceptada para realice sus investigaciones explicativas. Actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura: de Tesis I, Tesis II, Tesis III, Tesis IV, Titulada; **“JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS, Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA CUNA JARDIN N° 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL” ZARUMILLA - TUMBES, EN EL AÑO 2015!”**

Conocedora de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación y superación de la juventud de nuestra región, le expreso las nuestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente;

 LEI. N° 001 “ZOILA TUDELA DE PUELL”

Lic. Ana Del Carmen Mogollón López
DIRECTORA

