



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO  
MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE  
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE-  
2019.**

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

**AUTOR**

**CHÁVEZ NINATANTA, Kattia Aniuska**

**ORCID: 0000-0002-1302-2327**

**ASESOR**

**PÉREZ MORÁN, Graciela**

**ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2019**

## **Equipo de Trabajo**

### **AUTOR**

Chávez Ninatanta, Kattia Aniuska

ORCID: 0000-0002-1302-2327

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

## **Hoja del jurado**

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofía Susana ,Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela, Pérez Morán

Asesor

## **Agradecimiento**

Una mañana me desperté agradeciendo y diciendo Dios, Ayúdame a seguir con mis estudios universitarios Venciendo todo lo que me pueda impedir a seguir luchando por mi sueño.

Mi querido padre celestial solo tu guías mis pasos con tus palabras de alentándome seguir caminando agrediendo siempre a mis padres por su ayuda incondicional y confianza en Mi.

Jorge .M Ch. H. Padre mío quiero mencionarte. Aquí en este Agradecimiento dedicándote estas palabras en mi tesis por mis esfuerzos que son tuyos a Lucinda F .N.S por siempre estar hay aconsejando por el amor que me brindas en cada paso que doy por mi sueño los amo.

## Dedicatoria

Dios te muestras que todo es posible,  
Que no hay límites para nada y menos  
Para lo bueno, demuestras que con fe todo  
Se puede lograr quien lucha por su sueño  
Sueño a de lograr.

Te dedico esto porque de tus labios una  
vez me dijiste camina fuerte y se valiente, sin  
miedo a anda, porque nada malo te ha de  
pasar sigue cambiando sonriendo porque el  
que nace para triunfar jamás será derrotado  
gracias por siempre confiar en mí en cada  
paso en cada sueño esto va para ti hasta el  
cielo

Por finalizar quiero agradecer a  
mi novio José Manuel C...L por  
siempre apoyarme desde que inicie  
mi carrera profesional gracias por  
estar siempre a mi lado. Amor sé  
que desde cielo me cuidadas y me  
guiaras siempre Te amo y esto va  
para ti con mucho Amor.

## RESUMEN

Esta investigación está orientado a aplicar juegos didácticos para mejorar desarrollo de motricidad fina en niños de 3 años, así mismo se ha considerado como objetivo general establecer la aplicación de juegos didáctico para el desarrollo para motricidad fina en niños de 3 años institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019. Este estudio se manifestó a través de una investigación pre experimental, la cual está conformado por 22 estudiantes del nivel inicial. El instrumento que se utilizó para poder acceder los siguientes datos fue una lista de cotejo y la observación. Para el proceso de análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica la prueba de wilcoxon, dado las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se pretende estimar la diferencia significativa entre los promedios del pre Test y pos test. Obteniendo una base de resultados a través de nuestros cuadros e gráficos obtuvieron una totalidad de un 100%.de resultado y dando relación en las dimensiones de los juegos didácticos para un mejor desarrollo de motricidad fina. Se concluyó que existe diferencia significativa entre los resultados de pre tés y pos tés, y con un nivel de significancia de 5% se obtuvo 0,000, y por lo tanto se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la hipótesis nula, quedando demostrado la eficacia de los juegos didácticos en la mejora de la motricidad fina de los niños de 3 de institución educativa nacional 316 niño Jesús del distrito de Chimbote en el año 2019.

Palabras clave: juego, didácticos, material concreto, motricidad fina.

## **ABSTRACT**

This research is aimed at applying didactic games to improve fine motor development in 3-year-old children, and it has also been considered as a general objective to establish the application of didactic games for the development of fine motor in 3-year-old children. National educational institution 316 ° Niño Jesús, Chimbote, 2019. This study was manifested through a pre-experimental investigation, which is made up of 22 students of the initial level. The instrument that was used to access the following data was a checklist and observation. For the data analysis process, the non-parametric wilcoxon test was used, given the variables of the hypothesis are ordinal in nature and it is intended to estimate the significant difference between the pre-test and post-test averages. Obtaining a base of results through tables and graphs, a total of 100% of result was obtained and giving a relationship in the dimensions of the didactic games for a better development of fine motor skills. It was concluded that if there is a significant difference between the results of pre- and post-test, and with a significance level of 5%, 0.000 was obtained, and therefore the research hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected, being demonstrated The effectiveness of educational games in improving the fine motor skills of the children of 3 of the national educational institution 316 Child Jesus of the District of Chimbote in the year 2019.

Keywords: didactic game, concrete material, fina

## Contenido

1. Título de la tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma de jurado y asesor .....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o Dedicatoria.....	iv
5. Resumen y Abstracta .....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	xii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2. Didáctica Juegos didácticos.....	9
2.3. Tipos de juegos.....	9
2.3.1. El juego en su importancia.....	10
2.3.2. Que son los juegos didácticos.....	10
2.3.2.1. Uso de juego didáctico ejecutando aula.....	11
2.3.2.2. Selección de juego didáctico.....	11
2.4. Enseñanza didáctica.....	11
2.5. Actividades para mejorar la motriz fina A través de juegos didácticos.....	12
2.5.1. Tipos de juegos didácticos que promueven el aprendizaje en los niños.....	12
2.5.1.1. Actitudes que el maestro debe tener ante el juego.....	13
2.5.1.2. ¿Qué es un juego educativo y didáctico? .....	13.



2.5.1.2.1. Los juegos didácticos propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de diferentes habilidades. ....	14
2.5.1.3. La motricidad.....	14
2.5.1.3.1. Motricidad fina.....	15
2.5.1.3.2. Dimensiones de la motricidad fina .....	16
2.5.1.4. Teorías de la motricidad fina.....	19
2.5.1.4.1. Teorías de María Montessori.....	19
2.5.1.4.2. Teoría de Lev Vygotsky.....	20
2.5.1.4.3. Teoría de Jean Piaget.....	21
2.5.1.4.3.1. Adquirir material concreto en buen estado. ....	22
2.5.1.4.4. Será importante las habilidades de motricidad fina.....	22
2.5.1.4.4.1. Cómo se desarrollan las habilidades finas.....	22
2.5.1.4.4.2. La motricidad fina y la importancia.....	23
2.5.1.4.4.3. Desarrollando la motricidad fina.....	23
2.5.1.4.4.4. Estado de motricidad fina Aspectos de la motricidad fina.....	24
2.5.1.4.5. Técnicas de la motricidad fina.....	25
2.5.1.4.5.1. Actividades de desarrollo digital.....	26
2.5.1.4.5.2. Cuando se debe incentivar la motricidad fina.....	27
2.5.1.4.5.3. En la dimensión motricidad.....	27
2.5.1.4.5.4. ¿Qué es la motricidad? .....	27
2.5.1.4.5.5. El desarrollo de las habilidades motrices.....	28
2.5.1.4.5.6. Habilidades motrices básicas.....	28

2.5.1.4.5.7. Motricidad y movimiento: ¿Para qué sirven las actividades motrices?.....	29
2.5.1.4.5.8. Destrezas motrices.....	29
2.5.1.4.5.9. Tareas motrices.....	29
2.5.1.4.6. Los juegos didácticos propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de diferentes habilidades:.....	30
III. Hipótesis.....	30
IV. Metodología.....	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.2. Población y muestra.....	32
4.2.1. Área geográfica de la investigación.....	32
4.2.1.1. Población.....	32
4.2.1.1.1. Referencias de la Institución educativa.....	33
4.2.1.2. Muestra.....	34
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	34
4.3.1. Definición y operacionalización de variables.....	34
4.3.1.1. Variable independiente: Los juegos didácticos.....	34
4.3.1.2. Variable dependiente: Motricidad fina.....	35
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
4.4.1. La Observación.....	37
4.4.1.1. Lista de Cotejo.....	37
4.5. Plan de análisis.....	37
4.6. Matriz de consistencia.....	37

4.7. Principios éticos.....	41
V. Resultados.....	41
5.1.1. Evaluar la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test.....	42
5.1.2. Aplicar los juegos didácticos utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina.....	43
5.1.3. Evaluar mediante el post test la motricidad fina de los niños de 3 años de la institución educativa del nivel inicial N° 316.....	53
5.2. Análisis de los resultados.....	54
5.2.1. Evaluar la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test.....	55
5.2.2. Aplicar los juegos didácticos utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina. ....	55
5.2.3. Evaluar el nivel de motricidad fina de los niños de 3 años a través de pos test...56	
5.2.4. Establecer el nivel de significancia de motricidad fina entre el pre test y pos test...57	
VI. Conclusiones y recomendaciones.....	60
6.1. Conclusiones.....	60
6.2. Recomendaciones.....	61
Referencias bibliográficas.....	63
Anexos.....	69

## Índice de tablas

Tabla 1. ....	34
Tabla 2. Identificar el nivel motricidad fina a través de pre test .....	41
Tabla 3. Resultados de la sesión N° 01: Rasgando el papel. ....	42
Tabla 4. Resultado de la sesión N° 02. Rasgando con precisión el papel. ....	43
Tabla 5. Sesión N° 03: Enrollando lana en mi baja lengua .....	44
Tabla 6. ....	45
Tabla 7. Sesión N° 5 “aprendiendo a enroscar y abotonar ” .....	46
Tabla 8. Sesión N° 6 “aprendiendo hacer dibujos con harina ” .....	47
Tabla 9. ....	48
<b>Tabla 10.</b> .....	<b>49</b>
Tabla 11 .Resultados de la novena sesión: Jugando con los muñecos .....	50
Tabla 12. Sesión N° 10 “Jugamos con el color azul” .....	51
Tabla 13. Resultados obtenidos mediante el pos test aplicado a los niños de la I.E .....	52
Tabla 14. Estadísticos descriptivos, pruebas no paramétricas .....	<u>525</u>
Tabla 15. Rangos de wilcoxon.....	<u>525</u>
Tabla 16. Prueba de rangos con signos de wilcoxon .....	<u>529</u>

## Índice de figuras

Figura 1 Resultado porcentual del pre test aplicados a los niños de 3 años de la I.E.N°316.....	36
Figura 2.Resultado porcentual de la sesión N°02 Rasgando el papel.....	38
Figura 3.Resultado porcentual de la sesión N°03 enrollando lana en mi baja lengua .....	39
Figura 4.Resultado porcentual de la sesión N°04:practicamos movimientos de mis manitos .....	41
Figura 5.Resultado porcentual de la sesión N°05 “aprendiendo a enroscar y abotonar “ .....	42
Figura 6.Resultado porcentual de la sesión N°06 aprendo hacer dibujos con harina.....	43
Figura 7.Resultado porcentual de la sesión N°07 juegos con mis decolores.....	45
Figura 8.Resultado porcentual de la sesión N°07 juegos con mis decolores.....	45
Figura 9.Resultado porcentual de la sesión N°08 jugando con el color rojo.....	46
Figura 10.Resultado porcentual de la novena sesión jugando con los muñecos.....	47
Figura 11.Resultado porcentual de la sesión N°10“ jugando con el color azul “.....	48
Figura 12.Resultado obtenidos mediante el pos test aplicado a los niños de la I.E.N°316.....	49

## **I. Introducción**

El presente trabajo de investigación se deriva de la línea de investigación de la carrera profesional de Educación Inicial este proyecto se ha realizado en el Perú en el distrito de Chimbote, en La Institución educativa nacional 316 niño Jesús.

El objetivo del desarrollo motricidad fina en niños y niñas de 3 años esto consistió en que los niños puedan tener diferentes movimientos al aprender nuevas técnicas así como pueden desarrollar también una mejor coordinación en sus manos, brazos e ojos los niños pueden lograr nuevas habilidades adquiridas durante sus aprendizajes en un ambiente muy cálido armonioso y amoroso es así que estos movimientos se realiza a través de nuestros pequeños músculos de nuestro cuerpo y también nos permite tener un mejor equilibrio, además de adquirir velocidad, agilidad y más fuerza en sus movimientos de brazos, manos y mejor rapidez al tener una visión en nuestros ojos. Realizando de manera muy paciente un seguimiento exhaustivo, de mayor importancia en el desarrollo integral y social.

En nivel inicial, donde se ejecuta la motricidad fina, donde se dirige al adiestramiento, motivación y progreso de la musculatura, las manos y dedos, se considera integral y fundamental en el desarrollo de la etapa escolar, puesto que en esta génesis de su vida ayudará a ejecutar movimientos precisos. La motricidad fina se busca desarrollarla en los primeros años de vida del escolar, así ayudar en su desarrollo y enseñanza significativa a través de numerosas agilidades que aprenderá el niño y niña en el paso escolar.

Es por ello que este proceso de actividades, es donde debemos apoyar a los niños, debemos como ofrecerle todo el espacio necesario e instrumentos de exploración para tener un mejor punto de vista. Hoy en día en Chimbote y nuevo Chimbote, y en las diferentes instituciones públicas y privadas podemos decir, que los niños practican otras actividades que es la motricidad Gruesa y dejan de lado la motriz fina que es lo más importante para los niños.

En base a la problemática expuesta se formula el siguiente enunciado: ¿Cómo influye la aplicación de juegos Didácticos utilizando material concreto para el desarrollo de motricidad fina en niños 3 años, institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote 2019.

Para dar respuesta a la pregunta de investigación se plantea como objetivo general: Establecer la aplicación de juegos didáctico para el desarrollo para motricidad fina de edad 3 años institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019. Y como objetivos específicos:

- Evaluar la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test.
- Aplicar los juegos didácticos utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina.
- Evaluar el nivel de motricidad fina a través de pos test.
- Establecer el nivel de significancia de motricidad fina entre el pre test y pos test.

Es así que el planteamiento de situaciones problemáticas en base a los juegos didácticos como recursos los materiales concretos para mejorar el desarrollo de motricidad fina basado enfoque colaborativo es así que este proyecto permanece al enfoque colaborativo de la investigación cuantitativa se utilizó el diseño pre experimental con pre tes –y pos tes la población cuenta con 22 niños y niñas del nivel inicial para la recolección de datos se utilizó la técnica de Observación a donde se presenta a través de una lista de cotejo basada en el Diseño Curricular Nacional.

Y es así donde obtenemos el análisis de datos utilizando una estadística muy descriptiva donde describe cada uno de lo que hemos adquiridos en cada resultados a través de cada sesión aplicada en aula y para la contradicción de hipótesis la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon.

Es así que en el pos tés se observa que los pequeños niños y niñas tuvieron un buen rendimiento a través de cada evaluación a comparación de un pre tés. 5% en el Nivel de B, teniendo un máximo logro previsto en 95% A la cual es sentirse muy bien e mejorando el nivel de aprendizajes de los pequeños niños la cual tienen 3 años e dicha institución educativa nacional N°316 niños Jesús la cual está ubicada en Chimbote.



## **II. Revisión de la literatura**

### **2.1. Antecedentes**

Mafia,. (2013) sustento: “Influencia de motricidad fina en la pre escritura en los niños y niñas de 03 a 05 años de la escuela Fermín Inca” Guillermo Vinuesa” perteneciente a Baeza del Cantón de la provincia de Napo, periodo 2012-2013, siendo esta una propuesta alternativa. Por la universidad técnica del norte. Para obtener el grado de licenciado en docencia en educación parvulario. Es como objetivo permitir una alternativa de guía didáctica para mejorar y desarrollar la motricidad fina en el pre escritura. La metodología empleada es de tipo descriptiva porque nos permitió conocer la realidad de la variable puesta en estudio. La muestra estuvo conformada por 188 niños y niñas, con 13 profesores. Se concluyó al final que gran parte de los niños y niñas no hacen uso adecuado de las técnicas grafo plásticas; se debe estimular, crear e innovar en el aprendizaje de estas técnicas con el fin de mejorarlas. La plana de docentes se adapta y está totalmente de acuerdo que se debe diseñar, aplicar y ejecutar unas nuevas técnicas grafo plásticas, con el fin de poder ayudar el desarrollo de la motricidad fina, puesto que esta es el pilar de la escritura en el menor de 3 a 5 años de edad.

García. (2011) en su investigación “Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 y 4 años en el C D I Colombia”. Problema de la Investigación de María Cecilia. ¿Cómo desarrollar los movimientos motrices finos En los alumnos del 1er nivel de educación inicial del C.D.I. Colombia? Como Objetivo general: Diagnosticar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 y 4 años del C.D.I. Colombia Objetivos

Específicos Determina el grado de dificultad que presentan los niños y niñas de 3a 4 años en el desarrollo de la motricidad fina. Las que dio los siguientes resultados: Se concluye que la mayoría de niños y niñas no tienen desarrollada la motricidad fina lo que impide que se realice las técnicas grafo plásticas con precisión. El trabajo con la pinza digital es la base para iniciar con el pre escritura y el manejo del lápiz, de acuerdo a los resultados es necesario estimular el trabajo con la misma. Los niños y niñas en su mayoría no utilizan las tijeras de manera correcta. La mayoría de niños y niñas presenta dificultades para utilizar el lápiz correctamente. Se deduce que los niños y niñas no retuercen el papel con facilidad. El manejo de la pinza digital no es adecuado para trabajar el arrugado de papel. Con los resultados obtenidos determinamos que los niños y niñas no utilizan el pegado de una manera adecuada. Al aplicar los instrumentos de observación de los niños y niñas en el aula de clase y durante sus actividades se logró visualizar En lo que respecta a I Nivel al aplicar los mismos procedimientos se detectaron 3 casos críticos de desarrollo en la motora fina. A los que se les dio seguimiento mediante aplicación de estrategias en pro de estimular y nivelar sus destrezas de motora fina. Se encontró alteraciones de motora fina en I Nivel en los que se procedió a diseñar un plan de intervención de actividades que ayudaran a estimular el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas tratando así de superar esas alteraciones. Al aplicar el plan de acción se comprobó que los niños en cuestión estaban integrándose y a medida que se avanzaban con las actividades se motivaban y progresaban en mejora de sus dificultades, por lo que concluyo que este plan de intervención es muy importante porque se centra en las fortalezas de los niños para

lograr superar las dificultades, que los ponen en situaciones de desventajas a la par del resto de su grupo.

Según Lupu (2018) En su tesis titulada: juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato región Tumbes, 2018; tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando pre-test y pos test a un solo grupo, se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la población muestra es de 19 unidades, entre niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el pre test es que el 21.00 % de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11.00 % obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89.47 % obtuvieron un logro “A”, lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica

Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 7, 11, 12 y 13 respectivamente.

Lauracio (2017) tesis titulada: “Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural (Puno - Perú)”. La investigación fue realizada en el Centro Educativo Inicial N° 221, en la cual existe la modalidad unidocente y asisten niños de tres a cinco años que son procedentes del medio rural y urbano. Se observó a todos los niños que asistieron en forma regular (los cuales no excedieron el número de ocho), y se entrevistó a la mayoría de los padres de dichos niños. El tipo de investigación que utilizó la autora fue una investigación cualitativa, en efecto, se ha realizado un trabajo de descripción. Para el desarrollo de este tipo de investigación, se utilizó los siguientes instrumentos: Ficha del distrito de Huacullanim, Ficha del CEI, Guías de observación, Guía de entrevista, Guías para la docente y cuaderno de campo; Llego a las conclusiones: Los niños refieren dos formas contrastadas de actitudes en el momento de realizar actividades con los recursos lúdicos: en cuanto al trabajo en grupo se manifiestan colaboradores y cooperadores, en el ámbito individual se muestran competitivos e individualistas, por lo que estas actitudes en cada persona parece atenuar más por si mismos que por el otro estudiante.

Ya sea en cualquiera de los casos, los niños exponen una relativa autonomía, teniendo en cuenta el tipo de actividad que se va a desarrollar.

Se confirmó, en efecto, que los materiales didácticos utilizados en la evolución de la enseñanza y aprendizaje inciden en particular en el uso de la lengua (aimara o castellano) en la docente y los niños; Sin embargo, se verificó también un escaso interés en el uso de

recursos del entorno natural y cultural de los niños, así como un deficiente involucramiento de los padres de familia en el ámbito escolar y actividades educativas.

Una estrategia se daría en la participación activa de los padres de familia en cuanto a realizar y usar recursos de acorde al contexto en donde sus hijos se desarrollen.

Según Hidalgo. (2017) En su tesis titulada: La aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo orientadas al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1 570 Urb. El Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestra de 25 niños de 3 años de educación inicial. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística inferencial de Wilcoxon. Los resultados demostraron que los niños tienen un bajo nivel de desarrollo de la habilidad motriz fina, pues el 60 % de los niños y niñas ha obtenido un logro de aprendizaje C; a partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 72% han obtenido un logro de aprendizaje A. Con estos resultados se acepta la hipótesis de investigación: la aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos basadas en un enfoque colaborativo, mejoró significativamente la coordinación motora fina de los niños y niñas de 3 años del aula “Rosada” de la I.E. N° 1570 Urb. El pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016.

Barrios (2013) en su investigación desarrolló un "Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1661 las Brisas-Nuevo Chimbote 2008". Como principal conclusión, se extrae que la psicomotricidad fina del niño es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y lentamente motriz de las manos, nos damos cuenta que es una forma espontánea realizar una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de los dedos y manos. Los resultados apuntan que los niños pasaron líneas punteadas con rapidez el 59 % trazos directos y curvos composición, explica la autora de la tesis.

## **2.2. Didáctica Juegos didáctico**

Definición Ministerio de Educación (2014) nos explica que el juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de toda sociedad, y en él, los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto, la exploración del medio es el aprendizaje de la vida y todo lo que está en su entorno; es un proceso que incita y fundamenta el aprender a conocer y entender que lo social, lo cultural, lo físico y lo natural están en constante interacción. Es por ello, que el arte representa los múltiples lenguajes artísticos que trascienden la palabra para abordar la expresión plástica y visual, la música, la expresión corporal y el juego dramático.

García, (2009) nos dice: el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como sí y sentida como situada fuera de la vida cotidiana, pero a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que halle en ella, ningún interés material ni se obtenga en ella

interés alguno, que se ejecuta en un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

### **2.3. Tipos de juegos**

El Ministerio de Educación (2010) en el Libro “la hora del juego libre en los sectores”

Considera los siguientes tipos de juego:

- a) Juego Motor: Es preferible que los niños realicen este tipo de juego para que se encuentre en un espacio libre donde pueda ejecutar todos sus movimientos de los niños.
- b) Juego social: Ayudan al niño a interactuar con los demás, para desarrollar su aspecto psicomotor y sus habilidades de aprendizajes en su entorno social.
- c) Juego cognitivo: se necesita básicamente en el modo empleo de objetos para la inteligencia del niño en su aprendizaje.
- d) Juego simbólico: El niño imita escenas de la vida real, ejercitando los papeles sociales de las actividades que ordena el maestro.

#### **2.3.1. El juego en su importancia**

Según (MINEDU, 2003, P.16) comenta: el juego es importante porque:

- Es la primera actividad innata que ejecutan los niños para aprender, desarrollando sus primeras actividades y destrezas.
- Permite dinamizar las funciones del pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.

- Presenta competencia y estímulos que incitan la puesta en marcha de procesos intelectuales.
- Posibilita el desarrollo de capacidades y se conecta con la vida y potencia el aprendizaje.

### **2.3.2. Que son los juegos didácticos**

Los juegos didácticos según Goulé (2009) es una modo de actividad lúdica estructurada convenientemente para lograr que los competidores establezcan una fraternal búsqueda y confrontación acerca de los conocimientos impartidos en las asignaturas, y de cultura general, aportados por la sociedad, que deben ser asimilados en la escuela.

El juego didáctico es una habilidad que se puede utilizar en cualquier nivel educativo, pero por lo general el profesor lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (Chacón, 2008).

#### **2.3.2.1. Uso de juego didáctico ejecutando aula.**

En estos juegos se une el método visual, la palabra de los profesores y las acciones de los educadores con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador encamina la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).



### **2.3.2.2. Selección de juego didáctico**

La calificación de los juegos didácticos tiene como correspondencia el material apropiado para el aprendizaje y enseñanza es así como como permite determinar el procedimiento pedagógico. (Marcelli, 2007).

### **2.4. Enseñanza didáctica**

Santibáñez, (2010) define a la estrategia didáctica, como un conjunto estructurado de formas de aplicar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y utilizando criterios de eficacia para la selección de recursos que sirvan de soporte.. La palabra estrategia, aplicada al ámbito didáctico, es aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizan en la práctica educativa; determina un modo de actuar propio, y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes. Las estrategias didácticas se basan en unos principios metodológicos como señas de identidad de una actuación educativa concreta.

### **2.5. Actividades para mejorar la motriz fina A través de juegos didácticos**

- Escritura utilizando harina.
- decorar palitos, madera.
- colocar bolas en palos de madera
- sujetar cuencas con hilo
- colocar botones por agujeros grandes
- Pasar una cuerda por agujeros e pequeños
- explorar con el uso de arena cinética

- Cajas de cartones de diferentes tamaños
- cartón reciclado
- entre otros.

### **2.5.1. Tipos de juegos didácticos que promueven el aprendizaje en los niños**

García & Llull (2009). La elección conveniente de los juegos didácticos para niños es promover los aprendizajes donde corresponde con objetivos y contenidos de enseñanza, promoviendo el aprendizaje a través de estos, en diferentes áreas donde los niños puedan comprender y utilizando diferentes técnicas basándose en forma y figuras donde se promuevan sus habilidades que establezcan diferentes juegos que sirvan como gran ayuda para el desarrollo cognitivo del niño.

#### **2.5.1.1. Actitudes que el maestro debe tener ante el juego**

Lezama (2011) señala que el docente debe ser un guía (dinamizador), pues él debe orientar a las actividades que se da en el juego. Asimismo Phlico (2009) manifiesta que los estudiantes deben tener cuidado con la actitud, lo mismo que con la voz deben recordar que los gritos no ayudan en nada, por el contrario fastidia tanto al profesor como a los estudiantes.

Asimismo habla Ramírez (2009) señala que el discutir y analizar con los alumnos los objetivos del juego y los efectos que tienen en relación con las actitudes, pues de esta manera se planifica en el tiempo requerido por cada actividad. Del mismo modo Oviedo (2008) refiere que trabajar con los alumnos, mostrarse siempre firme y seguro de lo que

se hace, de tal manera que se transmita seguridad, además Lezama (2011) refiere que hacer que los alumnos intercambien experiencias con sus compañeros, hace que los alumnos puedan ser conductores de algunos juegos.

#### **2.5.1.2. El juego educativo y didáctico**

Los juguetes educativos-didácticos además de cumplir una de sus funciones básicas como juguete como es el disfrute de los niños, el desarrollo de su imaginación... también ofrecen otros beneficios que hoy más que nunca es necesario tener en cuenta.

##### **2.5.1.2.1. Los juegos didácticos propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de diferentes habilidades.**

1. Fomentan la observación.
2. Aumentan la concentración y la atención.
3. Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance: investigación científica, conocimiento del entorno, gusto por las materias escolares (matemáticas, geografía, etc.).
4. Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.
5. Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
6. Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales.
7. Incitan a la imitación de roles a través de los cuáles relacionarse con su entorno.

### **2.5.1.3. La motricidad**

Para Minedu se habla que rutas de aprendizaje (2015) la motricidad es la movilidad, desplazamiento, la actividad sin preocupación y la satisfacción de jugar, para beneficiar la evolución en su capacidad y competencia (corporal, cognitiva y emocional). (p.16). Siendo se dispone motricidad lo primordial el juego donde se desarrolla el estímulo libre, gracias a la experiencia rutinaria, esto ayuda en el aprendizaje de movimiento coordinados. Los infantes cursan varias etapas antes de aprender un movimiento, porque cuando son bebés hacen movimientos inconscientes y sin coordinación, pero con el pasar del tiempo pueden dominar y tener una mejor coordinación.

#### **2.5.1.3.1. Motricidad fina**

Son aquellas donde se unifican los músculos para la manipulación de determinadas acciones físicas muy específicas, como guiños, recortar y ensartar. La motricidad fina es la organización de todos los músculos de la cara, destrezas y habilidades que se realizan con las manos. Para poder tener una buena unión de la motricidad fina es bueno estimular a sus músculos más grandes del cuerpo como caminar, trotar, etc. (Jiménez, Velázquez & Jiménez 2008).

Infantil (2013), define a la motricidad fina como: “Aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación”.

“Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más concreción” (p.21).

La motricidad es desarrollada con la finalidad de generar los movimientos en los niños; es decir la motricidad tiene que ver con la articulación los movimientos, la audición, es

decir los niños deben estar preparados emocionalmente, tiene que haber desarrollado la audición para poner la atención y acatar las órdenes o las indicaciones del docente al momento de generar los movimientos.

Rigal (2006), se refiere: “Básicamente a las actividades motrices manuales o manipuladoras (utilización de dedos, a veces los dedos de los pies) normalmente guiadas de forma visual y que necesitan destreza”; es decir la motricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo – manuales.

EL desarrollo de la motricidad fina se ha concentrado en las partes del óculo manual; es decir haber desarrollado la vista y los movimientos de las manos y dentro de ello debe haber desarrollado girar la muñeca, el abrir y cerrar la mano, hacer puño, jugar con los dedos entre otras actividades que ayude de esta manera en el desarrollo de la sicomotricidad.

Esto se puede observar al emplear diversas técnicas de expresión plástica, que le permitan el uso de los dedos y manos.

#### **2.5.1.3.2. Dimensiones de la motricidad fina**

##### **Coordinación motriz fina**

Para Jiménez & Obispo, (2007) “Cosiste en la integración de pequeños músculos para la realización de determinadas acciones físicas muy específicas, tales como muecas, guiños, recortar, ensartar, escribir soltar, agarrar, arrugar la frente, mover los labios, los dedos de los pies y manos”.

Como manifiesta, Gutiérrez (2014) en que: “Las habilidades psicomotoras fina son logradas a través del desarrollo del niño, pero también depende del contexto donde el niño se desenvuelve” (p.39).

También tenemos los aportes de su investigación de Infantil (2013), en donde manifiesta que: “el desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano y de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas”.

### **Coordinación manual**

Nos define Jiménez & Obispo, (2007) “Las manos son primordial para el ser humano, ya que su habilidad adquieren Comprender sus logros y derrotas en su entorno. Nos explica sonbiran y mazo “la mano es en el cuerpo el instrumento inigualable, privilegiado, que interviene siempre y cuyas posibilidades deben acrecentarse al máximo”. Como también: “los músculos de la mano tienen, a nivel del cerebro, una representación cortical relativamente mucho más importante que los otros músculos del cuerpo”.

### **Coordinación viso manual**

Según Ortega & Obispo (2007), entienden que la función e coordinación viso manual, óculo-manual u vista –el tacto, a la capacidad que las personas desarrollan,

simultáneamente y conjuntamente, la mirada y las manos siendo el objetivo realizar actividades para el aprendizaje.

Como lo manifiesta el autor, a la combinación de óculo- manual y la vista tiene mucho que ver la articulación de estos elementos en los niños, es decir los niños primero ponen atención, fija la mirada en la persona o las cosas luego manifiestan sus estados de ánimo en sus manifestaciones.

Arias (2014) la capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por estímulos visuales. La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación.

### **Coordinación facial**

Mateo (2010) menciona que cuando se habla de coordinación facial se hace referencia a la capacidad de realizar movimientos con los músculos de la cara, esto le posibilita al niño relacionarse con el mundo, expresar sentimientos y emociones y comunicarse a través de los gestos. Los niños presentan dificultades para realizar estos movimientos, presentando algo que se llamado Sincinecias, estas son los movimientos que se asocian, por ejemplo, cuando el niño pinta y a la vez mueve la mano contraria o saca la lengua.

### **Coordinación gestual**

Sánchez (2014). para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto

de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. Dentro del preescolar una mano ayudará a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 3 y 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

#### **2.5.1.4. Teorías de la motricidad fina**

Motta y Risueño (2007) nos dice que la motricidad fina son pequeños músculos los cuales pueden reflejar movimiento como los ojos, dedos e lengua. En este sentido resaltamos lo importante procesos perceptivos que posibilitan el control motor. Si pedimos a un niño pequeño que cierre la mano y levante un dedo sin mover los otros, veremos que no es una tarea que le resulte sencilla. Si además le pedimos que cierre los ojos, veremos que la tarea se le dificulta aún más. Es decir, que la motricidad fina guarda estrecha relación con el resto del cuerpo.

##### **2.5.1.4.1. Teorías de María Montessori**

María Montessori (31 de agosto de 1870 – al 6 de mayo de 1952) fundó la casa de los niños y desarrollo desde allí lo que a la postre se llama el método Montessori de enseñanza, todas sus teorías se basaron en lo que observó a los pequeños hacer por su cuenta, sin la supervisión de adultos. La de que los niños son sus propios maestros y que



para aprender necesitan libertad y multiplicidad de opciones entre las cuales escoger, inspiró a María Montessori en todas sus batallas por reformar la metodología y la psicología de la educación, elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, esa más que eso es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlos por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. El niño realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa. Martínez.

#### **2.5.1.4.2. Teoría de Lev Vygotsky**

Lev Vygotsky (1896 -1934) creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños, la interacción fomenta el desarrollo, el aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar sólo cuando el niño está interactuando con personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. Una vez que estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente, Vygotsky después que los niños buscan a los adultos para la interacción social comience en el

nacimiento; el desarrollo ocurre a través de estas interacciones. Para los profesionales de la primera infancia, uno de los conceptos más importantes de Vygotsky es la zona de desarrollo próxima que él define así: El área de desarrollo que un niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado, ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer independientemente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se hace una persona más capaz. La zona, por tanto, se crea con el curso de la interacción social. Montero (2005).

#### **2.5.1.4.3. Teoría de Jean Piaget**

Teoría de Piaget el proceso de adaptación en el nivel intelectual opera igual que en el nivel físico. La inteligencia de los recién nacidos se expresa a través de acciones motrices como chupar, agarrar, mover la cabeza y tragar. A través del proceso de adaptación al contexto con estas acciones reflexivas, se desarrolla la inteligencia de estos niños pequeños. Piaget tiene las siguientes etapas: Etapa senso-motora es la primera de las etapas de Piaget del desarrollo cognitivo, que va desde el nacimiento hasta los dos años, los niños utilizan los sentidos y los reflejos motrices para construir el conocimiento del mundo. Usan los ojos para ver, la boca para chupar y las manos para agarrar. Etapa pre-operacional segunda etapa del desarrollo cognitivo comienza a los dos años y acaba aproximadamente a los siete, los niños pre-operacionales son distintos a los niños senso-motrices en los siguientes aspectos: El desarrollo del lenguaje comienza a acelerarse rápidamente, existe menos dependencia de la acción senso-motora, son egocéntricos, expresando ideas y pensando

en personas y cosas que no están presentes. Etapa de operaciones concretas, son los niños desde los siete años hasta los doce años, comienzan a utilizar imágenes mentales y símbolos durante el proceso de pensamiento y pueden hacer operaciones reversibles. Los maestros pueden fomentar el desarrollo de los procesos mentales durante esta etapa a través del uso de objetos reales y concretos cuando hablan y explican conceptos. Etapa de operaciones formales, comienza a los doce años y dura hasta los quince, los niños son capaces de tratar con problemas cada vez más complejos e hipotéticos y dependen menos de objetos concretos para resolver problemas. Montero (2005).

#### **2.5.1.4.3.1. Adquirir material concreto en buen estado.**

El uso del material concreto permite que el niño pueda tener un mejor contacto en maniobrar y explorar todo su entorno permitiendo de esa manera conocer y aprender. También enriquece la experiencia sensorial y la base de aprendizaje el desarrollo de capacidades donde se pueda el niño aprender nuevas destrezas en su aprendizaje.

Esto se puede observar al emplear diversas técnicas de expresión plástica, que le permitan el uso de los dedos y manos.

#### **2.5.1.4.4. Será importante las habilidades de motricidad fina**

Donde los menores efectúen asignaciones cruciales como dar, empuñar y trasladar cosas, y usar objetos como la tijera, crayón y lápices. A medida que utilizan sus manos, la armonización entre los ojos y manos mejora.

#### **2.5.1.4.4.1. Cómo se desarrollan las habilidades finas**

Esto se da cuando van creciendo. En el nacimiento, los infantes tienen poco autocontrol de sus manos y brazo. A las 8 semanas tienden a mover los juguetes con la ayuda de sus manos y sus brazos en coordinación.

En 5 meses, de nacidos exploran su alrededor por medio del tacto y cogen el juguete con las manos. Asimismo de 10 –12 meses, mayormente agarran utilizando el dedo pulgar y el índice. Posteriormente, buscarán de manipular las cosas que sostienen, dejándolas que se caigan.

Consecuentemente de 1-2 años de edad, los niños se vuelven más capaces utilizando las manos. Hacen movimientos con sus dedos independientemente, y pueden agarrar mejor las cosas u objetos.

#### **2.5.1.4.4.2. La motricidad fina y la importancia**

Para Martín y Torres (2015) Es el desarrollo de los pequeños músculos de la mano el cual apoyará en el aprendizaje de escribir, como también tejer, golpear, coser entre otros. En el nivel inicial es importante, donde los niños aprenden sus primeras capacidades, destrezas, en los aspectos viso manual, fonético, facial y gestual.

#### **2.5.1.4.4.3. Desarrollando la motricidad fina**

Martín y Torres (2015). Nos dice que el niño logra su destreza, habilidad en lo que escribe como también en asignaciones más complejas, que es trascendental en la etapa educativa

y su entorno, es fundamental en la evolución del conocimiento y la inteligencia, para desarrollar la motricidad tiene diferentes evoluciones en el niño.

La motricidad fina se va desarrollando en los niños desde muy pequeños cuando comienzan a tomar objetos en sus manos y esto se sigue desarrollando de manera progresiva hasta los 6 años aproximadamente cuando el desarrollo es más lento hasta perfeccionarse. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de experiencia y del conocimiento.

Al respecto Gonzales (2003), considera que: “Los seis primeros años de vida están ligados con el nacimiento de una variedad de habilidades motrices gruesas y finas, a partir de reacciones primarias, y lo interesante del desarrollo de estos complejos movimientos es su carácter automático y su adaptabilidad a las exigencias nuevas”.

Cadena (2012), manifiesta que: “El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por avances acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos”.

#### **2.5.1.4.4. Estado de motricidad fina Aspectos de la motricidad fina**

Las habilidades motoras son aquellas que proporcionan movimientos moviendo nuestros pequeños músculos ya que cuando hablamos pequeños nos referimos nuestra

mano , muñeca y dedos , es así que los niños puedes realizar diferentes habilidades en diferentes temas relacionadas con la escuela .

- el tacto
- muñeca
- antebrazo
- brazo Actividades prensoras

Recortar: La técnica del recortado se basa principalmente en recortar con tijeras y dedos separando pedazos de papeles, cartulinas hojas lanas y reforzando la motricidad fina para reforzar sus músculos de las manos ayudando a crear diferentes creatividades libres de los niños.

#### **2.5.1.4.5. Técnicas de la motricidad fina**

##### **Recortamos y pegamos**

La técnica el recorte y el pegado nos permiten desplegar la imaginación y elaborar diseños propios poniendo en práctica ejercicios para el desarrollo de las habilidades manuales alcanzando cierto nivel de madurez motora por medio de actividades como rasgar, picar, cortar, trozar y pegar.

Alcanzando cierto nivel de madurez motora por medio de actividades como rasgar, picar, cortar, trozar y pegar.

##### **Collage**

La técnica collage son materiales que pueden ser utilizados en telas, papeles, cartón, fotografías y también en recortes de periódicos para poder lograr el manejo de los

materiales elegidos para el collage, se logra una composición original e imaginativa con el contenido de lo que se quiere expresar.

### **Esgrafiado**

La técnica esgrafiado es una forma como los niños pueden decorar internamente e externa utilizando variedad de colores done ellos puedan jugar explorando mesclando y adquiriendo nuevos descubrimiento de acuerdo a la edad que proporcionemos esta técnica la cual es interesante y divertida para la exploración de nuevos colores.

### **Enhebrado**

La Técnicas de enhebrados permite tener el dominio de la mano teniendo en cuenta que los niños pueden ya tener una mejor pulsación para poder insertar la lana por los cañitas de sorbetes, fideos y así poder armar distintos trabajos con la técnica de enhebrado.

### **Arrugado**

La técnica de la arrugada ayuda en abrir y cerrar la mano y así poder tener un mejor desarrollo y una mejor cooperación en el mejoramiento de la motricidad fino en la niñez. Para mejorar la motriz fina de los niños.

#### **2.5.1.4.5.1. Actividades de desarrollo digital**

- Modelar
- Retorcer
- Plegar

#### **2.5.1.4.5.2. Cuando se debe incentivar la motricidad fina**

Cuando hablamos o nos referimos a incentivar especificamos que los niños debemos ponerle atención cuando es su desarrollo fino ,empiezan a explorar , a indagar todo lo que puedan observar a simple vista un color ,un objeto o quizás el ruido les pueda llamar la atención entonces desde hay empezamos a estimular su motricidad fina quizás enseñándole a sujetas objetos pequeños o gradas entre otras .

#### **2.5.1.4.5.3. En la dimensión motricidad**

Es la mejora de habilidades motoras que permite a los niños tener un mejor desarrollo de la musculatura gruesa y fina permitiendo una mejor resistencia para las habilidades como correr, brincar, saltar, bailar o nadar.

#### **2.5.1.4.5.4. Definición de la motricidad**

La motricidad hace referencia al control que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Se trata de un dominio integral, puesto que participan todos los sistemas de nuestro cuerpo, y va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos; la motricidad incluye aspectos como la intuición, la espontaneidad, la coordinación ojo-



mano o la creatividad. Tiene que ver con la manifestación de intenciones y de la propia personalidad.

#### **2.5.1.4.5.5. El desarrollo de las habilidades motrices**

El desarrollo motor o motricidad está relacionado con factores que intervienen antes, durante y después del nacimiento.

Antes del parto, los movimientos corporales del feto son masivos; éste comienza a moverse a partir de la novena semana. Su movilidad que se ve incrementada durante la primera mitad del embarazo, aunque disminuye al cumplir 20 semanas, a causa de las limitaciones espaciales en el útero. Posteriormente, en el momento del nacimiento, la mayoría de las respuestas motoras del neonato serán reflejas

Es decir, patrones de movimientos automáticos e involuntarios que permitirán al recién nacido adquirir, más adelante, habilidades motrices controladas deliberadamente. Dichas habilidades se dividen, como veremos a continuación, en básicas y específicas.

#### **2.5.1.4.5.6. Habilidades motrices básicas**

Jeffrey y Kephart El concepto de habilidad motriz básica considera todo un conjunto de actividades motrices que surgen filogenéticamente en la evolución humana, tales como caminar, correr, girarse, brincar o lanzar. El desarrollo de estas habilidades básicas es posible gracias a las habilidades perceptivas, las cuales poseemos desde el momento de nuestro alumbramiento, y van a progresar simultáneamente.

Ahora bien, ¿cómo podemos saber si una habilidad motriz pertenece a la categoría de habilidades básicas? Las habilidades motrices básicas presentan las características:

- Son comunes a todos los individuos.
- Han facilitado o permitido la supervivencia del ser humano.
- Sirven de soporte para posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no).

#### **2.5.1.4.5.7. Motricidad y movimiento: ¿Para qué sirven las actividades motrices?**

Las actividades motrices contribuyen al adecuado desarrollo físico, emocional y social de las personas, y son especialmente importantes en la infancia. Existen dos tipos de actividades motrices: las destrezas y las tareas.

#### **2.5.1.4.5.8. Destrezas motrices**

Por un lado, las destrezas motrices se refieren a la capacidad para coordinar la movilidad en las extremidades y/o diferentes segmentos del cuerpo, con el objetivo de conseguir una meta específica. Aquellos movimientos que implican actividades cognitivas, sensoriales y motoras (haciendo hincapié en estas últimas) son acciones de elevada destreza.

Un ejemplo son las destrezas deportivas, las cuales suponen un despliegue de habilidades genéricas, aplicadas a la ejecución de un deporte en concreto.

#### **2.5.1.4.5.9. Tareas motrices**

Por otro lado, entendemos por tarea motriz el acto específico mediante el que desarrollamos y ponemos de manifiesto una habilidad o una destreza. Luego, arrojar un

balón a lo lejos sería una habilidad motriz; lanzar un balón a canasta con la técnica específica del baloncesto sería una destreza motriz; y la ejecución práctica de cualquiera de las dos, sería la tarea motriz.

Es decir, llevar a cabo tareas motrices sirve para perfeccionar tanto las habilidades como las destrezas motrices.

#### **2.5.1.4.6. Los juegos didácticos propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de diferentes habilidades:**

1. Fomentan la observación.
2. Aumentan la concentración y la atención.
3. Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance: investigación científica, conocimiento del entorno, gusto por las materias escolares (matemáticas, geografía, etc.).
4. Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.
5. Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
6. Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales.
7. Incitan a la imitación de roles a través de los cuáles relacionarse con su entorno.

### **III. Hipótesis**

H1. La aplicación de juegos didácticos utilizando material concreto desarrolla significativamente la motricidad fina en niños de 3 años de la institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019.

H0. La aplicación de juegos didácticos utilizando material concreto NO desarrolla significativamente la motricidad fina en niños de 3 años de la institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019.

#### **IV. Metodología**

El tipo de investigación es cuantitativa, porque se recogieron y analizaron datos cuantitativos, sobre variables y se estudió la asociación o relación entre dichas variables (Sanchez Carlessi y Reyes Meza, 1992).

El nivel de investigación es explicativo, porque se describieron los datos y características de la población en exploración y respondieron a las preguntas: quién, que, dónde, porqué, cuándo y cómo; correlacional, porque en esta modalidad investigativa, se tuvo como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más variables Carlessi (1992).

##### **4.1. Diseño de la investigación**

El diseño de la presente investigación fue pre experimental, porque se trabajó con un grupo a quienes se aplicó un Pre-test y Pos-test (lista de cotejo), antes y después del

estudio. Al grupo se aplicó las sesiones de aprendizaje teniendo como estrategia juegos didácticos en base a la exposición del sujeto a la variable independiente.

El esquema que se siguió fue el siguiente:

**G: O1\_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ O2**

Dónde:

G= Población muestral

O= Niños de 3 años de edad de la I.E.N°316 “Niños Jesús”.

O1= Pre-test aplicado a la población muestral.

X= aplicación de juegos didácticos para la motriz fina en niños y niñas de 3 años de la I.E.N°316 Niños Jesús

O2= Pos-test aplicado a la población muestral.

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Área geográfica de la investigación**

Chimbote es una ciudad peruana, capital de la provincia del Santa,<sup>3</sup> ubicada en el departamento de Áncash. Se sitúa a orillas del océano Pacífico en la bahía El Ferrol, en la desembocadura del río Laca marca. La ciudad de Chimbote, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, es la novena ciudad más poblada del Perú y según resultados oficiales del censo, alberga una población de 425 367 .<sup>2</sup> Es la ciudad más bella e poblada de región Áncash. Chimbote es hallada por sus actividad portuaria en la que se lleva a cabo, es destacada su industria pesquera y siderúrgica del país, es hallada en el eje

comercial del Perú. En décadas del siglo xx, el puerto de Chimbote llegó a ser el puerto pesquero con mayor producción en el planeta.

#### 4.2.1.1. Población

Para el presente trabajo de investigación, la población está conformada por todos los sujetos de las mismas características en común, de la misma manera para el presente estudio está conformado por todos los estudiantes del nivel inicial de los niños de 3 años del nivel inicial.

Tabla 1.

Población muestral de los niños de 3 años de la I.E. nivel inicial N° 316 Niño Jesús

Institución Educativa. Nacional	Grado	Sección	N° De Estudiantes	
			Hombres	Mujeres
I.E.N °316' Niño Jesús''	3 Años	Fucsia	9	13
Total				22

Fuente Nómina De Matriculados En el aula De 3 años

#### 4.2.1.1.1. Referencias de la Institución educativa

La Institución Educativa Nacional 316° "Niño Jesús" se encuentra ubicada en el AAHH Bolívar bajo k-20, dado que se encuentra en una economía media ya que está ubicada en los posteriores del centro de nuestro Chimbote, contamos con 10 aulas del nivel inicial, al igual que contamos con dirección, cocina, 3 servicios higiénicos, sala de lectura, taller de psicomotricidad, arenero, juegos recreativos, taller de música son espacios donde los niños pueden recrearse a través de un cronograma donde las

profesoras de diferentes aulas saben ya donde les toca ir con sus niños , es as que también contamos con 2 e servicio de apoyo de limpieza , 6 auxiliares contratados por padres para el apoyo para el cuidado de sus niños en diferentes aulas esto refiere solo para las edades de 3 y 4 años y 4 auxiliares del estado para el apoyo de las aulas que son de 5 años .y es así como describimos la población de nuestra Institución Nacional .

#### **4.2.1.2. Muestra**

La muestra es representación de la población, la muestra se determinó de una manera no probabilística; es decir la muestra fue determinada de acuerdo a los intereses del investigador.

En este caso, la muestra está determinado por 22 niños de 3 años de edad, de la sección ‘fucsia ‘ las cuales 9 fueron varones y 13 mujeres de la Institución Educación Nacional 316° Niño Jesús de Chimbote ,2019.

Tabla 2.

Población muestral de los niños de 3 años de la I.E. nivel inicial N° 316 Niño Jesús

<b>Institución Educativa. Nacional</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>N° De Estudiantes</b>	
			<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
I.E.N °316’ Niño Jesús’’	3 Años	Fucsia	9	13
Total				22

Fuente Nómina de matriculados En el aula de 3 años

### **4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

#### **4.3.1. Definición y operacionalización de variables**

##### **4.3.1.1. Variable independiente: Los juegos didácticos**

Es una etapa en la que el niño empieza a explorar y más si obtiene un propósito de aprendizaje ya que fomenta la imaginación, alumbramiento e evolución por sus procesos cognitivos estimulando su desarrollo también nos permite perfeccionar sus actividades motrices e movimientos gruesos y finos, así como también afirma las sensaciones y abre el camino a múltiples experiencias en la comprensión de la realidad (Acosta, 2013).

#### 4.3.1.2. Variable dependiente: Motricidad fina

Acción e coordinación de movimientos de mano, la visión de ojo mano, la cual nos da paso a poder mover agarrar cual objeto que podamos ver, tocar, o palpar, y quizás más adelante escribir de con gran facilidad (Guamán, 2015, Pág. 25).

#### Matriz de operacionalización de la variable.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
<b>Variable independiente</b> <b>Aplicación de juegos Didácticos</b>	Los juegos didácticos permiten perfeccionar sus actividades motrices e movimientos gruesos y finos, así como también afirma las sensaciones y abre el camino a múltiples experiencias en la comprensión de la realidad (Acosta, 2013).	Planificación	La docente planifica Los juegos didácticos antes de aplicarlos en una sesión de Aprendizaje.	Lista de cotejo
		Ejecución	Resuelve situaciones Problemáticas de su entorno social y natural propuestas por la docente a través de trabajos en equipo. Determinar los efectos de	
		Evaluación	Aplicación de juegos didácticos en la motriz fina niños(as) y el nivel de logro de las capacidades de los estudiantes.	



<p><b>Variable dependiente</b></p> <p><b>Motricidad fina</b></p>	<p>Es la acción e coordinación de movimientos de mano, la visión de ojo mano, la cual nos da paso a poder mover agarrar cual objeto que podamos ver, tocar, o palpar, y quizás más adelante escribir con gran facilidad (Guamán, 2015, Pág. 25).</p>	<p>Coordinación viso –manual</p> <p>Coordinación facial</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación fonética</p>		
--	--	--	--	--

#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para realizar el recojo de datos tanto de la Orientación Docente como de los Medios Didácticos se va a emplear sesiones de aprendizajes para cual, permita tener una información más exacta y de mejor calidad debido a que el número de la población es de 22 alumnos. Además, es de mayor rapidez en la obtención de resultados y permite obtener información sobre hechos pasados de los encuestados. Para la variable satisfacción del estudiante se va aplicar una encuesta con la que recogeremos el dato que luego será procesado y el cual nos permitirá demostrar nuestra hipótesis. Y así mismo sobre ver cuál es la problemática de dicha Institución Educativa Nacional 316°Niño Jesús.

#### **4.4.1. La Observación**

Salkind (1999). La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención Voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia Un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al Encuestado en el agente activo del proceso de medición

##### **4.4.1.1. Lista de Cotejo**

Sierras, (2002). El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias Didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el Aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución Pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

#### **4.5. Plan de análisis**

Iglesias y Sánchez (2007) opinan que una vez recopilados los datos por medio del instrumento Diseñado para la Investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su Tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis Planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple Colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizar, comparar y Presentar de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, Que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica Analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las Conclusiones. Por lo tanto se Trata de especificar, el tratamiento que se dará a los Datos ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la Aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo utilizando material Concreto, para el aprendizaje de los niños.

#### 4.6. Matriz de consistencia

Título de la investigación	Formulación de problema	Objetivos	Hipótesis	Tipo de nivel de investigación
<p>Aplicación de juegos didácticos utilizando material concreto para el desarrollo de motricidad fina en niños 3 años, de la institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019.</p>	<p>¿Cómo influye la aplicación de juegos didácticos utilizando material concreto para el desarrollo de motricidad fina en niños 3 años, de la institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote 2019?</p>	<p>Objetivos general</p> <p>Establecer la aplicación de juegos didáctico para el desarrollo para motricidad fina de edad 3 años institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019;</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluar la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test.</li> <li>✓ Aplicar los juegos didácticos utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina.</li> <li>✓ Evaluar el nivel de motricidad fina a través de post test.</li> <li>✓ Establecer el nivel de significancia de motricidad fina entre el pre test y post test.</li> </ul>	<p>H1: La aplicación de juegos didácticos utilizando material concreto desarrollo significativamente la motricidad fina en niños 3 años, institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019</p> <p>H0: La aplicación de juegos didácticos utilizando material concreto No desarrolla significativamente la motricidad fina en niños 3 años, institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019.</p>	<p>Tipo : cuantitativa,            Nivel: explicativa            Diseño: pre experimental            Técnica: observación            Instrumento: lista de cotejo            Población: niños de la I.E.N°316 Niño Jesús, Chimbote, 2019.            Muestra :22 niños ,aula fucsia 3años            Procesamiento de los datos: uso de programas digitales Excel, prueba wilcoxon contrastar la hipótesis.</p>

#### **4.7. Principios éticos**

- Anonimato, se tomará en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- Beneficencia, se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.
- Consentimiento informado, que indica que, por ser menores de edad, los sujetos de la muestra, los padres de los niños y niñas del nivel inicial, serán informados acerca del objeto de investigación.

## V. Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis.

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Evaluar la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test.

Tabla 3. Identificar el nivel motricidad fina a través de pre test

Escaleta de calificación	N°	%
Logrado	5	22,7
Proceso	7	31,8
Inicio	10	45,5
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Lista de cotejo -2019

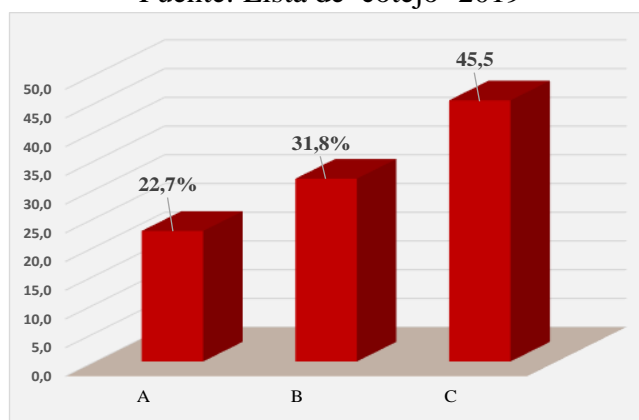


Figura 1. Resultado porcentual del pre test aplicado a los niños de 3 años de la I.E. N° 31

En la tabla 02, figura 01, con respecto a los resultados obtenidos en el pre test aplicado a los niños de tres años, estos fueron: en el nivel “C” nivel de inicio se obtuvo el 45,5% , en el nivel “B”, nivel de logro se obtuvo el 31,8% y en el nivel “A” o nivel de logro se obtuvo 22,7 %. Es decir, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel de inicio.

**5.1.2. Aplicar los juegos didácticos utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina.**

Tabla 4.Resultados de la sesión N° 01: Rasgando el papel.

Escala de calificación	N°	%
Logrado	4	18,2
Proceso	9	40,9
Inicio	9	40,9
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Lista de cotejo -2019

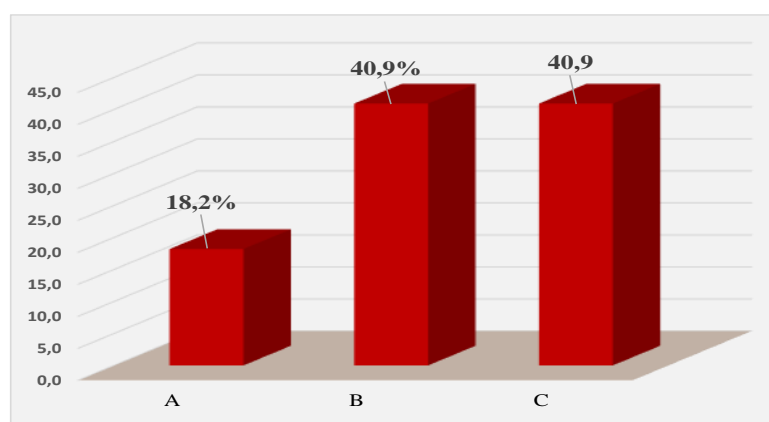


Figura 2. Resultado porcentual de la primera sesión rasgando el papel

En la tabla 03, figura 02, con respecto a los resultados de la primera sesión fueron: el 40,9% (9 niños) obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 40,9% (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 18,2% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de proceso e inicio

Tabla 5. Resultado de la sesión N° 02. Rasgando con precisión el papel.

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	3	13,6
Proceso	7	31,8
Inicio	12	54,5
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

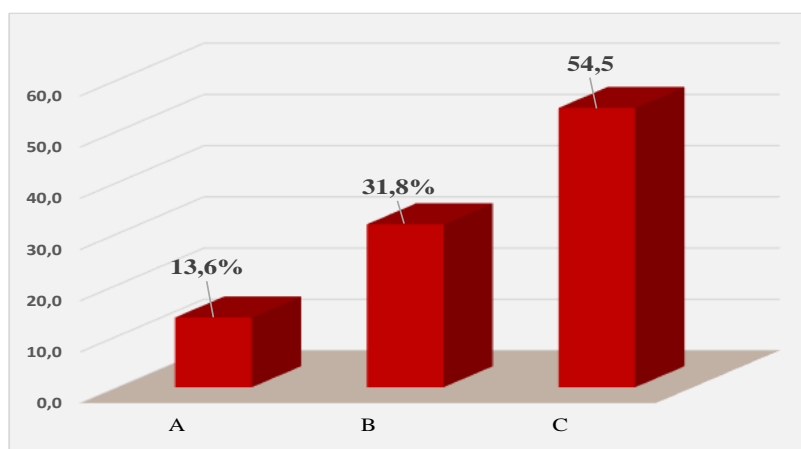


Figura 3. Resultado porcentual de la sesión N° 02. Rasgando con precisión el papel

En la tabla 03, figura 02, con respecto a los resultados de la segunda sesión

Fueron: el 54,5 % (9 niños) obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 31,8% (7 niños)

Obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 13,6% (niños) obtuvieron un nivel “A”

(Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de

Proceso e inicio.



Tabla 6. Sesión N° 03: Enrollando lana en mi baja lengua

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	2	9,1
Proceso	8	36,4
Inicio	12	54,5
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

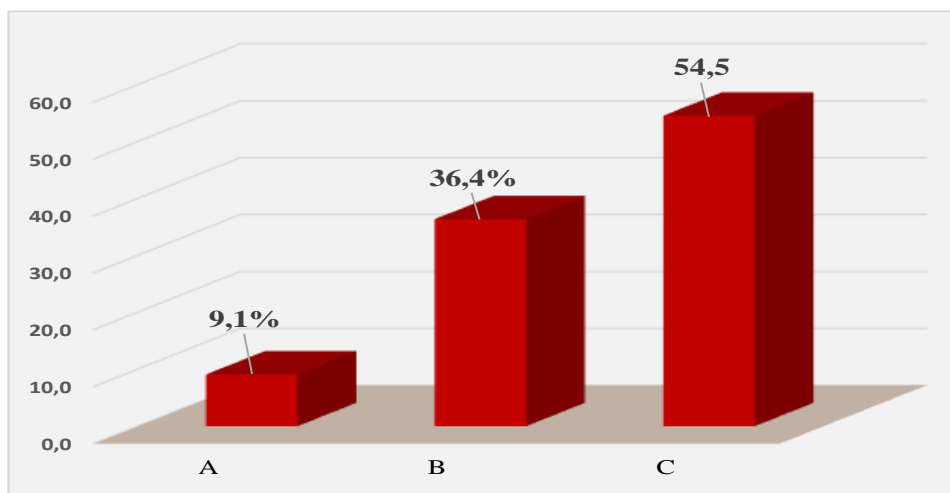


Figura 4. Resultado porcentual de la Sesión N° 04: Enrollando lana en mi baja lengua

En la tabla 05, figura 04, con respecto a los resultados de la tercera sesión fueron: el 54,5 %(12) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 36,4 %(8) niños obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 9,1%(niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de inicio.

Tabla 7. Sesión 04: Practicamos movimiento de mis manitos

Escala de calificación	N°	%
Logrado	3	13,6
Proceso	7	31,8
Inicio	12	54,5
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

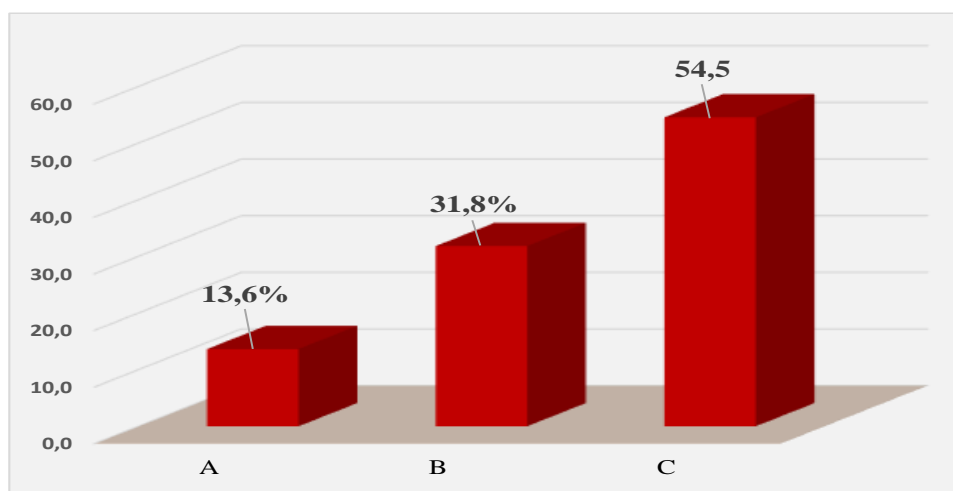


Figura 1. Resultado porcentual de la Sesión 04: Practicamos movimiento de mis manitos

En la tabla 06, figura 05, con respecto a los resultados de la cuarta sesión fueron: el 54,5%(12 niños) obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 31,8% (7 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 13,6%(3 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de inicio.

Tabla 8. Sesión N °5 “aprendiendo a enroscar y abotonar ”

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	4	18,2
Proceso	8	36,4
Inicio	10	45,5
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

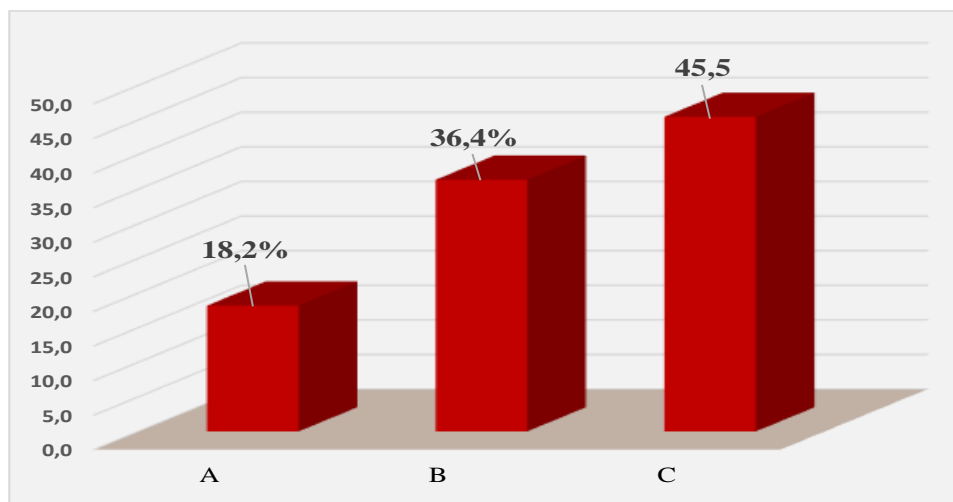


Figura 2. Resultado porcentual de la Sesión N °5 “aprendiendo a enroscar y abotonar ”

En la tabla 07, figura 06, con respecto a los resultados de la quinta sesión fueron: el 45,5%(10 niños) obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 36,4% (8 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 18,2% (4 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de inicio.

Tabla 9. Sesión N °6 “aprendiendo hacer dibujos con harina ”

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	7	31,8
Proceso	7	31,8
Inicio	8	36,4
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

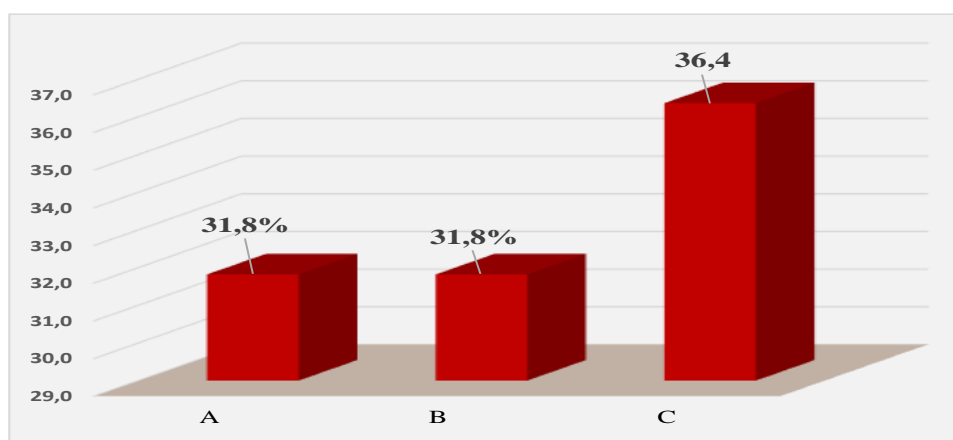


Figura 3.Resultado porcentual de la Sesión N °6 “aprendiendo hacer dibujos con harina”.

En la tabla 08, figura 07, con respecto a los resultados de la sexta sesión fueron: el 36,4% (8 niños) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 31,8% (7 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 31,8% (7 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de proceso e inicio.

Tabla 10. Sesión N °7: “juego con mis cuentas decolores”

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	6	27,3
Proceso	9	40,9
Inicio	7	31,8
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

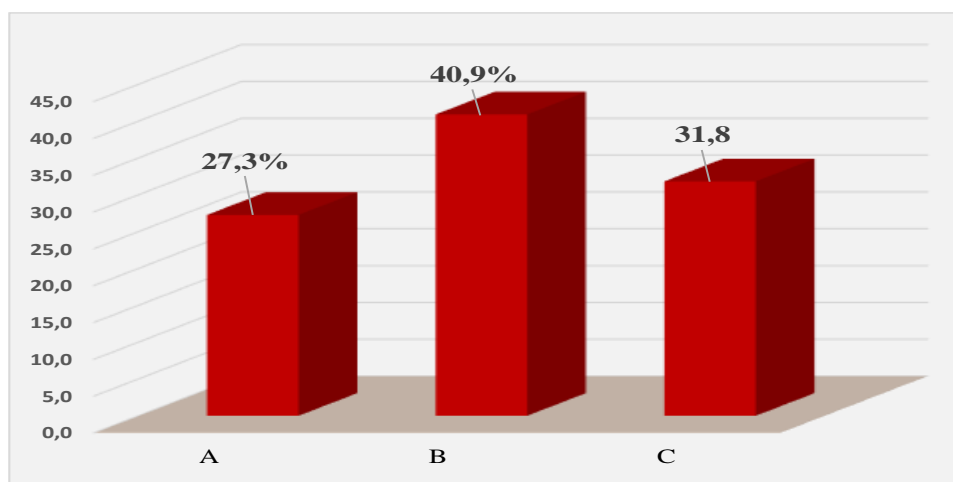


Figura 4. Resultado porcentual de la Sesión N °7: “juego con mis cuentas decolores”.

En la tabla 09, figura 08, con respecto a los resultados de la séptima sesión fueron: el 31,8% (7 niños) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 40,9% (9 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 27,3% (6 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel en proceso.

Tabla 11. Sesión N°8 “juegos con el color rojo ”

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	8	36,4
Proceso	8	36,4
Inicio	6	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Lista de cotejo -2019

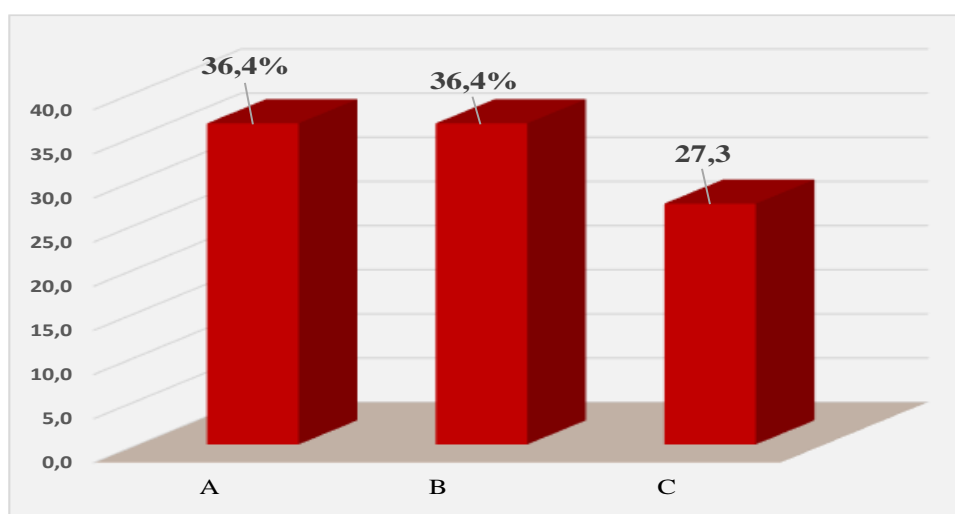


Figura 5. Resultado porcentual de la sesión N° 08 Jugando con el color rojo

En la tabla 10, figura 09, con respecto a los resultados de la octava sesión fueron: el 27,3% (6 niños) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 36,4% (8 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 36,4% (8 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de proceso y nivel de logro.

Tabla 12 Resultados de la novena sesión: Jugando con los muñecos

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	10	45,5
Proceso	7	31,8
Inicio	5	22,7
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo -2019

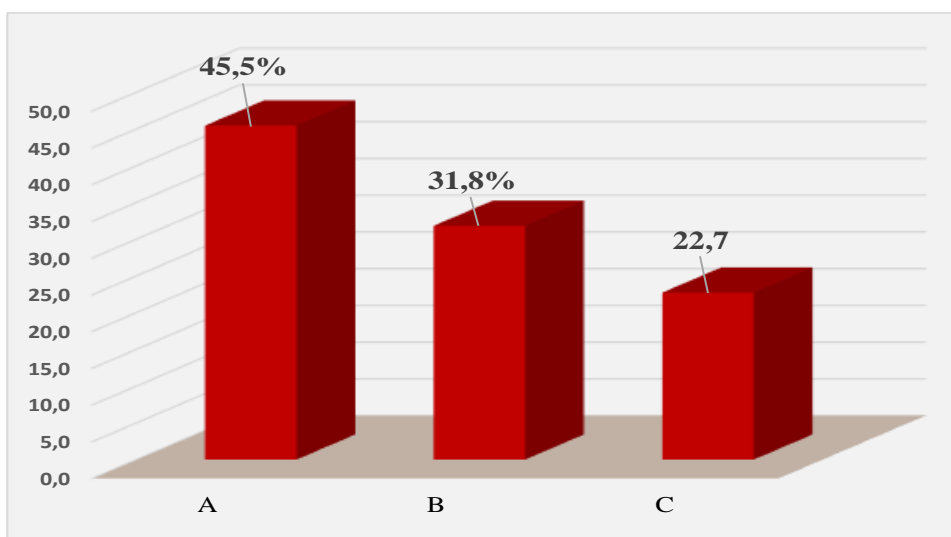


Figura 6. Resultado porcentual de la novena sesión: Jugando con los muñecos.

En la tabla 11, figura 10, con respecto a los resultados de la novena sesión fueron: el 22,73% (5 niños) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 31,8% (7 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 45,5% (10 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de logro.

Tabla 13. Sesión N °10 “Jugamos con el color azul”

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	13	59,1
Proceso	7	31,8
Inicio	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Lista de cotejo, 2019

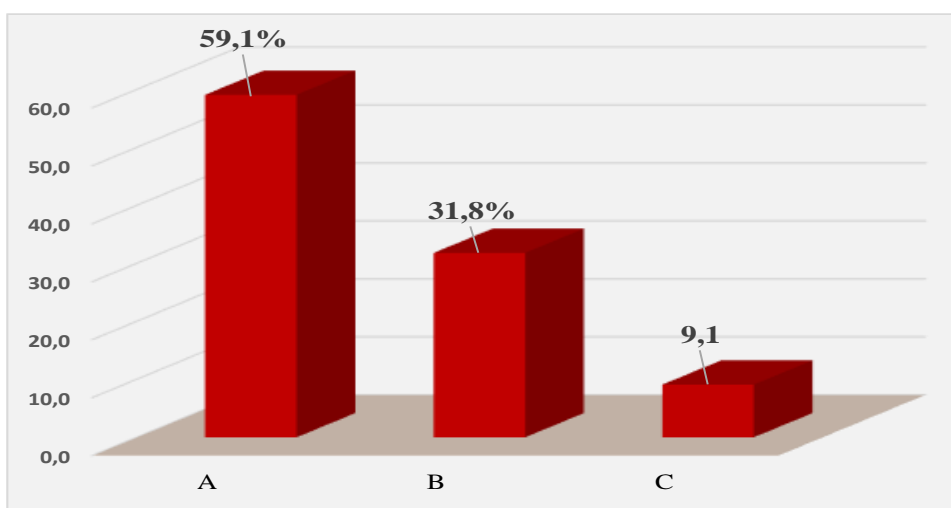


Figura 7. Resultado porcentual de la Sesión N °10 “Jugamos con el color azul”.

En la tabla 12, figura 11, con respecto a los resultados de la décima sesión fueron: el 9,1% (2 niños) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 31,8% (7 niños) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 59,1% (13 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de logro.

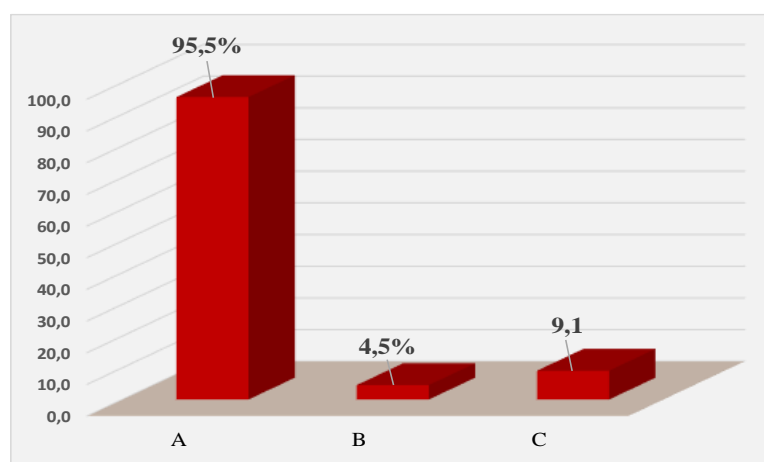


**5.1.3. Evaluar mediante el post test la motricidad fina de los niños de 3 años de la institución educativa del nivel inicial N° 316.**

Tabla 14. Resultados obtenidos mediante el pos test aplicado a los niños de la I.E

<b>Escala de calificación</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logrado	21	95,5
Proceso	1	4,5
Inicio	2	9,1
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>109,1</b>

Lista de cotejo



*Figura 8.* Resultados obtenidos mediante el pos test aplicado a los niños de la I.E N° 316. En la tabla 13, figura 12, con respecto a los resultados del pos test fueron: el 9,1% (2 niños) niños obtuvieron un nivel “C” (En inicio), el 4,1, % (1 niño) obtuvieron un nivel “B” (proceso) y el 95,5% (21 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de logro.

Tabla 14. Estadísticos descriptivos pruebas no paramétricas

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Pretest	22	1,44	,705	1	3
Postest	22	2,89	,323	2	3

Tabla 15. Rangos de wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest – Pretest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	8,50	136,00
	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total			

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Estadísticos de contraste<sup>b</sup>

Tabla 16. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

	POSTEST – PRETEST
Z	-3,640 <sup>a</sup>
Sig.asintot. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Saliendo  $p < ,05$ ; se concluye que si existe una diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test y pos tés siendo mayores en el postest.

## **5.2. Análisis de los resultados**

Luego de haber visto los resultados de las tablas y gráficamente, durante las intervenciones educativas con juegos didácticos con el uso de material concreto para el desarrollo de la motricidad fina, se evidencia que se ha mejorado durante estas diez sesiones aplicadas en aula de 3 años. El análisis de los resultados da a conocer de acuerdo a sus objetivos específicos y su hipótesis planteada.

### **5.2.1. Evaluar la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test.**

Se comprobó que la motricidad fina de los niños de 3 años de edad de la institución educativa nacional n°316 niños Jesús se comprobó que el 40,9% de los niños se encontraba en un nivel “C” (nivel de inicio), es decir, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel de inicio. Esto nos quiere decir que podemos mejorar durante nuestras actividades y también durante nuestra evolución de nuestros aprendizajes.

A Calmels (2003) nos habla que la motricidad fina juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia, estas habilidades van evolucionando progresivamente por medio de la experimentación y el aprendizaje sobre su entorno. Respecto al desarrollo fina, se considera que es un factor decisivo para que el niño logre habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, y por ello se dice que juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

### **5.2.2. Aplicar los juegos didácticos utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina.**

Ramírez (2016) opina que el material concreto representa un apoyo en el proceso educativo ya que permite que los estudiante logren dominio de sus conocimientos de una manera eficaz obteniendo un buen desarrollo tanto cognitivo, psicomotor, y también el apoyo de su motricidad fina indaga sobre la importancia del uso del material concreto para nuestra actividad planificada y ejecutar en clase también es bueno saber la importancia del material concreto.

Si se hace una comparación de tres sesiones (sesión 4, 7 y 10) los resultados fueron positivos, se comprobó que se iba obteniendo mejores resultados.

Los resultados de la cuarta sesión el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “C” con el 54,5%(12 niños) obtuvieron este nivel.

Con respecto a la sesión 06, los resultados de mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “C” con el 36,4% (8 niños) niños obtuvieron este nivel y el 31,8% (7 niños) obtuvieron un nivel “B”.

Finalmente en la sesión 10, el mayor porcentaje se concentró en el nivel “A” con el 59,1% (13 niños) obtuvieron este nivel. Consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de logro.

Al inicio vemos que el uso del material al veces nos da mucha ventaja ya que nos permite facilitar todo el trabajo pero a la hora de ejecutar con los niños al veces nos siempre

tenemos buenos resultados ya que ellos no tiene buena manipulación con el uso de material ya que me ayuda para alcanzar buenos logros utilizado en sesiones realizas en aula a través de juegos para un buen desarrollo de la motricidad fina de los pequeños del aula de 3 años de dicha institución

### **5.2.3. Evaluar el nivel de motricidad fina de los niños de 3 años a través de pos test.**

Los datos obtenidos en el post test se comprobó que el 95,5% (21 niños) obtuvieron un nivel “A” (Nivel de logro). En consecuencia, los resultados se concentran en un nivel de logro, de esta manera evidencia tener mejores habilidades, coordinación movimientos musculares permitiendo un mejor desarrollo de motriz fina.

### **5.2.4. Establecer el nivel de significancia de motricidad fina entre el pre test y post test.**

En el siguiente resultados tenemos dichas comparaciones un pres tés e un post tés las cuales al inicio y al términos hay una gran diferencia de resultados el pres tés se evaluó una sesiones de clases las cuales no obtuvo buenos resultados y dije aquí hay que reformar mucho ya que hay dificultades en los niños de tres años de edad la cual se vio la problemática planteando una hipótesis determinada que habrá que reforzar a los niños (as) la cual se utilizara sesiones de aprendizaje , material concreto y lo más importante que debo hacer para que ellos puedan mejorar , juegos didácticos para mejorar su motricidad fina.

Al inicio tuve los siguientes datos al evaluar a través de un pres tés y utilizando un instrumento de evaluación que es lista de cotejo las cuales son los siguientes datos al inicio , están en un 46 % en C, y el 32% en B en el nivel de logro previsto y los demás estas en 23% A .esto nos quiere decir que podemos mejorar durante nuestras actividades y también durante nuestra evolución de nuestros aprendizajes Y durante 11 sesiones de aprendizajes ejecutando pude mejorar obteniendo buenos resultados como para ellos y a la vez para mí como practicante durante este proceso dando los siguiente escrito dando así, en el pos tés 5% en el Nivel de B, teniendo un máximo logro previsto en 95% A la cual es sentirse muy bien e mejorando el nivel de aprendizajes de los pequeños niños la cual tienen 3 años e dicha institución Educativa nacional N°316 niños Jesús la cual está ubicada en Chimbote.

## **VI. Conclusiones y recomendaciones**

### **6.1. Conclusiones**

Se evaluó la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un pre test y se encontró que los niños presentan dificultades en su desarrollo de su motricidad fina, en la manipulación uso del material concreto, así no podían rasgar los papeles teniendo dificultades al manipular con sus manos, y esto está evidenciando en los datos obtenidos donde 22 niños obtuvieron la calificación **C.** que es un inicio de aprendizaje en 45,5% en niños, así mismo se observa que hay un 31,8% en **B** dando así un 22,7% en **A** que se encuentra en el bajo nivel de logro, las cuales presentan los niños de 3 años de la institución educativa 316 niño Jesús mediante un pre test.

Se aplicó los juegos didácticos en 10 sesiones de aprendizajes utilizando el material concreto para mejorar la motricidad fina en los niños, enfatizando en las técnicas del rasgado y enbolillado, en donde los niños empezaron a manipular el material concreto con solvencia al interactuar con sus demás compañeros, y se evidenció una evolución favorable en el discurso de las sesiones, mostrando un logro destacado en la sesión número **9** y consolidándose en la sesión **10** al obtener como resultado que el 45,5% de los niños obtuvieron un logro pre visto, y un 31,8% en proceso, y un 22,7% en inicio.

Se evaluó la motricidad fina de los niños de 3 años mediante un post test y los resultados obtenidos mostraron que los niños expresaban una gran solvencia al manipular el



material concreto con eficiencia, y estos resultados están evidenciados en que el 95,5% obtuvieron un logro porque desarrollaron sus capacidades motrices, y un 4,5 en proceso y así mismo un 2% en inicio.

Se estableció el nivel de significancia de la motricidad fina entre pre test y pos test a través de la prueba de Wilcoxon, y con un nivel de significancia de 5% se obtuvo como resultado 0,000, que dando establecido que si existe diferencia significativa entre el pre test y pos test, por tanto se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula.

## **6.2. Recomendaciones**

Los docentes deberían establecer el uso de las técnicas para desarrollar la motricidad fina ya que es esencial en la etapa pre escolar para que se desarrolle óptimamente en su aprendizaje.

Las instituciones educativas deben contar con material concreto adecuado a la edad del niño para que puedan manipularlos a través de las estrategias metodológicas planificadas por la docente en las sesiones de aprendizajes.

Los docentes deben procurar que sus sesiones de aprendizajes deben ser colaborativas para que sus alumnos puedan interactuar con sus compañeros y así puedan enriquecer y desarrollar su aprendizaje.

Los docentes pueden utilizar en sus sesiones de aprendizajes juegos didácticos para motivar a los niños a través de juegos lúdicas.

## Referencias bibliográficas

- Aguilar, G. (2012). La guía didáctica un material educativo para promover el Aprendizaje autónomo, evaluación y mejoramiento en su calidad en su modalidad abierta y distancia. Recuperado de. <file:///c:/users/lenovo/downloads/documents/1082-3551-1-pb.pdf>
- Aguirre, J. (2010) la psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura. [Revista en internet]. Perú; 2000
- Alvez, L, (2007). Introducción a la didáctica .kapeluz .(información de un blog ) Fecha de publicación el 11/09/17. Recuperada.<https://www.redalyc.org/pdf/368/36816200013.pdf>
- Archila, C y Gloriay, L. (2002). Estimulación de estimulación fina en etapa De 3 a 6 años .México, Editorial Trillas.
- Arrollo, D. (1995). Las Estrategias Didácticas y las incidencias en los logros de Aprendizajes en Ausubel, Novak y Hanesian.
- Ballester, A. (2002) “El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el Aprendizaje significativo.
- Beltrán J. y Bueno J. (1995). Psicología de la educación. Barcelona: Boixareu Universitaria

- Cabrera, R. (2005). Uso de los juegos como estrategia. Pedagógica Para la enseñanza de las operaciones aritméticas básicas de matemática de 4to grado en tres escuelas de Barcelona.
- Cadena, H. (2012). La expresión grafo plástica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años del centro infantil - 55
- Cadena, J. (2012). Desarrollo de motriz fina en niños de menores de 5 años en La ciudad, México.
- Cadena, M. (2012). Estrategias didácticas para mejorar el desarrollo fino en niños Del nivel escolar.
- Calatayud, V., y Calatayud, M. (2003). El juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años de las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial-Distrito Chimbote.
- Calero, R. (2014). Tesis de licenciatura, presentada a la Universidad de Riobamaba, Provincia de Chimborazo (Ecuador).
- Camacho, P. (2012). El juego cooperativo como promotor de Habilidades sociales en niñas de 5 años.
- Camacho, P. (2012), denominada “El juego cooperativo como promotor de Habilidades sociales en niñas de 5 años.
- Castro, E. (1992). Números y operaciones fundamentales para una aritmética escolar. Chile. E. Síntesis.

- Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza. Aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador [citada 16 mayo 2011].
- Chance, P. (1984). APRENDIZAJE Y CONDUCTA, Ed. Manual Moderno, S. A. de C. V. México, DF.
- Diacona, M. (1998) .Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de Investigación social. Madrid: Narcea.
- Espinoza, G. (2013) Educación and the state in modern Perú: Primary. Schooling in Lima, 1821-c. 1921, Nuevo York, Palgrave MacMillan.
- Escobar, E. (2009). Propuesta para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas menores de 6 años de las comunidades del sector de Cruz Chikta cantón provincia de Napo, durante el año 2007 .(tesis de maestría ,universal tecnológica Equinoccial ,educador ).
- García, C. (2012). La motricidad fina comprende todas aquellas habilidades en los niños y niñas.
- García, D. (2006). Enfoque histórico cultural como fundamento de una concepción Pedagógica. Tendencias Pedagógicas Contemporáneas. Colectivo de autores. Universidad.
- García, L. (2002): La Educación a Distancia, de la teoría a la práctica, Madrid, Ed. Ariel, S.A.

Jiménez, S., y Obispo, F. (2007). Desarrollo de psicomotricidad en la educación inicial  
Editorial: ediciones la tierra.

Jiménez, O., y Alonso, J. (2007). Editorial: Ediciones La Tierra.

Lezama, J. (2011). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la institución educativa República Federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote, en el año 2011. Monografía para optar el título profesional de Educación Primaria. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia De atención a la divertida.

Marbellí, D. (2007). Psicopatología de las conductas centradas en el cuerpo. España.

Philco, R. (2009). Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático en niños de primaria. Tesis de maestría en Educación Primaria. La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.

Pozo, A. y Rodríguez, Y. (2009). Influencia del taller aprendo haciendo con material reciclable y el uso de las técnicas grafico plásticas para mejorar la coordinación motriz fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 253 Isabel Honorio de lazarte en la ciudad de Trujillo 2009.

(Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Facultad de educación e idiomas, Trujillo,

Mateo, C. &. (2010). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. San Sebastián: Tolssa.

Ministerio de educación. (2010). Diseño curricular nacional de la EBR, Perú.

Moreno, J. (2002). Aprendizaje a través del juego. España.

Oviedo, T. (2008). La enseñanza de la matemática en el marco de reforma educativa. Caracas, Venezuela: CINTEPLAN.

Pugmire, S. (2001). El juego espontáneo, Madrid.  
[https://www.google.com/search?q=Garc%C3%ADa.\(2011\)+en+su+investigaci%C3%B3n+%E2%80](https://www.google.com/search?q=Garc%C3%ADa.(2011)+en+su+investigaci%C3%B3n+%E2%80)

Ramírez, X. (2009). La lúdica en el aprendizaje de la matemática. La Revista Zona Próxima,10(1).Recuperadode  
[http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCv e=85312281009](http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCv=e=85312281009)  
consultado en junio de 2011.

Rojas, E. (2017). Consideración acerca de la motricidad fina en inicial y Preescolar.

SÁNCHEZ A. Importancia de la motricidad fina. [Artículo de internet]. Educa peques.  
[Citado 22 May 2013]. Disponible en:  
[http://www.educapeques.com/escuela-67 de padres/psicomotricidad-fina.htm](http://www.educapeques.com/escuela-67-de-padres/psicomotricidad-fina.htm).

- Rigal, R. (2006). Educación Psicomotriz en preescolar y primaria: Acciones motrices y primeros aprendizajes, Motricidad fina. España.
- Ruiz, L. (1987). Desarrollo motor y actividades físicas. Madrid: GYMNOS s.a. ediciones deportivas.
- Urrutia, B. (2003). Dibujo, trazo y aprendo, trazos previos a la escritura, ed.- trillas, México, DF.
- Yuni, J. y Urbano, C. (1995). Técnicas para investigar: Recursos metodológicas para la preparación.



**Anexos**

**“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD”**

*Sr Mayra del Carmen Gonzales Mendoza*  
**DOCENTE DE LA I.E.N. N°316 NIÑO JESÚS**  
*Presente.*

*De mi consideración:*


*Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante KATTIA ANIUSKA CHÁVEZ NINATANTA ejecutará el proyecto de investigación titulado “**APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316 NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019**” Durante el mes Setiembre 2019.*

*Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la alumna en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa*

*Es espera de su amable atención, quedo de usted.*

*Atentamente,*

Firma de docente

  
**Mayra Gonzalez Mendoza**  
**DOCENTE AULA FUCSIA**  
**I.E. N° 316 - "NIÑO JESÚS"**

1040223178

idigo colegiatura de docente inicial



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACION

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019”**, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 3 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

#### DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo... ROSALBA ESQUIVEL NANCY GABY JACQUELINE....., padre de familia de la Institución Educativa Nacional N°316 Niño Jesús con DNI. 4.308.336.7. acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada **“Aplicación juegos didácticos utilizando material concreto para el desarrollo de motricidad fina en niños 3 años, institución educativa nacional 316° niño Jesús, Chimbote, 2019”**, realizado por la estudiante Kattia Aniuska Chávez Ninatanta, Taller de Tesis Profesional de Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del niño  
familia

Firma

Fecha: 20 / 11 / 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

De 

Naida Angela Hidalgo Castro
40233603

Presente

Asunto: validación del instrumento a través juicio experto

Me es grato dirigirme para expresar mi cordial saludo y asimismo solicitar

Su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para poder validar el instrumento,

Que corresponde el proyecto de investigación **APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019.**

Este instrumento consta 10 pregunta, el cual fue elaborado por el investigador

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta.

El expediente de validación que hace llegar contiene

**Carta de validación de instrumento de evaluación**

**-Definición conceptual de las variables**

**-Ejemplo de instrumento completo**

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecer por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta

DNI. 47560332



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

De 

HILDA REQUE DELGADO
DNI 32 P00036

Presente

Asunto: validación del instrumento a través juicio experto

Me es grato dirigirme para expresar mi cordial saludo y asimismo solicitar

Su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para poder validar el instrumento,

Que corresponde el proyecto de investigación **APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019.**

Este instrumento consta 10 pregunta, el cual fue elaborado por el investigador

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta.

El expediente de validación que hace llegar contiene

**Carta de validación de instrumento de evaluación**

**-Definición conceptual de las variables**

**-Ejemplo de instrumento completo**

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecer por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta

DNI. 47560332

  
**Hilda Reque Delgado**  
LIC. EDUCACION INICIAL

Número de folio 02 326-P-DS REP



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

De	SAYRA ANDREA GONZALES BALLADARES.
	DNI 40531351.

Presente

Asunto: validación del instrumento a través juicio experto

Me es grato dirigirme para expresar mi cordial saludo y asimismo solicitar

Su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para poder validar el instrumento,

Que corresponde el proyecto de investigación **APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019.**

Este instrumento consta 10 pregunta, el cual fue elaborado por el investigador

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta.

El expediente de validación que hace llegar contiene

**Carta de validación de instrumento de evaluación**

**-Definición conceptual de las variables**

**-Ejemplo de instrumento completo**

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecer por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta

DNI. 47560332

  
40531351.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

De	MAGALY RUBY ORMEÑO GARCÍA
	45473075

Presente

Asunto: validación del instrumento a través juicio experto

Me es grato dirigirme para expresar mi cordial saludo y asimismo solicitar

Su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para poder validar el instrumento,

Que corresponde el proyecto de investigación **APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019.**

Este instrumento consta 10 pregunta, el cual fue elaborado por el investigador

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta.

El expediente de validación que hace llegar contiene

**Carta de validación de instrumento de evaluación**

**-Definición conceptual de las variables**

**-Ejemplo de instrumento completo**

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecer por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta

DNI. 47560332



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

De 

MAYRA DEL CARMEN
GONZALES MENDOZA

Presente

Asunto: validación del instrumento a través juicio experto

Me es grato dirigirme para expresar mi cordial saludo y asimismo solicitar

Su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para poder validar el instrumento,

Que corresponde el proyecto de investigación **APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS 3 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL 316° NIÑO JESÚS, CHIMBOTE, 2019.**

Este instrumento consta 10 pregunta, el cual fue elaborado por el investigador

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta.

El expediente de validación que hace llegar contiene

**Carta de validación de instrumento de evaluación**

**-Definición conceptual de las variables**

**-Ejemplo de instrumento completo**

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecer por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Kattia Aniuska Chávez Ninatanta

DNI. 47560332

C.O. 1040223178

Gonzalez Mendoza  
CENTE AULA FUCSIA  
316 - "NIÑO JESÚS"

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS
2. EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.
3. DENOMINACIÓN : jugando he envolviendo aprendo
4. FECHA DE APLICACIÓN : 10 /10 / 19
5. DOCENTE : Mayra González Mendoza
6. PRACTICANTE : kattia Aniuska Chávez Ninatanta

### MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIDAD PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus</p>	<p><b>AUTONOMÍA:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Embolilla con papel crepe el contorno de la imagen.</li> <li>- Pinta con crayolas el relleno de la</li> </ul>	Lista de Cotejo	Observación



	principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio Interes.	necesidades e intereses.	imagen.		
--	--	-----------------------------	---------	--	--

## II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p><b>Motivación:</b> <b>CANTAMOS EL ELFANTE TROMPITA</b></p> <p><b>Saberes Previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De que nos habla la canción</li> <li>- Debemos portarnos mal con la mamita</li> </ul> <p><b>Generación de conflictos</b> ¿Por qué el elefante le llama a su mamita?</p>

<p style="text-align: center;">DESARR OLLO</p>	<p><b>Construcción:</b> Se les mostrara la silueta o imagen del elefante trompita y su mamita también dirigiéndose a una piscina llena de pelotitas de colores donde a manera de juego se desea divertir; para lo cual los niños y niñas aran el juego didáctico de manera participativa y les brindara estas pelotitas de colores para poner en el contorno del cuerpo del elefante con ayuda de la miss usamos cinta adhesiva y así hacemos un juego didáctico divertido y luego les presenta material como papel crepe y las crayolas con ayuda e indicación de la miss se les dice ahora a embolilla y crear bolitas pequeñas y juntos vamos indicando contexturas y colores de igual manera con la crayolas. La practicante explica el uso correcto de los materiales.</p> <p><b>EL USO CORRECTO DE LAS CRAYOLAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de trabajar con las crayolas, necesitamos una hoja impresa en el que este plasmado una imagen y luego podemos empezar con el pintado con crayolas.</li> <li>• Cogemos correctamente la crayola, utilizando los tres dedos (dedo pulgar, dedo índice, dedo medio).</li> <li>• Ubicamos la crayola en la imagen donde vamos a pintar, luego empezamos a pintar, y así sucesivamente, escogiendo los diversos colores que podemos encontrar</li> </ul> <p><b>EL USO CORRECTO DEL PAPEL CREPE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de trabajar con el papel crepe, necesitamos cortar un pedazo para trabajar más rápido.</li> <li>• Luego podemos rasgar (cortar con la mano, en la que podemos utilizar las dos manos).</li> <li>• Después de rasgar lo podemos Embolilla (hacer bolitas), utilizando las dos manos, o los dedos.</li> </ul>
--	---

CIERRE	<p><b>Meta cognición:</b> Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b> Realiza su hoja de aplicación donde está el elefante trompita sin color para que ellos coloren y peguen sus bolitas de papel en el contorno de la imagen.</p>
--------	---

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO N° 01

- denominación: jugando he envolviendo aprendo

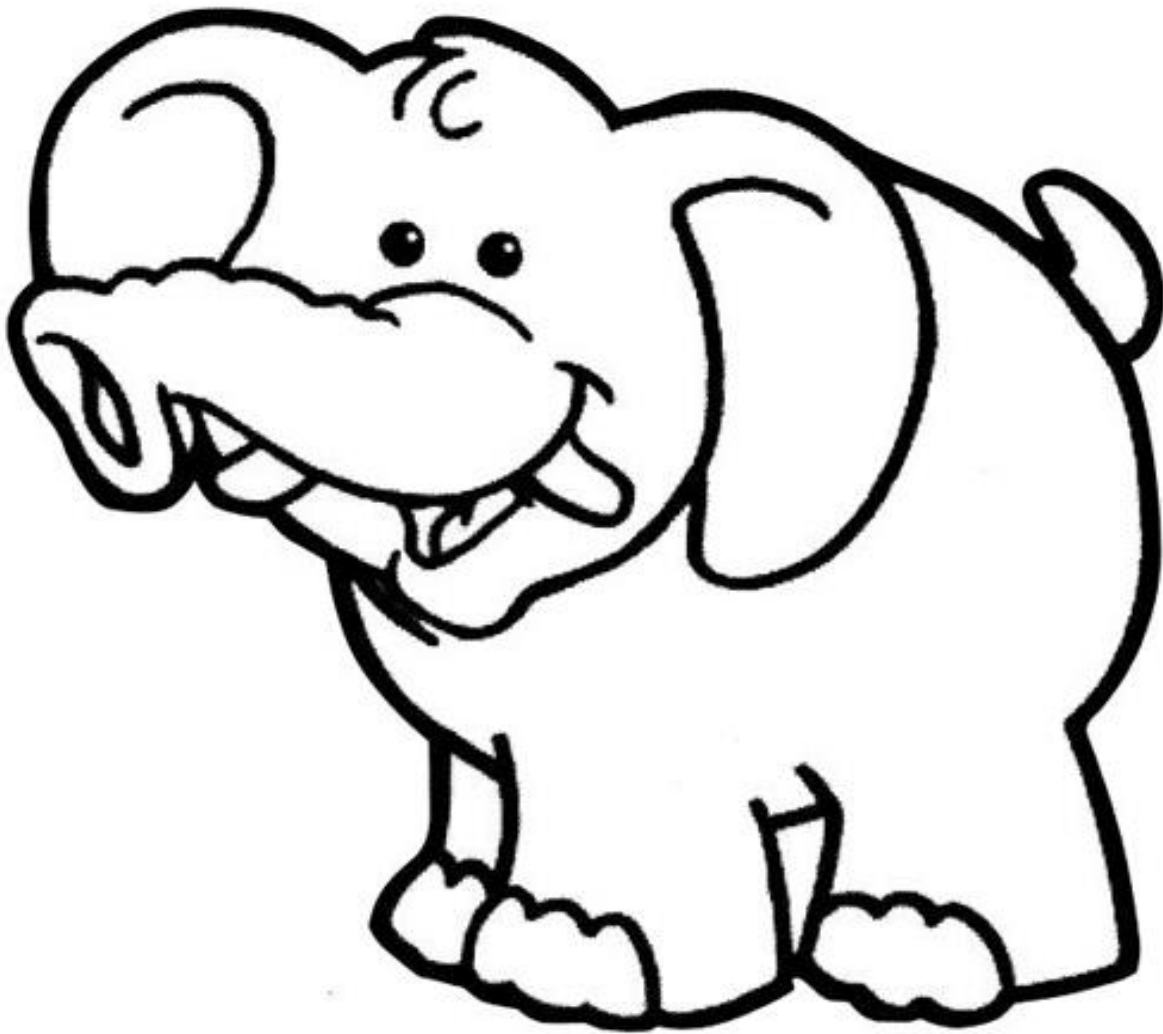
N° de orden	ÍTEM' S Nombre y apellidos	Embolilla y pega el contorno de la imagen.		Pinta con crayolas el relleno de la imagen.	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1		X		X
2	Alumno 2		X		X
3	Alumno 3		X		
4	Alumno 4	X			X
5	Alumno 5	X			
6	Alumno 6	X			X
7	Alumno 7		X		X
8	Alumno 8	X			X
9	Alumno 9	X			X
10	Alumno 10	X			X
11	Alumno 11	X		X	
12	Alumno 12	X		X	
13	Alumno 13		X	X	
14	Alumno 14		X	X	
15	Alumno 15		X		X
16	Alumno 16		X		X
17	Alumno 17		X	X	
18	Alumno 18		X	X	
19	Alumno 19		X		X
20	Alumno 20		X		X
21	Alumno 21		X		X
22	Alumno 22		X		X

EL ELEFANTE- TROMPITA

Nombre.....

- Embolia todo el entorno de la imagen y pinta con crayola la parte del centro

ESIÓN DE



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “fucsia”.
3. DENOMINACIÓN : enrollando lana en mí baja lengua.
4. FECHA DE APLICACIÓN : 15/10 /19
5. DOCENTE : Mayra González Mendoza
6. PRACTICANTE : kattia Aniuska Chávez Ninatanta

### II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIDAD PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus</p>	<p><b>AUTONOMÍA:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enrolla la lana delgada en la baja lengua al compás de la música.</li> <li>- Punza la figura indicada</li> </ul>	<p>Lista de Cotejo</p>	<p>Observación</p>

	cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	a y la lana dibujada en su hoja.		
--	--	---	----------------------------------	--	--

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

### IV. BIBLIOGRAFÍA:

INICIO	<p><b>Motivación:</b></p> <p>Se les indica a los niños que se paren estiren el cuerpecito indicando las parte y sobre todo las manitos las abren y las cierran giramos en pequeñas vueltecitas cantándoles para que presten a tención. Luego los ubicamos al frente de la pizarra la forma de media luna para comenzar.</p> <p><b>Saberes Previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Que ejercicios hicimos</li><li>- Podremos abrir y cerramos las manitos de manera rápida</li></ul> <p><b>Generación de conflictos</b> ¿Por qué las manos son importantes?</p>
DESARROLLO	<p><b>Construcción:</b></p> <p>Aquí luego de haber concentrado la atención del niños ya ubicados en el piso sentados en media luna se les entregara un palito de baja lengua con un lana amarrada a ella para que los niños la traten de 83ealizer y con la 83ealize indicada empezamos el trabajo para lo cual y usaremos la radio con la 83ealize de la señora cucaracha:</p> <p>La señora cucaracha se ha 83ealizer83 una bombacha toda llena de botones y adornada con hilacha que bombacha mamarracha le dijieron los ratones pero a doña cucaracha no le importan 83ealizer la cucaracha la cucaracha ya no puede caminar porque le falta porque no tiene las dos patitas de atrás; la cucaracha la cucaracha ya no puede caminar porque le falta porque no tiene las dos patitas de atrás (bis repite todo otra vez.)</p> <p>Luego la profesora indique de qué manera está correctamente enrollada la lana y</p>



	<p>vemos quien es el ganador al cual luego como ganador se le entrega un pieza más grande lana gruesa y elije un compañero para ser enrollado entonces así sucesivamente vamos enrollando a los compañeros y otros objetos como muñecos de manera didáctica ejercitando las maños y dedos.</p> <p><b>USO ADECUADO DE EL ENROLLADO DE LANA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero debe estar bien sujeta la primera punta de la lana al palo o pelota u otros objetos a 84ealizer y tiene que ser una lana de adecuado grosor.</li> <li>- Segundo hacer ejercicios con las manos y moverlas para relajar los músculos</li> <li>- Indicar a los niños de manera estrategia lo que se va 84ealizer par poder evaluar su manera de cómo está trabajando. Hacerlo de manera lenta y rápida. De acuerdo a la edad de los niños.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>Meta cognición:</b>¿qué hicieron como lo hicieron les gusto el juego?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b> Realiza su hoja de aplicación donde harán punzado por cuerpo de la cucaracha y una lana en su hoja de aplicación.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 02

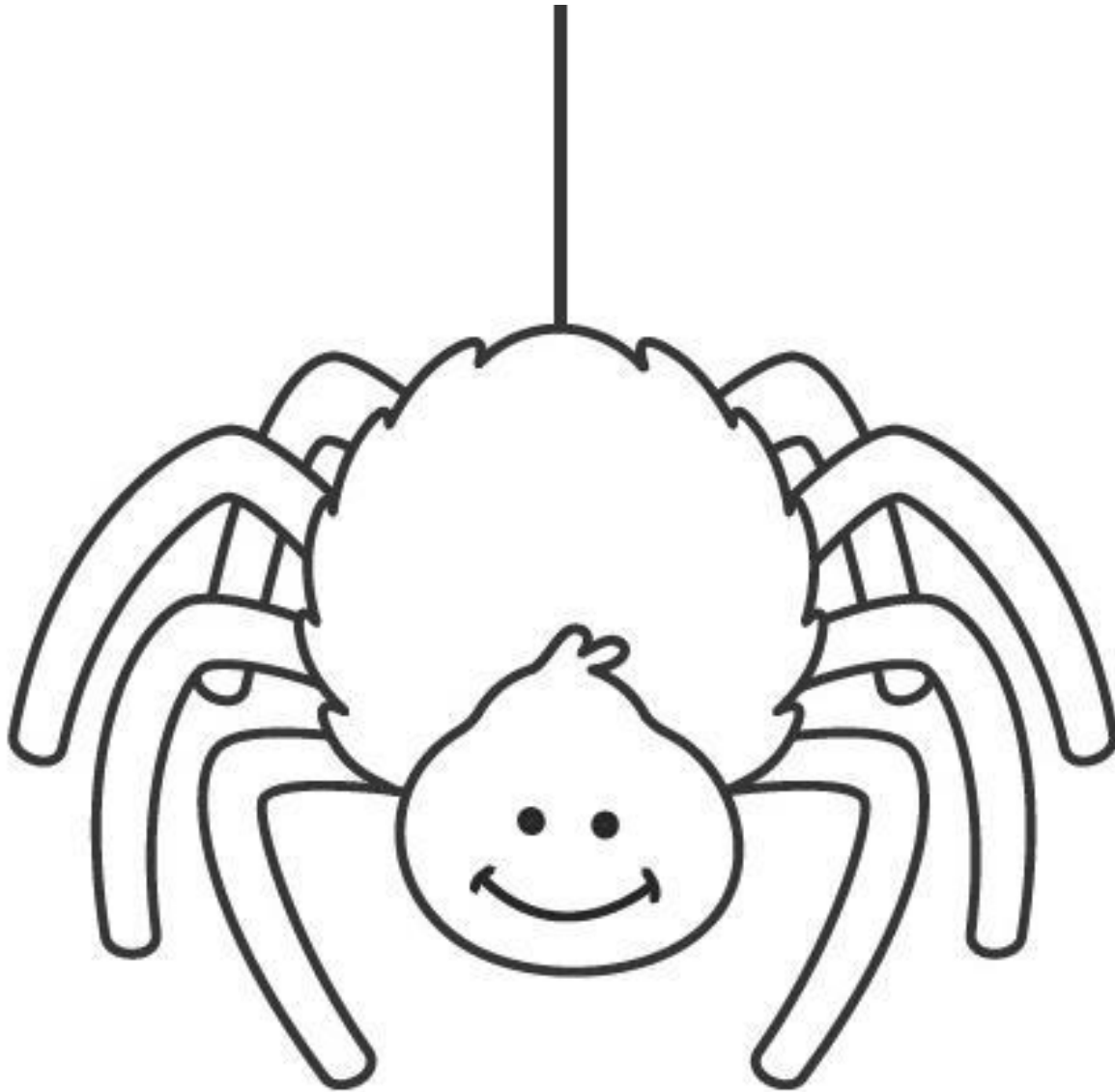
DENOMINACIÓN: Enrollando mi lana suavcita en mi baja lengüita

N° de orden	ÍTEM'S Nombre y apellidos	Enrolla la lana delgada en el baja lengua al compás de la música		Punza la figura indicada y la lana dibujada en su hoja.	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1		X		X
2	Alumno 2		X		
3	Alumno 3		X		X
4	Alumno 4		X		X
5	Alumno 5		X		X
6	Alumno 6		X		X
7	Alumno 7		X		X
8	Alumno 8		X		X
9	Alumno 9			X	
10	Alumno 10			X	
11	Alumno 11			X	
12	Alumno 12			X	
13	Alumno 13			X	
14	Alumno 14			X	
15	Alumno 15			X	
16	Alumno 16			X	X
17	Alumno 17				X
18	Alumno 18			X	X
19	Alumno 19				X
20	Alumno 20				X
21	Alumno 21				X
22	Alumno 22				X

# LA ARAÑA CHARLO

Enrolla la lana para que puedas ayudara a la araña a envolverse utilizando tu baja lengua

Nombre.....



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

#### III. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS
- EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.
- DENOMINACIÓN : practicamos movimiento de mis manitos.
- FECHA DE APLICACIÓN : 18 /10 / 19
- DOCENTE : Mayra González Mendoza
- PRACTICANTE : kattia Aniuka Chávez Ninatanta

#### MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIDAD PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y</p>	<p><b>AUTONOMÍA A:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).</li> <li>- Imita gestos vistos en imágenes.</li> </ul>	Lista de Cotejo	Observación

	confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.				
--	--	--	--	--	--

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Observan un video socializándolo con sus compañeros: “Los tres cerditos y el lobo”</p> <p><b>Saberes Previos:</b> ¿Qué hemos visto el día de hoy? ¿Qué hacen los tres cerditos? ¿Será importante trabajar? ¿Por qué? ¿Qué pasó al final con los tres cerditos?</p> <p><b>Generación de conflictos</b> ¿ por qué el lobo se quería comer a los cerditos</p>
	<p><b>Construcción:</b> Explicación de la información de la clase.</p> <p>Imitando y expresando distintas sensaciones”</p> <p style="text-align: center;">EXPRESANDO DISTINTAS SENSACIONES (AGRADO Y ENFADO):</p> <p>Para realizar esta actividad lo vamos hacer mediante una técnica en la que nos expresaremos con las expresiones de agrado y enfado.</p> <p><b>IMAGEN DE ESPEJO:</b> Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el ‘espejo’. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el ‘espejo’. Estas imitaciones que se van a realizar son las expresiones que cada compañero va hacer (enfado y agrado).</p> <p><b>IMITANDO GESTOS:</b> Para realizar esta actividad lo vamos hacer mediante una</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>técnica en la que vamos a imitar los gestos vistos en imágenes. Para esta técnica necesitamos un material importante que son imágenes, por ejemplo: Las imágenes que tengo son de los animales, entonces vamos a comenzar la técnica IMITANDO MEDIANTE LAS IMÁGENES:</p> <p>Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario y se pone en el centro del círculo, luego él muestra una imagen de un animal y entonces todos los que están alrededor del círculo tendrán que imitar según la imagen, por ejemplo, si es la imagen de un gato todos tendrán que ponerse como gatos y maullar, y así sucesivamente cada niño a quien escoge el que ha salido tendrán que hacer lo mismo en mostrar otra imagen y seguir imitando de la forma que es.</p>
<p>CIERRE</p>	<p><b>Meta cognición:</b>  Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b>  * Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).  * Imita gestos vistos en imágenes.</p>

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO N° 03

DENOMINACIÓN: Practicamos movimiento e mis manitos

N° de orden	<b>ÍTEM'S</b> Nombre y apellidos	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).		Imita gestos vistos en imágenes.	
		SI	NO	S I	NO
1	Alumno 1		X		X
2	Alumno 2		X		X
3	Alumno 3		X		X
4	Alumno 4		X		X
5	Alumno 5		X		
6	Alumno 6		X		X
7	Alumno 7		X		X
8	Alumno 8		X		X
9	Alumno 9				X
10	Alumno 10	X			X
11	Alumno 11	X		X	
12	Alumno 12			X	
13	Alumno 13	X		X	
14	Alumno 14	X		X	
15	Alumno 15		X	X	
16	Alumno 16	X		X	
17	Alumno 17	X		X	
18	Alumno 18		X	X	
19	Alumno 19	X	X		X
20	Alumno 20		X		X
21	Alumno 21		X		X
22	Alumno 22		X		X



Memorizo la canción y la repito.

## SACO UNA MANITO



Saco una manito la hago bailar,  
la cierro, la abro y la vuelvo  
a guardar.



Saco otra manito la hago bailar,  
la cierro, la abro y la vuelvo  
a guardar.



Saco las dos manitos, las hago  
bailar,  
las cierro, las abro y las vuelvo  
a guardar.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

➤ **DATOS INFORMATIVOS:**

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS
- EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.
- DENOMINACIÓN : EL recolector
- FECHA DE APLICACIÓN :21 / 10 / 19
- DOCENTE : Mayra González Mendoza
- PRACTICANTE :kattia Aniuska Chávez Ninatanta

### MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIDAD PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y</p>	<p><b>AUTONOMÍA:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traslada las frutas de un lugar a otro usando los dedos pulgares e índice.</li> <li>- Enhebra lana por las frutas de cartón.</li> </ul>	Lista de Cotejo	Observación

	confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.				
--	--	--	--	--	--

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTO S	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p><b>Motivación:</b>            Se les cantara la canción de las frutas:            Se les indica salir al patio en forma ordenada y cantando la canción de las frutas Las naranjas y las mandarinas son ricas y muy jugosas el quiwi y las fresas me las como con delicadeza las manzanas y las peras no las puedo dejar afuera una cosa yo sé que tiene vitamina ccccc sé que me las comeré sé que me las comeré una por una yo disfrutare sé que me las comeré sé que me las comeré una por una yo disfrutare.Las frutas yo las quiero probar y así poderlas saborear y así poder desarrollar mi cuerpo, huesos y dientes también alivian el resfrió.</p> <p><b>Saberes Previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De que nos habla la canción</li> <li>- Que hacen los globos y de que colores son</li> </ul> <p><b>Generación de conflictos</b>            ¿Por qué los globos tienen colores bonitos?</p>

<p>DESARROLL O</p>	<p><b>Construcción:</b> Se les saca al patio y se les muestra unas canasta de fruta donde habrán frutas verdes y maduras echas de papel y con un hoja y palito del fruto para el cual el niño debe seguir las siguientes indicaciones de juego.</p> <p>Juego: El recolector.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivo: Desarrollar la motricidad fina.</li> <li>- Materiales: Canastas y frutas de cartulina.</li> <li>- Organización: Se formarán dos hileras llamadas conejos y liebres que se ubicarán detrás de una línea, al frente a una distancia de 10 metros estarán ubicadas dos canastas una llena de frutas verdes y rojas dentro y la otra vacía.</li> <li>- Desarrollo: A la señal de la profesora salen corriendo los primeros niños de cada equipo hasta llegar a la caja donde escogerán la fruta de color rojo que será las maduras y las pondrán dentro de la otra caja.</li> <li>- Regla: Escoger correctamente las frutas con los dedos índice y pulgar cogiéndolas de los tallitos si es posible.</li> </ul> <p><b>USANDO CORRECTAMENTE LAS PINZAS DIGITALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primero ejercitar e estimular el uso de los deditos indicados para coger los objetos.</li> <li>- Luego hacer juegos didácticos para ellos plasmen su aprendizaje.</li> </ul>
<p>CIERRE</p>	<p><b>Meta cognición:</b> Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b> Se les entrega siluetas de frutas de cartón con agujeros para enhebrar lana o pasadores en ellos.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO N° 04

DENOMINACIÓN: EL recolector

N° de orden	ÍTEM'S Nombres y Apellidos	Traslada las frutas de un lugar a otro usando los dedos pulgares e índice.		Enhebra lana por las frutas de cartón.	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1		X	X	
2	Alumno 2		X	X	
3	Alumno 3	X		X	
4	Alumno 4		X		X
5	Alumno 5		X		X
6	Alumno 6		X		X
7	Alumno 7		X		X
8	Alumno 8	X			X
9	Alumno 9	X		X	
10	Alumno 10	X			X
11	Alumno 11		X		X
12	Alumno 12	X			X
13	Alumno 13		X		X
14	Alumno 14		X		X
15	Alumno 15		X		X
16	Alumno 16	X			X
17	Alumno 17	X			X
18	Alumno 18	X			X
19	Alumno 19		X	X	
20	Alumno 20	X			X
21	Alumno 21	X	X	X	
22	Alumno 22	X		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

➤ **DATOS INFORMATIVOS:**

➤ INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS

➤ EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.

1. DENOMINACIÓN : aprendiendo a enroscar y a abotonar

2. FECHA DE APLICACIÓN : 23/ 10/ 19

3. DOCENTE : Mayra González mendoza

4. PRACTICANTE : kattia Aniska Chávez Nianatanta

I. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIDAD PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p><b>AUTONOMÍA:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enhebra botones de los gorros del payasito.</li> <li>- Rasga y pega papel lustre en los globos del payasito.</li> </ul>	<p>Lista de Cotejo</p>	<p>Observación</p>

		necesidades e intereses.			
--	--	-----------------------------	--	--	--



## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p><b>Motivación:</b> A manera de juego se les presenta a la visita el payasito pitínpitín quien desea hacer su fiesta de cumpleaños y nos trajo unas cositas muy bonitas.</p> <p><b>Saberes Previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quien vino a visitarnos</li> <li>- Que hacen los payos</li> </ul> <p><b>Generación de conflictos</b> ¿El payasito pitínpitín a que habrá venido?</p>
DESARROLLO	<p><b>Construcción:</b> Luego de presentar a nuestro amigo pitínpitín le pediremos que nos muestre su mochila de cosas y sabremos que habrá traído sacamos los gorros de payaso que tiene forma de triángulo pero que no están formados aun y también globos de color blanco; entonces actuamos con nuestro títere de payasito diciendo y explicando el juego a los niños oooo que paso payasito pitínpitín y el pobre payasito nos indica muy triste y llorando que no pudo terminar los gorritos y sin globos están sin color. Entonces luego la miss interviene y le dice pero no llores te gustaría que te ayudemos a terminarlos y el payasito muy contento y bailando nos dice que si entonces se les reparte los gorros que faltan enhebrar los botones de una esquina para tener la forma correcta y lista para usarlo y de igual forma indica el payasito que también desea que sus globos sean de muchos colores para poder empezar la fiesta para lo cual le ponemos música para bailar y para el final se les entrega su hoja de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para lo cual se les indica la forma de trabajar el material, presenta el material un gorro de tela en forma de triángulo, se le hace los ojales a ambos lados para</li> </ul>

	<p>que los niños introduzcan el botón en el ojal y lo abrochen. Se invitará a los niños y niñas a trabajar con su material.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les indica que aún faltan los globos del payasito y el cual tiene el siguiente uso correcto Antes de trabajar con el papel, necesitamos cortar un pedazo para trabajar más rápido. Luego podemos rasgar (cortar con la mano, en la que podemos utilizar las dos manos).</li> </ul>
<p>CIERRE</p>	<p><b>Meta cognición:</b>  Dialogan:  ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Quién vino a visitarnos? ¿Pudimos ayudarlo?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b>  Realiza su hoja de aplicación donde rasgaran papel crepe en forma pequeña para pegar dentro de los globos del payasito pitínpitín.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO N° 05

DENOMINACIÓN: aprendiendo a enroscar y a abotonar

N° de orden	ÍTEM'S Nombres y apellidos	Enhebra botones de los gorros del payasito..		Rasga y pega papel lustre en los globos del payasito	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1	X		X	
2	Alumno 2		X		X
3	Alumno 3		X		X
4	Alumno 4		X		X
5	Alumno 5		X		X
6	Alumno 6		X		X
7	Alumno 7	X			X
8	Alumno 8	X	X	X	
9	Alumno 9		X	X	
10	Alumno 10		X		X
11	Alumno 11	X		X	
12	Alumno 12	X		X	
13	Alumno 13	X		X	
14	Alumno 14			X	
15	Alumno 15		X		X
16	Alumno 16		X		X
17	Alumno 17		X		X
18	Alumno 18		X	X	
19	Alumno 19	X			X
20	Alumno 20	X			X
21	Alumno 21	X			X
22	Alumno 22	X			X

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

➤ **DATOS INFORMATIVOS:**

➤ INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS

➤ EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.

1. DENOMINACIÓN : Aprendiendo a enhebrar

2. FECHA DE APLICACIÓN : 25/10 / 19

3. DOCENTE : Mayra González Mendoza

4. PRACTICANTE : Kattia Anisuka Chávez Ninatanta

I. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIFICACIÓN PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando</p>	<p><b>AUTONOMÍA:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enhebra botones en hilo nylon.</li> <li>- Enhebra hilos en una silueta</li> </ul>	<p>Lista de Cotejo</p>	<p>Observación</p>

	autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	necesidades e intereses.			
--	---	-----------------------------	--	--	--

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<b>MOMENTO</b>  <b>S</b>	<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Cantan una canción: “ Doña semana”  <b>Saberes Previos:</b> De qué nos habla en la canción? ¿Cuántos días tiene la semana? ¿Qué día estamos hoy? <b>Generación de conflictos</b> ¿Qué iremos hacer hoy?</p>
	<p><b>Construcción:</b>            Se les agrupa a los niños de acuerdo al criterio de la docente.</p> <p>Explica la docente las actividades que va a realizar</p> <p>Se le muestran diversos materiales con los que se va a trabajar.</p> <p>Manipulan los botones, el hilo nylon, y la silueta (contextura, forma, tamaño, color). Responden las siguientes preguntas para recoger saberes previos:</p> <p>¿De qué colores son los botones y la silueta? ¿Cuál es la textura de la silueta?</p> <p>¿Suave? o ¿Duro? ¿Cuál es la textura de los botones? ¿Suave? o ¿Duro?</p> <p>Explicación de la información de la clase. <b>BOTÓN:</b> Es un objeto de forma redonda, que lo podemos encontrar en nuestra vestimenta, lo podemos utilizar para abotonar o enhebrar.</p> <p><b>HILO NYLON:</b> Es una pita gruesa, podemos trabajar con ella de diversas formas mediante el enhebrado, amarrar o desamarrar.</p>

DESARROLLO	<p>SILUETA: Dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto.</p> <p>EL USO CORRECTO DEL BOTÓN Y EL HILO NYLON:</p> <p>*Antes de trabajar tenemos que tener todos los materiales listos. Cogemos correctamente el botón en una mano, y en la otra colocamos el hilo nylon; posteriormente introduce o mete el hilo nylon por una de los hoyos (huecos pequeños) del botón. Luego jalamos con un poco de dureza, después podemos seguir haciendo la misma secuencia en ambos hoyos.</p> <p>EL USO CORRECTO DE LA SILUETA Y EL HILO NYLON:</p> <p>* Antes de trabajar tenemos que tener todos los materiales listos. Cogemos correctamente la silueta en una mano, y en la otra colocamos el hilo nylon; posteriormente introduce o mete el hilo nylon por una de los hoyos (huecos pequeños) de la silueta. Luego jalamos con un poco de dureza el hilo, después podemos seguir haciendo la misma secuencia, al trabajar con el hilo.</p>
CIERRE	<p><b>Meta cognición:</b>¿Qué hicieron el día de hoy? ¿De qué tema hemos trabajado? ¿Cómo me sentí? ¿Qué aprendí?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b></p> <p>Enhebra botones en hilo nylon. Enhebra hilos en una silueta.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO N° 6

DENOMINACIÓN: Aprendiendo a enhebrar

N° de orden	ÍTEM'S	Enhebra botones en hilo nylon.		Enhebra hilos en una silueta	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1		X	X	
2	Alumno 2		X	X	
3	Alumno 3		X	X	
4	Alumno 4	X			X
5	Alumno 5	X		X	
6	Alumno 6		X		X
7	Alumno 7		X	X	
8	Alumno 8		X		X
9	Alumno 9		X		
10	Alumno 10	X			X
11	Alumno 11	X		X	
12	Alumno 12	X	X		X
13	Alumno 13		X		X
14	Alumno 14		X		X
15	Alumno 15		X		
16	Alumno 16		X		
17	Alumno 17	X			
18	Alumno 18	X			
19	Alumno 19	X		X	
20	Alumno 20			X	
21	Alumno 21			X	
22	Alumno 22		X	X	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

### ➤ DATOS INFORMATIVOS

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS
- EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.
- DENOMINACIÓN : juego con mis cuentas decolores
- FECHA DE APLICACIÓN : 28 /10 / 19
- DOCENTE : Mayra González Mendoza
- PRACTICANTE : kattia Aniuska Chávez Ninatanta

### MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
------	-------------	-----------	-----------	--------------------------	---------

DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<b>IDENTIDAD PERSONAL:</b>	<b>AUTONOMÍA:</b>	- Inserta cuentas usando las pinzas digitales dentro los tubos del juego.		
	Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.	- Traza con plumón por las líneas punteadas de manera horizontal	Lista de Cotejo	Observación

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<b>MOMENTOS</b>	<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE</b>
INICIO	<p><b>Motivación:</b></p> <p>Se les cantara la canción de los colores:</p> <p>Globos globosglobos de lindos colores rojos y amarillos azules y verdes globos globosglobos de lindos colores me gusta mirarlos ya van a bailar y a mover mover Movermovermover MOVER Y PARAR; bailar y a mover movermovermovermover MOVER Y PARAR ; bailar y a mover movermovermovermover MOVER Y PARAR . (bis)</p> <p><b>Saberes Previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De que nos habla la canción</li> <li>- Que hacen los globos y de que colores son</li> </ul> <p><b>Generación de conflictos</b></p> <p>¿Por qué los globos tienen colores bonitos?</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p><b>Construcción:</b>  Para esta oportunidad se les realiza el juego POM POM DROP  Consiste en alinear a los niños y de manera didáctica con este juego elaborado de tubitos de colores y con una canasta de cuentas los niños con unas pinzas digitales deben coger 1 cuenta con el respectivo color al tubo donde ubicara la cuenta haciéndolo ingresar por su pequeño orificio. Para que esto sea más divertido cantamos las canciones de los colores, los niños deben participar hasta terminar de ubicar las cuentas dentro luego verificaremos si lo hicieron de manera correcta para saber si estas siguiendo los patrones de colores y el uso adecuado de las pinzas digitales:</p> <p style="text-align: center;"><b>USO ADECUADO DE LAS PINSAS DIGITALES.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de trabajar tenemos que tener el material didáctico en un lugar visible y sostenible debe tener colores muy resaltantes de acuerdo a la edad del niño para 3 años usaremos los colores rojo, amarillo, azul y verde luego tener las cuentas con dichos colores a insertar con las pinzas en los tubitos.</li> <li>-Después comenzamos a introducir las cuentas dentro de los tubitos, y así sucesivamente se comienza a insertar.</li> </ul> <p>Prepara canciones que hagan la participación de los niños divertida como si estuvieran en una competencia de cumpleaños y estén así motivados a desarrollar el insertado.</p>
<p>CIERRE</p>	<p><b>Meta cognición:</b>  Dialogan:  ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b>  Realiza su hoja de aplicación dondeharán trazos de como ingreso la cuenta en los pequeños tubos del juego POM POM DROP.</p>

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO N° 7

DENOMINACIÓN: juego con mis cuentas decolores

N° de orden	ÍTEM' S	Inserta cuentas usando las pinzas digitales dentro los tubos del juego.		Enhebra hilos en una silueta	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1	X			
2	Alumno 2	X			
3	Alumno 3	X			X
4	Alumno 4				X
5	Alumno 5				X
6	Alumno 6		X	X	
7	Alumno 7		X	X	
8	Alumno 8		X		X
9	Alumno 9		X		X
10	Alumno 10		X	X	
11	Alumno 11			X	
12	Alumno 12	X		X	X
13	Alumno 13	X			X
14	Alumno 14	X		X	
15	Alumno 15	X		X	
16	Alumno 16		X		
17	Alumno 17		X	X	
18	Alumno 18		X	X	
19	Alumno 19		X	X	
20	Alumno 20	X			X
21	Alumno 21		X		X
22	Alumno 22	X			

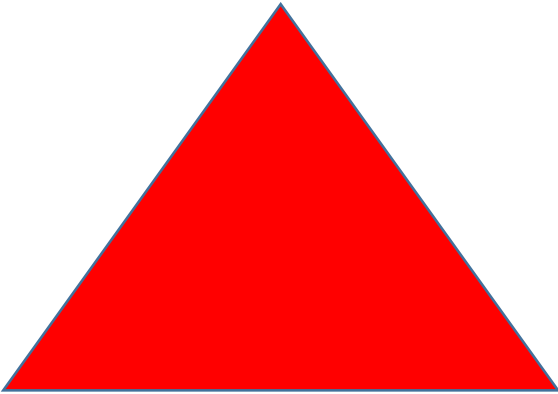
## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

### DATOS INFORMATIVO

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL : N° 316 NIÑO JESÚS
- EDAD/AULA : 3 años / aula “fucsia”.
- DENOMINACIÓN : el triangulo
- FECHA DE APLICACIÓN :4 / 11 / 19
- DOCENTE : Mayra González Mendoza
- PRACTICANTE : kattia Aniuska Chávez Ninatana

AREA	AREA COMPETENCIA	CAPCIDADE S	CINDICADOR ES I	INSTRU MENTO	Técnica
Matemáticas	Actúa piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y expresa ideas matemáticas elabora el uso de estrategias	Agrupa objetos con un color ,y expresa forma ,color y expresa la acción realizada Muestra interés por la actividad realizada	Lista de cotejo	Observación

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

INICIO	<p>Entonamos la canción</p> <p>Triangulo triangulo</p> <p>123</p> <p>Preguntamos a los Niños ¿Cómo se llama este amiguito? ¿Cuántos lados tiene el triángulo? ¿</p> <p>la carita tiene Forma de un Triangulo</p> 
--------	--

DESARROLLO	<p>Invitamos a los niños a sentarse al piso brindarle las situaciones respectivas</p> <p>Mostramos una caja sorpresa en donde estarán el amigo triangulo y palitos de baja lenguas</p> <p>Exploran ,manipularan y jugaran libremente</p> <p>Realizaremos juegos dinámicos en el cual los niños buscaran objetos o figuras del amigo</p> <p>triangulo</p> <p>Describimos sus características forma, color, tamaño, uso</p> <p>Preguntaremos ¿Qué podemos</p> <p>Hacer con este amigo triangulo?</p> <p>Dialogaremos sobre la importancia de conocer a un amigo más de las figuras geométricas y</p> <p>que su nombre es el triángulo y que tiene tres lados con el cual podemos</p> <p>armas muchas</p> <p>figuras y que lo podemos encontrar en las ventanas ,juguetes ,casa etc.</p>
CIERRE	<p>Nos relajamos y respiramos y recordamos sobre la actividad ¿Qué hemos aprendido Hoy?</p> <p>¿Cuantos lados lados tiene nuestro amigo el triángulo?</p>



EVALUACIÓN

En una hoja de color armare mi triangulo con mis baja lengua y luego  
are deditos de

colores utilizando temperas y tendré mi amigo triángulo

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO N° 8

DENOMINACIÓN: juego con mis cuentas de colores

N° de orden	ÍTEM' S Nombre y Apellidos	Agrupa objetos con un color, y expresa forma, color y expresa la acción realizada Muestra interés por la actividad realizada		Muestra interés por la actividad realizada	
		SI	NO	S I	NO
1	Alumno 1	X		X	
2	Alumno 2	X		X	
3	Alumno 3	X		X	
4	Alumno 4	X		X	
5	Alumno 5	X		X	
6	Alumno 6		X		X
7	Alumno 7	X		X	
8	Alumno 8	X		X	
9	Alumno 9	X		X	
10	Alumno 10	X			X
11	Alumno 11	X		X	
12	Alumno 12	X	X	X	
13	Alumno 13		X	X	
14	Alumno 14			X	
15	Alumno 15	X		X	
16	Alumno 16	X		X	
17	Alumno 17		X		X
18	Alumno 18		X	X	
19	Alumno 19	X		X	
20	Alumno 20	X		X	
21	Alumno 21		X	X	
22	Alumno 22	X		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

- DATOS INFORMATIVOS:
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL: N° 316 NIÑO JESÚS
- EDAD/AULA : 3 Años / Aula “fucsia”.
- DENOMINACIÓN aprendemos a reproducir sonidos
- FECHA DE APLICACIÓN : 6 / 11/ 19
- DOCENTE : Mayra González Mendoza
- PRACTICANTE : kattia anisuka Chávez ninatanta

### MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCI	CAPACIDA	INDICADOR	INTRUMEN TO DE EVALUACIÓN	TÉCNIC
	A	D			A

DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<b>IDENTIDAD</b>	<b>AUTONOMÍA</b>			
	<b>AD</b> <b>PERSONAL:</b>  Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	:  Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, Según sus deseos, necesidades e intereses.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.</li>   <li>- Reproduce los sonidos del alfabeto.</li> </ul>	Lista de Cotejo	Observación

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Observan un video socializándolo con sus compañeros: “ El pastor mentiroso”</p> <p><b>Saberes Previos:</b> ¿De qué colores es la grabadora? ¿Cuál es la textura de la grabadora? ¿Suave? o ¿Duro? ¿Cuál es el tamaño de la grabadora?</p> <p><b>Generación de conflictos</b> Escucharon antes algo así o lo vieron ; donde habrá cosas así</p>
DESARROLL	<p><b>Construcción:</b> Explicación de la información de la clase. Grabadora: Es un objeto que nos sirve para escuchar música.</p> <p style="padding-left: 40px;">- Escuchamos y repetimos los sonidos onomatopéyicos. “Los animals”.</p> <p>* ENTONAMOS LOS SONIDOS: Practicaremos los sonidos que realizan seis animales que conocemos en casa. Primero vamos hacer el sonido de un gato que es: miau, miau; luego haremos el sonido del perro que es: guau, guau; después haremos el sonido de un gallo que es: quiquiriquí, quiquiriquí; luego haremos el sonido de un cerdo que es: ohm, ohm; posteriormente haremos el sonido de una oveja que es: me, me, me; después haremos el sonido de un pato que es: Cua, Cua. Finalmente después de realizar los sonidos y que ya conocemos con ayuda de la música repetiremos los sonidos de cada animal por nuestra cuenta ayudándonos en grupo con nuestros compañeros.</p> <p>* REPRODUCIMOS LOS SONIDOS DEL ALFABETO: *Antes de empezar tenemos que saber todo el abecedario completo, para ello vamos a recordar que letras son, primero vamos a recordar desde el inicio. Empezamos, A, B, C, D, CH, E, F, G, H, I, J, K, L, LL, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.</p> <p>No se olviden que si contamos son 29 letras que hay en un alfabeto. Ahora vamos</p>

O	a volver a mencionar desde el inicio con ayuda de todos nuestros compañeros de nuestro grupo. Empezamos.
CIERRE	<p><b>Meta cognición:</b>  Dialogan:  ¿Qué hicieron el día de hoy?, ¿De qué tema hemos trabajado? ¿Cómo me sentí?</p> <p>¿Qué aprendí? ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b>  * Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.  * Reproduce los sonidos del alfabeto.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO N° 9

DENOMINACIÓN: aprendemos a reproducir sonidos

N° de orden	ÍTEM'S Nombre y Apellidos	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.		Reproduce los sonidos del alfabeto.	
		S I	NO	I	NO
1	Alumno 1	X			X
2	Alumno 2	X		X	
3	Alumno 3	X		X	
4	Alumno 4	X		X	
5	Alumno 5				
6	Alumno 6	X		X	
7	Alumno 7	X		X	
8	Alumno 8	X		X	
9	Alumno 9	X			X
10	Alumno 10	X		X	
11	Alumno 11			X	
12	Alumno 12			X	
13	Alumno 13		X		
14	Alumno 14			X	
15	Alumno 15			X	
16	Alumno 16	X		X	
17	Alumno 17		X	X	
18	Alumno 18	X		X	
19	Alumno 19	X		X	
20	Alumno 20		X	X	
21	Alumno 21	X		X	
22	Alumno 22	X		X	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL N °316 NIÑO JESUS
  2. EDAD/AULA : 3 años / fucsia”.
  3. DENOMINACIÓN : imitar y expresar gestos.
  4. FECHA DE APLICACIÓN : 7 / 11 / 19
  5. DOCENTE : Mayra González Mendoza
  6. PRACTICANTE : kattia Aniuska Chávez Ninatanta
- I. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p><b>IDENTIDAD PERSONAL:</b></p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y</p>	<p><b>AUTONOMÍA A:</b></p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).</li> <li>- Imita gestos vistos en imágenes.</li> </ul>	Lista de Cotejo	Observación



	confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.				
--	--	--	--	--	--

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

<b>MOMENTOS</b>	<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE</b>
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Observan un video socializándolo con sus compañeros: “Los tres cerditos y el lobo”</p> <p><b>Saberes Previos:</b>¿Qué hemos visto el día de hoy? ¿Qué hacen los tres cerditos? ¿Será importante trabajar? ¿Por qué? ¿Qué pasó al final con los tres cerditos?</p> <p><b>Generación de conflictos</b> ¿ por qué el lobo se quería comer a los cerditos</p>

DESARROLLO	<p><b>Construcción:</b> Explicación de la información de la clase.</p> <p>Imitando y expresando distintas sensaciones”</p> <p style="text-align: center;"><b>EXPRESANDO DISTINTAS SENSACIONES (AGRADO Y ENFADO):</b></p> <p>Para realizar esta actividad lo vamos hacer mediante una técnica en la que nos expresaremos con las expresiones de agrado y enfado.</p> <p><b>IMAGEN DE ESPEJO:</b> Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el ‘espejo’. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el ‘espejo’. Estas imitaciones que se van a realizar son las expresiones que cada compañero va hacer (enfado y agrado).</p> <p><b>IMITANDO GESTOS:</b> Para realizar esta actividad lo vamos hacer mediante una técnica en la que vamos a imitar los gestos vistos en imágenes. Para esta técnica necesitamos un material importante que son imágenes, por ejemplo: Las imágenes que tengo son de los animales, entonces vamos a comenzar la técnica <b>IMITANDO MEDIANTE LAS IMÁGENES:</b></p> <p>Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario y se pone en el centro del círculo, luego el muestra una imagen de un animal y entonces todos los que están alrededor del círculo tendrán que imitar según la imagen, por ejemplo, si es la imagen de un gato todos tendrán que ponerse como gatos y maullar, y así sucesivamente cada niño a quien escoge el que ha salido tendrán que hacer lo mismo en mostrar otra imagen y seguir imitando de la forma que es.</p>
------------	--

CIERRE	<p><b>Meta cognición:</b> Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p><b>Aplicación de lo Aprendido:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).</li><li>* Imita gestos vistos en imágenes.</li></ul>
--------	--

# INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

## LISTA DE COTEJO N° 10

DENOMINACIÓN: aprendemos a reproducir sonidos

N° de orden	ITEM'S Nombre y Apellidos	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).		Imita gestos vistos en imágenes.	
		SI	NO	SI	NO
1	Alumno 1	X		X	
2	Alumno 2	X		X	
3	Alumno 3	X		X	
4	Alumno 4	X		X	
5	Alumno 5		X	X	
6	Alumno 6	X		X	
7	Alumno 7	X		X	
8	Alumno 8	X		X	
9	Alumno 9	X		X	
10	Alumno 10	X		X	
11	Alumno 11	X		X	
12	Alumno 12		X		X
13	Alumno 13	X		X	
14	Alumno 14	X		X	
15	Alumno 15	X		X	
16	Alumno 16	X		X	
17	Alumno 17	X		X	
18	Alumno 18	X		X	
19	Alumno 19	X		X	
20	Alumno 20	X		X	
21	Alumno 21	X		X	
22	Alumno 22	X		X	

## Anexos



Sesión de aprendizaje N°9 Escuchamos y repetimos los sonidos onomatopéyicos.  
“Los animales”.



Sesión de aprendizaje N°4 Aprendemos a reproducir sonidos.



Sesión de aprendizaje N°8 El triángulo.



Sesión de aprendizaje N° 3 Practicamos movimientos de mis manos.