



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL
ENFOQUE SOCIO COGNITIVO MEJORAN LA
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE
EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°105 DE
TACNA LIBRE-CASITAS, REGIÓN TUMBES, 2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

ALEMAN ZARATE, ELIDA MARIA

ORCID: 0000-0002-1673-3837

ASESORA

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES - PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Alemán Zarate, Elida María

ORCID: 0000-0002-1673-3837

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado.

Tumbes, Perú.

ASESORA

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

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

JURADO

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros De Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL
PRESIDENTE

DRA. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE
SECRETARIA

DRA. ARRUNATEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA

MIEMBRO

DRA. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ASESORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco eternamente a Dios por guiar mi camino y brindarme la fortaleza necesaria para seguir luchando cada día.

A mis Padres Elida y Javier por creer en mí y brindarme todo su apoyo permanente e incondicional durante este tiempo y ser un ejemplo de perseverancia y lucha.

A mi Gran Amor, Mi Hijo que es mi razón de vida y lucha para seguir adelante cada día.

ELIDA MARIA ALEMAN ZARATE

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios por ser mi soporte principal para seguir adelante y guiar mi camino diario para poder llegar al final de mi carrera profesional.

A mi Hijo David por ser mi principal motivo de superación y lucha cada día, por ser el niño que llena mis días de amor y felicidad con tan solo decirme MAMA.

A mi Madre Elida por ser esa joya más preciada que tengo y junto a su amor y apoyo incondicional permiten que siempre este de pie luchando por mis sueños y metas que hoy en día estoy alcanzando, mi mejor inspiración.

A mi Padre Javier en el cielo porque a pesar de su ausencia, supo dejar en mí ese ejemplo de Humildad y amor al prójimo que me permiten ser mejor personas cada día, por ser ese amigo y en vida darme esas palabras de aliento para no caer, ocupas un lugar muy especial en mi corazón.

A mis hermanos por su apoyo moral y cariño incondicional en todo este proceso, por estar siempre a mi lado en todo momento.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado como: “Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivos mejoran la motricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N°105 Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”, la cual tiene como objetivo general el aplicar programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N°105 Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019. En este estudio de investigación se utilizó como metodología el diseño experimental, tipo cuantitativa y nivel correlacional, su población está conformada por 15 niños (as) de la edad de 3, 4 y 5 años debido a que la Institución elegida es unidocente multigrado ubicada en una zona rural, escogiendo la población muestral de 7 niños de la edad de 5 años, se usó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo con 28 ítems a evaluar, para obtener los resultados finales se procesaron y analizaron los datos usando la estadística correlación r de Pearson con el uso del programa estadístico SPSS. El coeficiente hallado fue $P= 0,933$ que cuantifico la relación entre la variable el cual indica que existe una correlación positiva perfecta, según la escala de interpretaciones del coeficiente de correlación entre las variables Programas de juegos lúdicos y motricidad fina, llegando a la conclusión que los programas de juegos lúdicos, basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

Palabras Claves: Enfoque socio cognitivo, Juegos lúdicos, motricidad fina, lista de cotejo, variables.

ABSTRACT

This research paper called: "Play programs based on the socio-cognitive approach improve the fine motor skills of 5-year-old children of the IEI No. 105 Tacna Libre-Casitas, Tumbes Region, 2019", which has as general objective to apply recreational games programs based on the socio-cognitive approach improve the fine motor skills of 5-year-old children of IEI No. 105 Tacna Libre-Casitas, Tumbes Region, 2019. In this research study it was used as a methodology the explanatory level, quantitative type and experimental design, its population is made up of 15 children of the age of 3, 4 and 5 years because the chosen institution is a multigrade union located in a rural area, choosing the sample population of 7 children of the age of 5 years, the observation technique was used and as an instrument the checklist with 28 items to be evaluated, to obtain the final results they were processed and analyzed the data using Pearson's r correlation statistic with the use of the SPSS statistical program. The coefficient found $R = 0.933$ that quantified the relationship between the variable which indicates that there is a perfect positive correlation, according to the scale of qualifications between the variables Playful games and fine motor skills, reaching the conclusion that the playful games program, based on the socio-cognitive approach if they significantly improve the development of fine motor skills

Keywords: Socio-cognitive approach, Playful games, fine motor skills, checklist, variables.

INDICE

Contenido

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESORA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE GRAFICOS	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II.REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
2.1 ANTECEDENTES.....	7
2.1.1 Antecedentes Internacionales:.....	7
2.1.2 Antecedentes Nacionales:	9
2.1.3 Antecedentes Locales:.....	11
2.2 MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL.....	14
2.2.1. Juegos Lúdicos:.....	14
2.2.3. Tipos de Juegos:.....	15
2.2.3.4. Según el número de jugadores:.....	15
2.2.3.5. Juego individual:	16
2.2.3.9. Según el tipo de actividad:	16
2.2.3.17. Según la libertad del jugador:.....	18
2.2.3.20. Características de los juegos lúdicos	19
2.2.3.21. Fases de los Juegos Lúdicos	19
2.2.4. Importancia de los Juegos Lúdicos:.....	20
2.2.5 Enfoque Socio-Cognitivo y sus Teorías:	22
2.2.5.1. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Jean Piaget:	22
2.2.5.2. Teoría sociocultural de Vigotsky:.....	23
2.2.5.3. Teoría Socio cognitiva de Albert Bandura:	23
2.2.6. Definición de Motricidad	24
2.2.7. Motricidad Fina.....	24

2.2.8. Clasificación de la motricidad fina.....	25
2.2.8.14. Coordinación Fonética:	30
2.2.8.15. Coordinación Facial:	31
2.2.8.16. Coordinación Gestual:.....	32
2.2.8.17. Actividades para desarrollar la motricidad gestual:	32
2.2.8.18. Desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años.	33
2.2.8.19. Control de la motricidad fina:.....	34
2.2.8.20. Importancia de la motricidad fina.....	34
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN:	35
3.1 Hipótesis de la investigación:.....	35
3.2. Hipótesis específicas:	36
IV. METODOLOGIA:.....	36
4.1 Diseño de investigación:	36
4.2 Población y Muestra:	38
4.2.1. Población:	38
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.4.1. Técnica:.....	41
4.4.2 Instrumento:	42
4.5. Plan de Análisis:	42
4.7 Principios Éticos:	45
V. RESULTADOS.....	46
5.1. Resultados de las Dimensiones entre el pre test y pos test:	46
5.2 Análisis de los resultados:	51
VI. Conclusiones.....	54
6.1 Recomendaciones:	56
VII Referencias Bibliográficas:.....	57
ANEXO N° 01: LISTA DE COTEJO	63
ANEXO N°02: BASE DE DATOS.....	64
ANEXO N°03 : SESIONES DE APRENDIZAJE	66
ANEXO N°04 EVIDENCIAS	111
ANEXO N°05 HOJA DE SIMILITUD.....	112
ANEXO N°06 OFICIO	113
ANEXO N°07 NOMINA DE MATRÍCULA GENERADA POR EL SIAGIE	114

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	39
Tabla 2 Muestra	39
Tabla 3 Matriz de Operacionalización de variables.....	40
Tabla 4 Escala de Calificaciones.....	43
Tabla 5 Matriz de Consistencia.....	44
Tabla 6 Dimensión viso Manual en el pre y pos test.	46
Tabla 7 Dimensión Facial en el pre y pos test.	47
Tabla 8 Dimensión Gestual en el pre y pos test.....	48
Tabla 9 Dimensión Fonética en el pre y pos test.	49
Tabla 10 Prueba R de Pearson.....	50

INDICE DE GRAFICOS

Gráficos N° 1 Dimensión Viso Manual en el pre y pos test	46
Gráficos N° 2 Dimensión Facial en el pre y pos test	47
Gráficos N° 3 Dimensión Gestual en el pre y pos test.....	48
Gráficos N° 4 Dimensión Fonética en el pre y pos test	49

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación está referida a los Programas de Juegos Lúdicos basados en enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños(as) de 5 años de edad de la I.E.I N° 105 Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes 2019, tiene como objetivo general: Aplicar los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina de los niños de 5 años de edad de la I.E.I N° 105 Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019 y como objetivos específico: Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019. Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes 2019. Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019. Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo, mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética, de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, en la guía curricular denominada: “La propuesta pedagógica de educación inicial” nos dice que la niñez es la etapa evolutiva en el desarrollo del ser Humano en la que se observan los mayores cambios y transformación tanto físicas como psíquicos, que manifiestan el acceso del sujeto

a los niveles más complejos de funcionamiento y diferenciación a partir de su maduración física y su interacción con el medio. Según Nunes (2002) manifiesta que el ser humano en cada etapa de su vivir diario, está en continuo descubrimiento y explorando nuevas cosas, a través del contacto con sus semejantes y del dominio del medio donde vive. Una de las actividades inherente al ser humano ha sido el juego, siendo esta la mejor manera de que el niño entre en confianza a la actividad realizada por la docente, logrando así una mejor autoexpresión y socialización del niño y niña en su entorno de enseñanza-aprendizaje, tomando como aporte importante a Rodríguez (2012) en su trabajo de investigación en el cual hace referencia acerca de los juegos lúdicos como técnicas participativas y direccionales que logran la motivación en las áreas curriculares y contribuyen a los estudiantes a desarrollar actitudes de toma de decisiones y capacidades para la resolución de problemas. La teoría Froebeliana es aquella que estableció al juego como un factor decisivo en la educación del pequeño. Claparedes, Dewey, Wallon y para Piaget nos dice que la actividad lúdica es la base más importante de las actividades intelectuales y sociales superiores, por lo cual son de uso indispensables en las actividades de ámbito educativo. El juego es la actividad que el niño realiza de manera libre y espontánea, generando placer y es que a través del juego el niño aprende; es decir actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece relaciones empáticas, las cuales desarrollan y transforman su medio que lo rodea. En lo que respecta a los juegos lúdicos, estas son actividades las cuales benefician a los pequeños en su infancia, su autoconfianza, libertad y estabilidad de su propia personalidad, logrando que estas actividades divertidas y educativas para los niños

se vuelvan esenciales tanto en su vida cotidiana y educativa. Para los alumnos el jugar viene a ser una acción la cual se ejecuta para la recreación y la diversión de todos aquellos integrantes de dicha actividad, convirtiéndose así como un arma educativa la cual permite extender el proceso de socialización, desempeñando así una importante función de rehabilitadora e integradora, estas actividades se realizan en todo tipo de espacio el cual debe de ser adecuado para cada una de ellas y cumpliendo cada alternativa la cual consiste en que todos los participantes tienen determinadas reglas que obligatoriamente deben de aceptar .Los programas de juegos lúdicos son las actividades más destacadas para el progreso y aprendizaje en la educación inicial lo que favorece de forma afectiva el impulso global del ser humano en toda etapa de su vida diaria. Estas actividades se ven desarrolladas seguidas de las estructuras psicológicas globales de las cuales tenemos: Afectiva, cognitivas y emocionales, iniciando de esa forma a aportar sobre su completo desarrollo de sus competencias habilidades para cada persona implicada en cada etapa de su aprendizaje. Para Arroyo (S/F Recuperado 2019) en su guía didáctica manifiesta que la Educación Psicomotriz es una de las actividades pedagógicas en la que el movimiento natural y vivido compone el medio indispensable para formar el desarrollo pleno de la personalidad del infante, ya que a través del movimiento el niño ira adquiriendo junto con el dominio de su cuerpo el desarrollo de su comportamiento y de su independencia como persona. En ese mismo contexto, estudios han confirmado que la psicomotricidad es una actividad la cual tiene mucha importancia en la educación inicial del niño, lo cual favorece positivamente en su desarrollo pleno de los niños(as), debido a que, a partir de un aspecto psicológico y biológico, los

movimientos físicos activan las funciones vitales lo que conlleva al pequeño a mejorar su estado de ánimo y con ello potenciar su enseñanza-aprendizaje adquirido en su educación. Según Maganto & Cruz (2018) hacen referencia a la motricidad fina como la capacidad para hacer uso de los músculos pequeños del cuerpo (manos y dedos) lo cual será efecto del desarrollo de los mismos para efectuar distintos movimientos muy específicos como, por ejemplo, cerrar y abrir los ojos, arrugar la frente, recortar, punzar, pintar, enhebrar, etc. En la actualidad en nuestro País se viene afrontando en la educación preescolar la falta de interés de parte del estado y de los docentes para la educación psicomotriz; por parte de los gobiernos el desinterés de invertir en la implementación de espacios y materiales para un buen desarrollo de la psicomotricidad de los niños (as) y a ello se agrega la falta de capacitación de los docentes al no incluir actividades relacionadas con la psicomotricidad, la cual es la base para el desarrollo del niño durante su educación debido a que esta estimula a que el niño experimente por medio del movimiento, perciba su propio cuerpo y con ello construya su propia identidad . Piaget afirma que la actividad motriz del niño es la base del desarrollo de su inteligencia, por lo cual nos hemos planteado el siguiente enunciado del problema: ¿Cómo la aplicación de programas de juegos lúdicos, basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina de los niños(as) de 5 años en la I.E.I N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019? . La presente investigación nos permitirá conocer de qué forma las actividades lúdicas basadas en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años, ello a la importancia que tienen los programas lúdicos en la educación preescolar de los niños. Esta investigación se justifica en lo Teórico porque contribuirá con

distintos conocimientos, teorías, definiciones, principios, etc., que se ubican en nuestras bases teóricas las cuales serán un aporte positivo al desarrollo de la investigación, permitiéndonos así establecer la importancia que tiene los programas de juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo para la mejora de la motricidad fina de los alumnos (as) de 5 años, en lo práctico se encuentra justificada en la medida que existe la necesidad de mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019 con el uso de programas de juegos lúdicos los cuales servirán como herramienta esencial para el estudio de nuestra investigación logrando obtener los resultados deseados, en lo metodológico en el proyecto de investigación se aplicó un pre test con respecto a nuestros objetivos e indicadores por dimensiones, el cual nos ayudara a medir el rendimiento académico en que se encontraron los niños, y con un pos test el cual permitirá evaluar el nivel de mejora en los estudiantes, después de la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje. Con ello se recaudarán los datos de la población antes, durante y después del proyecto, lo cual nos ayudara a conseguir resultados positivos en nuestra investigación. En su metodología se hizo uso del diseño experimental, tipo cuantitativo y de nivel correlacional, con una población de 15 niños(as) de 3,4 y 5 años de edad, debido a que la Institución Educativa Inicial es unidocente multigrado ubicada en una zona rural, por lo cual la población muestral escogida para la investigación consta de 07 niños de 5 años de edad. Se usó la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo, con 28 ítems validados por 3 expertos los cuales nos brindaron sus respectivos criterios para su buen desarrollo y mejora, permitiendo evaluar progresivamente el proceso de

investigación para cumplir los objetivos planteados, para obtener los resultados se utilizó la estadística de correlación R Pearson con el uso del programa estadístico SPSS, en donde el coeficiente hallado $R= 0,933$, que cuantifico la relación entre la variable el cual indica que existe una correlación positiva perfecta según lo indica la escala de interpretaciones del coeficiente de las variables: Programas de juegos lúdicos y motricidad fina, se contrasto la hipótesis con un nivel de significancia (bilateral) menor a 0,05, es decir ($0,000 < 0.05$), lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación, seguidamente la obtención de los resultados de los gráficos de barras arrojaron como resultados en la Dimensión viso manual ubicados en la tabla N°06 y el grafico N°01 que en el pos test 86% en logro previsto, 14% en proceso y en el pre tes el 71% en logro previsto, proceso 14% y en inicio 0%, en la dimensión fácil los resultados obtenidos de la Tabla N°07 y grafico N°02 indican que en el pos test el 86% se encuentran en logro previsto, 29% en proceso y en el pre test el 29% en previsto, 14% en proceso y el 42% en inicio, en la dimensión gestual los resultados obtenidos en la tabla N°08 y el grafico N°03 en el pre test los cuales arrojaron que 86% se encontraron e logro previsto, 14% en proceso y en cuanto al post el 29% en previsto, 57% en proceso y en inicio el 14% y en la dimensión fonética en la tabla N° 09 y grafico N°04 se visualizan los resultados del pos test en donde el 57% de estudiantes se encontraron en logro previsto, proceso 29% en cambio en el pre test el 29% se halló en logro previsto, 29% en proceso y en inicio el 42%. Se Concluye demostrando la veracidad de la hipótesis planteada la cual afirma que los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5

años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019.

II.REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales:

Martín & Torres (2015) en su tesis de grado para optar el título de Licenciada en Educación, denominada como: *“La importancia de la motricidad fina en el edad preescolar del C.E.I Teotiste Arocha de Gallegos”*; sus tesis tiene como objetivo principal: Comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I “Torres Arocha Gallegos” , su metodología es cualitativa, utilizando como técnica las observaciones continuas, al momento que se enseñaba los conocimientos pedagógicos con los estudiantes favoreciendo un estudio de corte etnográfico, se llegó a la siguiente conclusión que es importante que los maestros abarquen diversas actividades y sobre todo estrategias en las aulas de clase para que los niños y niñas tengan un buen desarrollo de sus habilidades motrices ,como también es vital que los docentes se capaciten e investiguen sobre el desarrollo y la importancia que tiene la psicomotricidad fina para con ello implementar distintas actividades para lograr estimular la creatividad y motivación donde ayuden a mejorar destrezas de cada niño.

Puertas (2017) en su tesis titulada como *“La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016”*, como objetivo general implantar el desarrollo de la motricidad fina en el alumno y su relación en el aprendizaje de la pre escritura en niños y niñas de 5 años de la escuela fiscal Avelina Lasso de Plaza, se utilizó la metodología mediante de la investigación descriptiva con diseño cuali-cuantitativo, se trabajó con una población mínima por lo que no necesito una muestra ,los datos obtenidos permitieron el análisis, los datos obtenidos permitieron el análisis del resultado llegando a una conclusión que la motricidad fina es una actividad placentera, de manejo y precisión que requiere del dominio de las partes finas del cuerpo, tiene como finalidad consolidar el desarrollo integral de los niños.

Aldana & Paéz (2017). Con su tesis: *“El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Niñez sede Progreso y Libertad”*, publicado por la Universidad de Cartagena en convenio con la universidad de Tolima-Colombia; teniendo como su objetivo general: *“Implementar los juegos como una estrategia la cual impulsar la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel de inicial de la I.E.”Soledad Román de Núñez” sede del Progreso y Libertad”*, Su metodología utilizada es tipo cualitativa y descriptiva. Como conclusiones se dieron que durante el proyecto se obtuvo perfectos

resultado con evidencias de las actividades realizadas las cuales potenciaron la psicomotricidad a través del juego; los educadores estimularon su interés sobre las actividades a través de la técnica dactilopintura y arma todo, se estimuló en los pequeños la imaginación ,atención y el trabajo cooperativo, por lo cual con el uso de estas técnicas el infante aviva su interés y desarrollara su personalidad, inspirado en la manipulación de colores, aportándoles habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

2.1.2 Antecedentes Nacionales:

Zafra (2018) tesis de grado para licenciatura, titulada como: *“Programas de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. N°1609 Chicama, publicada por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote en la ciudad de Trujillo”*, su objetivo principal: *“Determinar la influencia de la aplicación de los programas de los juegos lúdicos en el aprendizaje de los niños y niñas de la edad de 5 años de la I.E N°1609 Chicama 2017”*. Su metodología utilizada fue de diseño Pre experimental con el uso de un Pre test y pos test al grupo experimentado. Se concluyó al finalizar la aceptación de la hipótesis señalando la prueba de Student $T=-8,54 < 1,76$ lo que quiere decir que la aplicación de juegos lúdicos mejoran el logro del aprendizaje en los niños(as) de 5 años de la I.E N°1609 Chicama, 2017.

Alvarado (2018) tesis para optar el título de Licenciada, titulado cómo: *“Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la*

motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018 en la ciudad de Trujillo”, su objetivo principal : “ Determinar la importancia que tienen los juegos lúdicos para la mejora del desarrollo de la motricidad fina para los niños y niñas de 4 años de la I.E.P Metáforas del Distrito de la Esperanza 2018”, Su metodología utilizo un diseño Cuasi-experimental aplicado en el pre-test y pos-test al grupo experimentado, se realizó con una población de 56 alumnos entre los tres , cuatro y cinco años. El resultado afirma que se admite la hipótesis de investigación señalando que los resultados de la prueba de T de Student $T=1.761$ es decir la aplicación de programas de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de la Esperanza 2018. Se logró mejorar el aprendizaje de los estudiantes, observando que el 100% lograron “A” el cual es el logro previsto.

Mejía, (2018) en su tesis para optar el grado de licenciatura, denominado como: *“Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la institución educativa particular integrado María De Los Ángeles, del distrito de Manantay provincia de Coronel Portillo región Ucayali, año 2018”*, en la ciudad de Ucayali, su objetivo general es: “ Relacionar entre Motricidad Fina y la pre escritura de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular Integrado María de los Ángeles, Distrito de Manantay, Provincia de Coronel Portillo, 2018”, su metodología utilizada es tipo correlacionar, nivel

cuantitativo, diseño no experimental correlacionar, para la recolección de información se utilizó una lista de cotejo constituido por 28 ítems de evaluación para motricidad fina y 24 ítems de evaluación para pre-escritura, la muestra fue de 25 niños. Se obtuvo la conclusión principal la cual dice que existe relación significativa entre la motricidad fina y pre-escritura en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Particular Integrado María de los Ángeles, Distrito de Manantay, Provincia de Coronel Portillo, 2018. ($p < 0,01$, Rho de Spearman = 0,647; siendo correlación positiva alta).

2.1.3 Antecedentes Locales:

Noblecilla (2018) en su tesis de grado para licenciatura, titulada como: *“Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Parroquial “ San Agustín”-Zarumilla, Región Tumbes, 2017”*; tiene como objetivo principal: “Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Parroquial “ San Agustín” Zarumilla Región Tumbes-2017”, su metodología que utilizo en su diseño el cual fue pre-experimental y pos-test a un solo grupo con la población de alumnos reducida de 03 años con 32 alumnos, el tipo de investigación es cuantitativo, se llegó a la conclusión que gran parte de alumnos de 03 años de dicha Institución educativa “San Agustín” obtuvieron un nivel de motricidad fina bajo,

demonstrando de tal manera que no desarrollan las capacidades de creación y expresión propia por medio de las distintas técnicas con diversidad de material requerido, se diseñaron juegos con los niños(as) influyen positivamente en la estimulación de la inteligencia por lo cual se diseñen juegos lúdicos para la mejora del desarrollo de la motricidad fina, se evaluó por medio de pos test nos da a conocer que el uso de estrategias didácticas genero expectativas en mejora del desarrollo de la motricidad fina en los alumnos de 03 años de la Institución Educativa parroquial “San Agustín”.

Hidalgo (2017) en su tesis para optar el grado de licenciatura, titulada: *“Intervenciones educativas con juego didáctico 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°1570 Urb. El pacífico del distrito de nuevo Chimbote, 2017”*, como objetivo principal : “El cual es determinar las intervenciones educativas en juegos didácticos basados en enfoque colaborativo mejoran motricidad fina en los alumnos de tres años de la I.E. N°1570 en la Urba.Pacífico distrito de Nuevo Chimbote 2016”, Su metodología utilizada es de diseño pre experimental ya que se utilizó un solo grupo y tipo e explicativo con una población de 25 alumnos de la edad de 3 años.Se concluye que en el pre test realizado los estudiantes no desarrollan la motricidad fina ubicándose en el nivel de inicio, durante la ejecución del proyecto referente las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo enfoque colaborativo mejoran la motricidad fina, los estudiantes fueron optimizando sus habilidades y

destrezas lo cual se vio reflejado en los resultados de las sesiones de aprendizaje realizadas en clase, en el pos test los niños mejoran sus nivel de rendimiento al ser evaluados en donde el 84% de la muestra lograron resultados con calificación “A”, se contrasta la hipótesis donde se logró un nivel significativo en la prueba no métrica de Wilcoxon = $0,000 < 0,05$ lo que señala que hay una diferencia significativa en la mejora de la motricidad fina de los alumnos aceptando la hipótesis planteada en la tesis.

Arcaya (2018) en su tesis para optar el grado de licenciatura, titulado como: “*Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín N°001 Zoila Tudela de Puell*”, *Región Tumbes 2015*”. Su objetivo general es: “Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N°001 “Zoila Tudela de Puell” Región de Tumbes 2018”. su metodología utilizada fue de un diseño Pre-experimental con pre test y pos-tés a un solo grupo, es tipo cuantitativo ya que recoge y estudia datos cuantitativos, su nivel es explicativo, se llegó a la conclusión a través de los resultados comprobados de la hipótesis de la investigación se realizó con aplicación de los signos Wilcoxon obteniendo el valor de $P=0,000 < 0,005$, lo cual da a conocer que el uso de estrategias didácticas genera expectativa en los alumnos llevando así a una mejora

significativa de la motricidad fina evidenciando una marcada diferencia entre los resultados del pre test con el del pos test quedando así demostrado que el uso de los juegos lúdicos genera expectativa, mejoran así el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la I.E. Cuna Jardín 001 “ Zoila Tudela de Puell, Región Tumbes 2015”

2.2 MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL

2.2.1. Juegos Lúdicos:

El Juego es una actividad lúdica que se practica de forma libre y placentera en un establecido tiempo y lugar, en donde los mismos niños son los que implantan sus propias reglas. Por medio del juego todo niño estimula el desarrollo de sus habilidades, experimenta nuevas anécdotas, descubre y mejora su lenguaje, desarrollando su imaginación y creatividad. Jugar es una actividad lúdica que ayuda al estímulo de nuestras enseñanzas, ayudando a que los alumnos se diviertan y sigan con su proceso de reconstrucción emocional. Es de importancia mencionar que las primeras anécdotas infantiles quedan tatuadas en nuestra vida para saber cómo viviremos en nuestro futuro, es por ello que los profesores deben de estar pendiente del desarrollo evolutivo de cada niño. Esto se da de forma transversal e integral, incorporando el ámbito afectivo, social, físico, cognitivo y ambiental, se tiene que tener en cuenta que cada pequeño o adolescente evoluciona de forma diferente, quiere decir que hay niños que son rápidos que otros en determinadas áreas, juegos, etc., conforme a cada edad, manteniéndose

en su avance correspondiente a su edad no hay que preocuparse, ni mucho menos obligar a que el alumnos apesure su aprendizaje. Ministerio de Educación , (2018)

2.2.2. Clasificación de los Juegos Lúdicos.

Para una buena programación de las actividades lúdicas los docentes a cargo deben estar actualizados y capacitados acerca de los diferentes tipos de juegos que se pueden impartir a los niños(as) con la finalidad de lograr en ellos aprendizajes significativos. Fernández (2012)

2.2.3. Tipos de Juegos:

2.2.3.1. Según el lugar donde se juega:

Aquí predominan los espacios físicos en los cuales se realizarán las actividades lúdicas y tenemos:

2.2.3.2. Juegos de interior:

Se llevan a cabo en una zona cubierta y cerrada como, por ejemplo: aula, gimnasio, habitación, etc.). En estos juegos se trabaja el desarrollo sensorial, la atención, observación y lo más importante la memoria.

2.2.3.3. Juegos de exterior:

Se ejecutan en un ambiente abierto, al aire libre como, por ejemplo: Patios, pistas deportivas, parques, campos, etc.). En estos juegos se desarrollan las destrezas motrices, la fuerza, agilidad, equilibrio, habilidades y orientación espacial.

2.2.3.4. Según el número de jugadores:

Según los personajes que participan en la actividad, tenemos:

2.2.3.5. Juego individual:

Es todo juego en el cual el niño realizara sus actividades de manera individual sin otro integrante.

2.2.3.6. Juegos de parejas:

En este juego se necesita de dos personas en pareja para poder realizar la actividad.

2.2.3.7 Juegos de dos o más personas:

En este tipo de juego se es necesario de más de 2 niños para su ejecución.

2.2.3.8. Juegos grupales o de equipo:

En estos juegos se necesita un conjunto determinado de jugadores para llevarse a cabo. Mayormente suelen ser juegos deportivos o los denominados gymkhanas, búsquedas del tesoro, etc.

2.2.3.9. Según el tipo de actividad:

En función del contenido del juego tenemos:

2.2.3.10. Juegos de inteligencia:

Estos juegos se caracterizan por la estimulación del niño para percibir información, aprenderla, almacenarla y utilizarla de forma correcta. Existen diversos juegos de este tipo, desde pasatiempos (sopas de letras, sudokus, crucigramas, etc.) hasta juegos de memoria y lógica, agudeza visual, etc. Lo que

predomina aquí es que el juego entrena la mente del niño de una manera divertida.

2.2.3.11. Juegos de imitación:

Aquí los niños reproducen gestos, sonidos, sentimientos o situaciones poniéndose en el lugar del otro, con ello se estimula su imaginación y desarrollan sus emociones.

2.2.3.12. Juegos de ejercicios:

Aquí predominan los movimientos o ejercicios físicos. Este tipo de juegos ayudan a la mejora de los sentidos, coordinación de movimientos y equilibrio. Ejemplo: escondites, carreras, manejar bicicleta, etc.

2.2.3.13. Juegos Simbólicos:

Son aquellos juegos que involucran la representación de una actividad espontánea en la que los niños imaginan ser o hacer cosas que han visto en la vida real. Representa escenas imaginarias y recrea situaciones y personajes ficticios o reales. Como por el ejemplo el jugar al papa y mama, a los médicos, policías y ladrones, etc., son juegos de tipo simbólicos.

2.2.3.14. Juegos de construcción:

Son juegos en los que se encajan, ensamblan: o junta piezas las cuales darán forma a algún objeto o juguete, tenemos lo cubos, bloques, etc.

2.2.3.15. Juegos de reglas:

Consiste en respetar distintas normas asignadas por un determinado grupo o equipo al que se conforma. En los niños este tipo de juego se inicia con las reglas más específicas y elementales e irán incorporando y creando nuevas reglas a medida que aumente sus experiencias y se hagan expertos.

2.2.3.16. Juegos de simulación:

Cada participante del juego asume distintos roles, soluciona conflictos que surgen, forma grupos para ayudar a causas, etc. Se trata de la recreación de algún contexto de la vida diaria. Ejemplo: Los juegos de rol.

2.2.3.17. Según la libertad del jugador:

2.2.3.18. Juegos espontáneos:

Se trata de todo juego que se da por iniciativa propia, aquí no intercede ningún mediador que establezca la finalidad del juego. Aquí el juego surge espontáneamente y acaba esa misma manera.

2.2.3.19. Juegos dirigidos:

Es planteado por un adulto con un objetivo concreto. El niño debe de jugar siguiendo las reglas de un instructor para conseguir el objetivo final. Fernández (2012).

2.2.3.20. Características de los juegos lúdicos

Sus características más importantes son:

Estimulan el interés por tomar sus propias decisiones.

Incentivan a los alumnos en la práctica del trabajo interrelacionado basado en el apoyo mutuo y la realización de sus tareas.

Requieren del uso de la práctica de las diferentes asignaturas relacionadas con los juegos lúdicos.

Son utilizados para reforzar y definir la información transmitida en diferentes temas enseñados y así lograr un crecimiento total de capacidades.

Componen tareas pedagógicas activas, con limitación en el tiempo y conexión de variantes.

Permiten que los alumnos aceleren su adaptación a los diferentes procesos sociales dinámicos dentro del aula y su vida cotidiana.

Permite que los niños expresen sus habilidades creativas rompiendo con los esquemas autoritarios e informativos del profesor dentro del aula. Vilorio (2013)

2.2.3.21. Fases de los Juegos Lúdicos

Etapas de los juegos Lúdicos:

Introducción:

En esta fase tenemos todas las instrucciones o acciones que darán inicio al juego, como los acuerdos que faciliten instituir el reglamento del juego.

Desarrollo:

Es la parte en donde se apertura las actividades del juego con la cooperación de los integrantes de cada equipo, respetando las pautas determinadas en el juego.

Culminación:

Aquí se da la parte final, aquel equipo o participante que logre obtener el triunfo tiene que ser respetando las normas dadas al inicio, o también cuando reúne la totalidad de los puntos lo que revela un mayor desarrollo de habilidades y destrezas.

Los maestros que realizan estos juegos didácticos con los estudiantes deben de conocer los aspectos psicológicos de los participantes, ya que estos juegos didácticos están creados especialmente para lograr una mejor enseñanza y desarrollo de destrezas en los distintos aspectos de las diferentes áreas, llegando así a impulsar las costumbres y destrezas para la estimación de la información y la adquisición de decisiones colectivas. Vilorio (2013)

2.2.4. Importancia de los Juegos Lúdicos:

El Juego en la etapa de la Educación Inicial ha llegado a ser uno de los aspectos más importante y simbólico de comunicación social en los

niños ya que estimula en el desarrollo de competencias tanto físicas-mentales y sociales y sobre todo es la forma más inocente por el cual los pequeños manifiestan su sentir, amor, creatividad, etc. lo cual favorece en los niños su autonomía, autoconfianza e incluso la formación de su personalidad. Es por ello que las actividades lúdicas sirven de gran ayuda para una educación exitosa que permite explorar su propio ambiente, conocer partes de su cuerpo, interactuar con otros amigos y socializarse con ellos, implementar sus palabras y dramatizar roles de adultos, lo que hace que se vuelva el juego un aspecto fundamental en la educación de pequeños. Todo ello tiene un peso positivo en la infancia del niño.

La actividad lúdica es una herramienta importante dentro de la infancia preescolar la cual estimula la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad del infante, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas fundamentales en la educación de los niños. Cuando el niño juega logra divertirse y sobre todo disfruta de lo que realiza, es por ello que se ha convertido en una de las estrategias didácticas más usadas por los docentes para la enseñanza-aprendizaje de los niños. A través del juego el infante mejora su proceso de socialización e integración; tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. Gómez, Molano & Rodríguez (2015)

2.2.5 Enfoque Socio-Cognitivo y sus Teorías:

2.2.5.1. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Jean Piaget:

Piaget sostiene que a medida que el niño crece y se desarrolla van produciendo distintos cambios en sus habilidades de pensamiento y sensoriomotora, lo que conduce a la maduración importante del cerebro, del sistema nervioso y su adaptación al ambiente que lo rodea por lo cual el niño alcanza ajustar su pensamiento para la inclusión de nueva información la cual promueve su comprensión.

Piaget hace percibir que la capacidad cognitiva y la inteligencia están fuertemente conectadas a su medio físico y social, el cual se produce a través de dos mecanismos del aprendizaje los cuales son la asimilación y la acomodación las cuales son esenciales para la adaptación del organismos a su ambiente.
Castilla, (2013/2014)

Piaget sostiene acerca del pensamiento y el lenguaje como dos aspectos los cuales se desarrollan por separado, debido a que la inteligencia inicia su desarrollo desde el nacimiento es decir desde antes que el niño empiece hablar, es con ello que se afirma que el infante aprende hablar a medida que su desarrollo cognitivo valla alcanzado su nivel necesario para ello. Cosmet
(S/F, recuperado en Julio 2019)

Piaget afirma en su teoría de desarrollo cognitivo cuatro etapas importantes para el buen desarrollo de las distintas habilidades del niño durante su crecimiento biológico, las cuales son: Sensorio motora, pre operacional, operaciones concretas y las operaciones formales.

2.2.5.2. Teoría sociocultural de Vigotsky:

La perspectiva evolutiva de Vygotsky señala que un comportamiento es solo entendido si se llegan a analizar sus fases, cambios, es decir su historia. La teoría de Vygotsky se centra en el aprendizaje socio cultural, lo que señala que no es posible entender el desarrollo del niño sin antes conocer su cultura donde se formó, señalando que para el aprendizaje es importante el medio social de cada individuo debido a que el ambiente en que se halla el niño forma parte del proceso de desarrollo que moldea los distintos proceso cognitivos. En esta teoría se señalan tres zonas de desarrollo importantes y son: De desarrollo real, Próximo y de desarrollo potencial. Vygotsky (1979). Citado por Carrera & Mazarella (2001).

2.2.5.3. Teoría Socio cognitiva de Albert Bandura:

Se centra en el aprendizaje del ser humano en el cual afirma que todo sujeto aprende por medio de la observación, imitación y modelación tomando como aspectos importantes los factores sociales, cognitivos y de conducta los cuales desempeñan una función importante en el aprendizaje del ser humano. En lo

cognitivo influyen positivamente en el éxito que tendrán los alumnos; en lo social interviene la operación del niño hacia la de los padres de familia y demás sujetos cercanos a su entorno para la obtención de sus logros. Esta teoría también es denominada como aprendizaje por observación la cual ha tenido un aporte significativo en la educación ya que es posible aprendes mucho observando y escuchando a modelos competentes para luego imitarlos. Pascual, (2009)

2.2.6. Definición de Motricidad

Para el Niño es de suma importancia en su desarrollo diario la motricidad, ya que está referida al uso de movimientos que cada niño tiene para entrenar su cuerpo, los cuales establecen la conducta motora de los infantes desde la edad de 01 a 06 años.

2.2.7. Motricidad Fina

Según Pacheco, (2015) define la motricidad fina como toda actividad que utiliza las partes finas de nuestro cuerpo como son los pies, dedos y manos entre las actividades que realizan tenemos: cortar, punzar, trazar, pintar, etc. las cuales utilizan la coordinación óculo –Manual que fomentaran destrezas motrices finas.

Se manifiesta que la motricidad fina inicia por el año y medio, en el momento en que el pequeño no cuenta con ningún aprendizaje lo único que realiza son emborriones y forma bolas de cualquier forma y con cualquier material y las pone en el lugar que él desea. Serrano &

Luque (2018) manifiesta en su libro denominado “Motricidad fina en niños y niñas”, que el desarrollo de la motricidad fina es esencial para la interacción del niño con lo que le rodea, y lo necesita cada vez que se relaciona con las cosas y utiliza herramientas, en las actividades de la vida diaria, su madurez comienza desde el nacimiento y siempre en constante relación con el desarrollo motor grueso.

La motricidad fina es la práctica que tiene los niños para realizar movimientos pequeños con sus músculos como por ejemplo: cerrar el puño, recortar papeles, inflar los cachetes, mover los pies, etc.

Ejercicios.

Cara: Son de gran ayuda para que el pequeño emita de forma adecuada los sonidos, pronuncie con claridad y facilidad en el momento de expresarse, o contar una historia.

Ejemplos: Inflar cachetes, abrir y cerrar los ojos, sacudirse la nariz, molestarse, reír, etc.

2.2.8. Clasificación de la motricidad fina

2.2.8.1. Coordinación Viso- Manual:

Está referida aquellos movimientos precisos que realiza el niño utilizando sus manitos y vista para realizar una determinada actividad. Como principales elementos en la coordinación Viso-Manual se utilizan las Manos, muñeca. Antebrazo y brazo.

Ejercicios que estimulan a la coordinación Viso-Manual:
Embolillar, rasgado, punzar, pintar, enhebrar, moldear, etc.
Pacheco, (2015).

2.2.8.2 Actividades que ayudan al desarrollo de la coordinación Viso-Motriz:

Cuando el niño haya obtenido el dominio de todas sus destrezas necesarias, logrará empezar el aprendizaje de la lecto-escritura: Corporales (manuales); instrumentales (pinceles, lápices, etc...); Coordinación viso-motriz. Es importante tener en cuenta la maduración neurológica del infante y que el hecho de ocuparse en solo uno de ellos no excluirá el trabajo de los otros, al contrario servirá para complementarlos, lo que aportara en la maduración de cada uno de ellos. Entre las distintas actividades tenemos:

2.2.8.3. Técnica Rasgado y trozado:

El niño para realizar esta actividad utiliza sus dedos, de tal forma que va ayudar a favorecer la prensión pinza. Esta tarea puede ser: Ugaz (2005).

-Libre: Es un rasgado sin pauta de tamaño ni forma, esto quiere decir que el niño realiza un rasgado de acuerdo a su voluntad.

-Rasgado libre utilizando primero una mano.- (La palma de la otra mano se apoya sobre el papel para sostenerla), y luego ambas manos.

-Rasgado libre de trozos de papel.- Pegándolos dentro de la figura de contornos sencillos y amplios.

-Rasgados de trozos cada vez más pequeños: Rellenando figuras pequeñas. Al inicio los contornos serán más sencillos para luego complicarse

Rasgado Parquetry: Los trozos tienen que cubrir la superficie encajándose, es decir se trata de adecuar el tamaño del trozo al espacio de la hoja.

2.2.8.4. Técnica Arrugado:

El niño moldea bolitas y otras formas de distintos tamaños con diversos materiales: Papel de sea, papel crepe, plastilina, arcilla, cerámica, arena con agua, etc. Arrugando el papel con las dos manos. .

2.2.8.5. Técnica Ensartado:

Esta técnica consiste en ensartar en un hilo o cuerda gruesa distintos materiales como: Cuentas, fideos, etc., en estas actividades se desarrolla la coordinación óculo manual y la presión facilitando el aprendizaje de los niños, aquí se fortalece la motricidad fina, se controla los movimientos musculares logrando obtener movimientos precisos y coordinados. Abril (2016).

2.2.8.6. Técnica Punzado:

En esta actividad se estimula el desarrollo de la habilidad ocular-manual, debido a que le exige a los niños (as) coordinación y delicadeza de movimiento para perforar el papel. La utilización constante y progresiva de esta técnica ayuda al niño al manejo del lápiz dándole mayor seguridad cuando vaya a escribir o hacer trazos específicos. Villa San Agustín (2013).

2.2.8.7. Técnica Recortar con tijeras:

Esta técnica requiere la máxima coordinación entre el cerebro y las manos, el niño al lograr dominarla indica que ha logrado un buen nivel de destreza manual. El niño debe de recortar utilizando la tijera de forma adecuada para recortar figuras que se le proporcionen para cortarlas sin salirse de las líneas marcadas. Su principal objetivo en esta técnica es desarrollar el control visomotor y el perfeccionamiento de los movimientos de la coordinación fina.

2.2.8.8. Técnica Enhebrado:

Consiste en pasar la hebra por el agujero de las cuentas, perlas, etc., aquí interviene la vista junto con la mano. Esta técnica ayuda a los niños a desarrollar la precisión de sus movimientos de manos y dedos y coordinar los movimientos de ojos y manos. Berrezueta, (2008).

2.2.8.9. Técnica Dactilpintura:

Se utiliza por lo general con los dedos y las manos para pintar con temperas, esta actividad produce satisfacción, liberación, elimina las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil, aportando entretenimiento, diversión, fortalecimiento del autoestima y una gran satisfacción. Babarro, (S/F Recuperado 2019)

2.2.8.10. Técnica Modelado con masa o plastilina:

Es el ejercicio de dar forma o transformar distintos objetos utilizando plastilina o cualquier otro tipo de pasta, lo cual lleva a desarrollar la personalidad del niño y estimulando su creatividad. En esta técnica se logra ejercitar las manitas y dedos lo cual ayudara en el momento de la lecto-escritura ya que el niño lograra tener mayor facilidad para dominar el lápices y hacer trazos. Berrezueta (2008).

2.2.8.11. Técnica del Collage:

“Se denomina collage a la técnica de pegar a una superficie trozos o recortes de papel, cartón, telas, etc., como elementos de un diseño o imagen” Crespo (2016) (Citado por Mayer, 1985. Pág. 385).En esta técnica se hace uso del rasgado permitiéndole al niño o niña ejercitar su motricidad fina, esta consiste en rasgar tiras de cualquier tipo de papel ya sea periódicos, revistas, libros, etc. para luego encogerlas y e ir

colocándolas en la base donde se armara el collage dándole forma aquí se hará uso de plumones, colores, pintura, etc.

2.2.8.12. Técnica del Armado:

En esta técnica existe 2 tipos de armados, el armado de rompecabezas y el de utilizar distintos materiales para hacer lo que la docente indica libremente como por ejemplo frutas, árbol, mariposas y el niño en un papel ya recortadas las imágenes pega a su manera, en esta técnica se desarrolla la capacidad de análisis y síntesis relación del todo y las partes, a través de una actividad de coordinación viso motora, asociando y comparando el material mostrado. Berrezueta (2008).

2.2.8.13. Técnica de Pintado y el dibujo libre:

Aquí se estimula la creatividad del niño al dejarlo dibujar y pintar libremente logrando que este se divierta y potencie su fantasía. Con esta técnica el niño perfeccionando su habilidad manual sobre la motricidad fina y mejora su idea espacial facilitando el descubrimiento de diferentes texturas, colores y olores. Ugaz (2005)

2.2.8.14. Coordinación Fonética:

El Niño desde pequeño descubre la probabilidad de transmitir sonidos como el de frases pequeñas simples como poemas,

adivinanzas, trabalenguas, etc., lo cual contribuye al buen desarrollo psicomotor del pequeños. Pacheco (2015).

Su lenguaje será claro y entendible es por ello que se debe de trabajar esta coordinación desde pequeños debido a que desde ese momento el niño ira explorando y descubriendo diferentes sonidos que el mismo puede realizar y con ello poco a poco ira emitiendo sus propias palabras y desarrollando sus movimientos.

2.2.8.15. Coordinación Facial:

Capacidad para usar los músculos de la cara lo cual ayudara a lograr expresiones faciales auténticas. Aquí se tiene en cuenta 2 aspectos:

-Dominio muscular

- Probabilidad de comunicación y relación que se tiene con las personas que tenemos a nuestro alrededor por medio de nuestro cuerpo y sobre todo de nuestros gestos voluntario e involuntarios de nuestro rostro.

Es importante que el pequeño por medio de su infancia tenga dominio de esta parte del cuerpo, permitiéndole tener una buena comunicación. Pacheco (2015)

-Realizar mascarillas naturales: Con esto el niño percibirá diferentes sensaciones en su carita.

- Motivar al niño para que realice imitaciones de gestos como enojado, triste, feliz, sorprendido, etc.

- Entonar canciones que motiven a los niños a mover las distintas partes de la cara.

2.2.8.16. Coordinación Gestual:

Establecida al dominio de manos o diadococinesias, junto con la necesidad de cada una de las partes. En la etapa preescolar, los niños y niñas aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando se necesite algo de precisión y que para tener un control sobre la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado. Pacheco (2015).

2.2.8.17. Actividades para desarrollar la motricidad gestual:

Los títeres:

Son actividades que potencian y aumentan la capacidad de imaginación, creatividad y desarrollo del lenguaje motivando al niño a realizar narraciones, cuentos, historias con los títeres utilizando gestos.

Marionetas:

Son similares a los títeres, utiliza los dedos de forma independiente con coordinación para mover el personaje.

Mímica Gestual:

Con guantes, es importante que el niño se acostumbre a realizar a diario distintos ejercicios con los dedos para adquirir mayor flexibilidad y agilidad.

2.2.8.18. Desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años.

El desarrollo de la motricidad fina es determinante para la realización de experimentación y aprendizajes en relación al ambiente, paralelamente esta juega una función importante para la mejora de su inteligencia.

A la edad de 5 años los niños (as) logran adelantarse claramente de forma positiva, superando todo aquello que obtuvieron en la edad preescolar de 3 a 4 años con respecto a sus habilidades motoras finas.

Desde la edad de 2 a 5 años en el niño predominan la acción y su movimiento, se inicia la representación y la consciencia de su propio cuerpo, es aquí donde el pequeño ira estableciendo el control de las distintas partes de su cuerpo y el de los demás, el niño aparte de realizar dibujos mejorados en la edad de 5 años también ya puede cortar, pegar y trazar formar correctamente, empieza a realizar actividades más difíciles como enlazar botones, dar inicio a la escritura lo que es efecto de un buen desarrollo de su motricidad fina. Pacheco (2015).

2.2.8.19. Control de la motricidad fina:

El control de la motricidad fina es la conexión de los músculos, nervios y los huesos los cuales realizan movimientos pequeños y sobre todo precisos. Tenemos un ejemplo claro sobre el control de la motricidad en los niños cuando se trata de saltar en un pie de adelante hacia atrás sin caer.

Los pequeños desarrollan destrezas de motricidad fina con el pasar del tiempo para ello necesitan usar sus conocimientos, tener coordinación, fuerza muscular, firmeza, etc. esto conlleva al que el niño pueda realizar actividades motrices de forma precisa como son: Escribir pequeñas palabras con un lápiz, recortar diferentes formas con una tijera, dibujar distintas líneas o figuras geométricas, amarrarse sus pasadores, armar bloques, etc.

2.2.8.20. Importancia de la motricidad fina

Es en la etapa de la educación inicial donde el niño irá experimentando los momentos más importantes de su vida los cuales se verán reflejados en un futuro, es por ello que durante los 5 primeros años de su aprendizaje y formación el pequeño necesita manipular objetos para potenciar su desarrollo motor, estimular sus pensamientos y aprendizaje de habilidades como los rasgos caligráficos.

La estimulación de la motricidad fina es uno de los aspectos más importantes en el aprendizaje de la lecto-escritura ya que esta requiere de un buen entrenamiento motriz de las manos es por ello que los docentes deben de realizar continuos ejercicios, secuencias, etc. que logren el dominio y destreza de las manos y dedos. Se dice que los maestros deben de incluir en sus clases la realización correcta de técnicas grafo plásticas para el buen uso del desarrollo motriz, lo que es esencial para la eficaz aplicación de caligrafía en los primeros años de educación básica. Pérez (2010-2011).

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN:

3.1 Hipótesis de la investigación:

H1. “Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”.

H0. “Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo no mejoran significativamente la motricidad fina de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”.

3.2. Hipótesis específicas:

H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”.

H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión facial de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”.

H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la gestual manual de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”.

H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”.

IV. METODOLOGIA:

4.1 Diseño de investigación:

El diseño utilizado en el presente proyecto es experimental ya que se basa en la manipulación de la variable independiente para observar su efecto y relación con la variable dependiente con la aplicación de pre-test y post-test a un solo

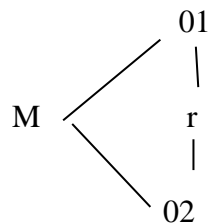
grupo, ya que la población a estudiar estuvo constituida por un grupo social pequeño de niños (as). El grupo de estudiantes participa de forma dinámica en las actividades del proyecto denominado programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019. La investigación experimental es un proceso que consiste en someter al grupo experimentado de individuos a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (Variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (Variable dependiente). Arias (2012).

El tipo de investigación es cuantitativo es un procedimiento el cual utiliza los números para analizar, investigar y comprobar información y datos establecidos. Una investigación de tipo a cuantitativo se origina por causa y efecto de las cosas, y es uno de los métodos más utilizados en las materias de ciencias, como las matemáticas, la informática y la estadística. Este método se diferencia de otros métodos en su procedimiento específico y en sus principios básicos: Se basa en los números, tiene naturaleza descriptiva, la investigación se realiza mediante encuestas y experimentos, permite analizar y predecir el comportamiento de la población, los resultados pueden ser generalizados. Rosa (2017)

El nivel de investigación es Correlacional la cual pretenden relacionar dos o más conceptos, variables o categorías. Una correlación entre dos o más variables o conceptos no implica una relación causal entre ellos, es decir sólo significa que dichos valores están relacionados ya sea de forma positiva (se elevan o disminuyen juntos) o en forma negativa (cuando uno se eleva el otro

disminuye) y una relación causal 3 implica necesariamente que un evento es consecuencia de otro que le antecede y que sin este el último no se presentará. Los estudios Correlacionales miden cada variable para ver si existe o no relación entre ellas, este tipo de estudios son cuantitativos e intentan predecir el valor aproximado que tendrá un grupo de individuos o fenómenos en una variable, a partir del valor que tienen en la (s) variable(s) relacionada(s). Hernández, Fernández y Baptista (2004).

Esquema:



Donde:

M: Muestra

0₁: Variable

0₂: Variable

R: Relación

4.2 Población y Muestra:

4.2.1. Población:

Integrado por los niños de 3, 4 y 5 años de edad de la I.E.I N°105

Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”.

Tabla 1 Población

Institución Educativa	Edad	N° De Niños(as)		Total
		Hombres	Mujeres	
“ Institución Educativa Inicial N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes 2019”	3-4-5 años	6	9	15 Niños(as)

Fuente: Nómina de matrícula del año 2019

Tabla 2 Muestra

Constituida por los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N °105 Tacna Libre Casitas, Región Tumbes, 2019”.

Institución Educativa	Edad	N° De Niños(as)		Total
		Hombres	Mujeres	
“ Institución Educativa Inicial N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes 2019”	5 años	2	5	7 Niños(as)

Fuente: Nómina de matrícula del año 2019

Integrada por los niños(as) de cinco años de edad de la I.E.I N °105 Tacna Libre Casitas, Región Tumbes 2019”. Para determinar la muestra se estableció:

Criterios de inclusión: Todas aquellas actividades realizadas se llevaron a cabo con los niños y niñas los cuales se encontraron registrados en la edad de cinco años I.E.I N°105 de Tacna Libre-Casitas de la muestra.

Criterios de Exclusión: Todos aquellos Niños(as) que no acuden regularmente a clase.

Tabla 3 4.3 Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	ITEMS
Variable Independiente	El juego lúdico es una actividad voluntaria, flexible y espontánea que le permite al niño interactuar con el contexto en el que se desenvuelve; desarrollando de esta manera su Creatividad e imaginación en cualquier campo de aprendizaje. Quito, (2018).	Los programas de juegos lúdicos es una propuesta pedagógica basada totalmente en estrategias metodológicas para expandir conceptos de las condiciones asociadas con la vida de los estudiantes, trabajado en equipo y compartiendo conocimientos	Jugando a la dactilopintura	Disfruta usando temperas con huellas de sus dedos dentro del dibujo	<p>Dimensión Viso Manual</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recorta con tijeras los Círculos y cuadros respetando las diferentes líneas rectas y curvas. - Enhebra con pasadores el contorno de la figura - Ensarta bolitas de cuentas en cerdas. -Utiliza pinzas para trasladar objetos pequeños dentro y fuera de una cesta. - Reconoce y pinta las figuras geométricas - Rasga papel con la mano para realizar un collage. -Coloca piedras pequeñas dentro de una botella -Punza el contorno del rectángulo <p>Dimensión Facial</p> <ul style="list-style-type: none"> -Imitando gestos vistos en imágenes -Escucha y canta canciones acompañadas de gesto. -Se mira al espejo haciendo ejercicios como sacar la lengua, sonreír, llorar, bailar, etc. -Giña un ojo al sonido de las maracas. -Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. - Jugamos a inflar globos -Infla las mejillas simultáneamente <p>Dimensión Gestual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza mímicas con sus manos para recitar un poema -Jugamos a reproducir distintas figuras en el aire - Juega con títeres de dedos y mano. -Recibe, lanza y rebota una pelota con las manos. - Modela con Plastilina. - Con el uso de sus manitos abotona y desabotona una camisa en 2 minutos aproximadamente. <p>Dimensión Fonética</p> <ul style="list-style-type: none"> -Crea y aprende un pequeño Poema a mamá. -Aprendemos y Cantamos una Canción del cuerpo. -Juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales - Repite trabalenguas pequeños de 3 a 4 líneas. -Imita sonidos de la Naturaleza. -Narra adivinanzas pequeñas con su respectiva respuesta - Repite los sonidos de las Vocales con claridad.
Programas de Juegos Lúdicos			Juegos con Plastilina	Juega y Disfruta indagando de manera libre las diferentes formas de convertir utilizando sus manitos.	
Variable Dependiente: Motricidad Fina	La motricidad fina es la coordinación de los distintos movimientos musculares pequeños que se centra la manipulación de objetos la cual dará realce a la creación de nuevas figuras y diferentes formas dando lugar al reforzamiento de la habilidad manual. Artés, M (2017)	La Motricidad fina está referida a la utilización de las partes más pequeñas de los músculos de cada niño los cuales permitirán realizar movimientos precisos que llevarán al pequeño a crear nuevas formas e imágenes.	Jugando a rasgar papel crepe y arrugarlo con los dedos para dar formar	Goza del efecto que le genera sus movimientos al rasgar papel	
			Juegos con tapas de cajas y chapitas	Muestra con precisión a través de sus Movimientos óculo-manual al desenroscar chapas y extraer tapas de cajas.	
			Juegos con Punzones	Estimula sus movimientos de sus manitos al punzar las diferentes formas o siluetas.	
			Coordinación Viso manual	Usa objetos y material concreto a través de la coordinación del movimiento ojo manitos.	
			Coordinación Facial	Ejecuta actividades por medio de expresiones faciales como: tristeza, enojo, fatiga, alegría, etc. por medio de Gestos o posturas.	
			Coordinación Gestual	Realiza distintas actividades con el dominio de la muñeca, dedos y manos.	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Después elegir el diseño de la investigación y la muestra con relación a los propósitos el cual intenta lograr el proyecto de investigación, se dio paso a escoger la técnica de recolección de datos la que es definida como las diferentes maneras de conseguir datos. Estos son materiales los cuales son utilizados en la recolección e acumulación de la información encontrada.

4.4.1. Técnica:

La Observación:

Esta técnica se compone específicamente para analizar cuidadosamente una realidad, un objeto o toda la cosa realizada a través de otra situación. En la educación, es una de las fuentes más utilizadas por maestros para evaluar y poder acumular registros sobre las capacidades y actitudes únicas de los estudiantes, ya sea en forma grupal o individual, interna o externa al aula escolar.

En la revista de educación Laurus, Matos & Pasek (2008), (Citado por Bunge 1998, Cañal 1997 y Elliot 1996, Pag.42), nos dice que la observación es la técnica más importante de toda investigación, por lo que se sugiere que se debe desarrollar el gusto y la capacidad de observación, en la que se ofrezca a los niños estímulos para que aprendan a agudizar todos sus sentidos y registrar sus observaciones.

4.4.2 Instrumento:

Lista de cotejo:

Consiste en evaluar la asistencia o falta de determinadas normas, está conformada por indicadores de logros que permiten estimar el nivel de conductas y capacidades de los estudiantes. La lista de cotejo hace mención a un listado de enunciados que indican con especificidad, determinadas tareas, acciones, proceso, productos de aprendizaje o conductas positivas, es considerado como un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa dentro de los procedimientos de observación. UMD, (2018).

4.5. Plan de Análisis:

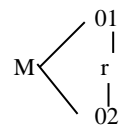
En el plan de análisis del proyecto de investigación se busca hallar soluciones y respuestas con la finalidad de obtener conocimientos nuevos basándose en una observación sistematizada la cual se apoyó en una investigación cuantitativa. Para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó el programa Excel versión 15 [*Excel 2013*], con el uso del programa estadístico SPSS con la prueba R PERSON la cual permitió medir la correlación que tiene las variables utilizadas en la investigación y verificar si la hipótesis de la investigación se acepta.

Tabla 4 Escala de Calificaciones de los Aprendizajes

NIVEL EDUCATIVO	ESCALA DE CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Educación Inicial	A: Logro Previsto	Los estudiante evidencia su logro de aprendizajes previstos en el tiempo programado
	B :En proceso	Los estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos
	C : En inicio	Los estudiantes están iniciando el desarrollo de sus aprendizajes previstos o presentan dificultades para el desarrollo de estos. Aquí el alumno necesita de mayor acompañamiento e intervención de su docente.

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

Tabla 5 Matriz de Consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>“PROGRAMA DE JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°105 DE TACNA LIBRE-CASITAS, REGION TUMBES, 2019”</p>	<p>¿Cómo la aplicación de programas de juegos lúdicos basadas en el enfoque socio cognitivo mejoran en la motricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019?</p>	<p>Objetivo General: Aplicar los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejora la motricidad fina de los niños de 5 años de edad de la I.E.I N°105 Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes 2019.</p> <p>Objetivos Específico: -Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio- cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual de los niños de 5 años de la I.E.I N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019. -Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial de los niños de 5 años de la I.E.I N°105 de Tacna Libre Casitas, Región de Tumbes, 2019. -Determinar cómo los programas de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual de los niños de 5 años de la I.E.I N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región de Tumbes, 2019. -Determinar cómo los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética de los niños de 5 años de la I.E.I N° 105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019.</p>	<p>Hipótesis de la investigación: H1. “Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la Mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la I.E.I N° 105 Tacna libre-Casitas, región Tumbes 2019”. H0. “Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo no influyen significativamente en la Mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la I.E.I N° 105 Tacna libre-Casitas, región Tumbes 2019”.</p> <p>Hipótesis Específicas: H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”. H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión facial de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”. H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la gestual manual de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”. H2. Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños de 5 años de edad la Institución Educativa Inicial N° 105 Tacna Libre –Casitas, Región Tumbes, 2019”.</p>	<p>Variable Independiente. Programas de Juegos lúdicos</p> <p>Variable dependiente. Motricidad fina</p>	<p>Coordinación Viso manual</p> <p>Coordinación Facial</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación fonética</p>	<p>Diseño: experimental</p> <p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: experimental</p>  <p>Donde: M: Muestra 01: Variable 02: Variable R: Relación</p> <p>Técnica: La Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Población y muestra: Población 15 niños y niñas de la edad de 3, 4 y 5 años. Muestra de 7 niños de 5 años.</p>

4.7 Principios Éticos:

En este proyecto de investigación denominado Programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa. N° 105 Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes 2019 consta de principio éticos que hacen de este proyecto una investigación confidencial debido a que la población experimentada está constituida por un pequeño grupo de niños de 5 años por lo cual los resultados obtenidos se deben mantener en reserva.

La protección a las personas que participan voluntariamente en nuestra investigación, las cuales tenemos que brindarles el debido respeto, confidencialidad y privacidad frente a los resultados obtenidos de sus actividades realizadas durante la ejecución de las distintas actividades. Tenemos la protección a las personas más vulnerables las cuales son aquellos individuos con baja autoestima o más vulnerables por lo cual serán estrictamente protegidos frente a cualquier intención de daño.

Y por último la **justicia** la cual está referida al derecho de un trato justo y equitativo para las personas que participan en la investigación del proyecto de manera que los riesgos y beneficios se compartan de igual forma para todos.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados de las Dimensiones entre el pre test y pos test:

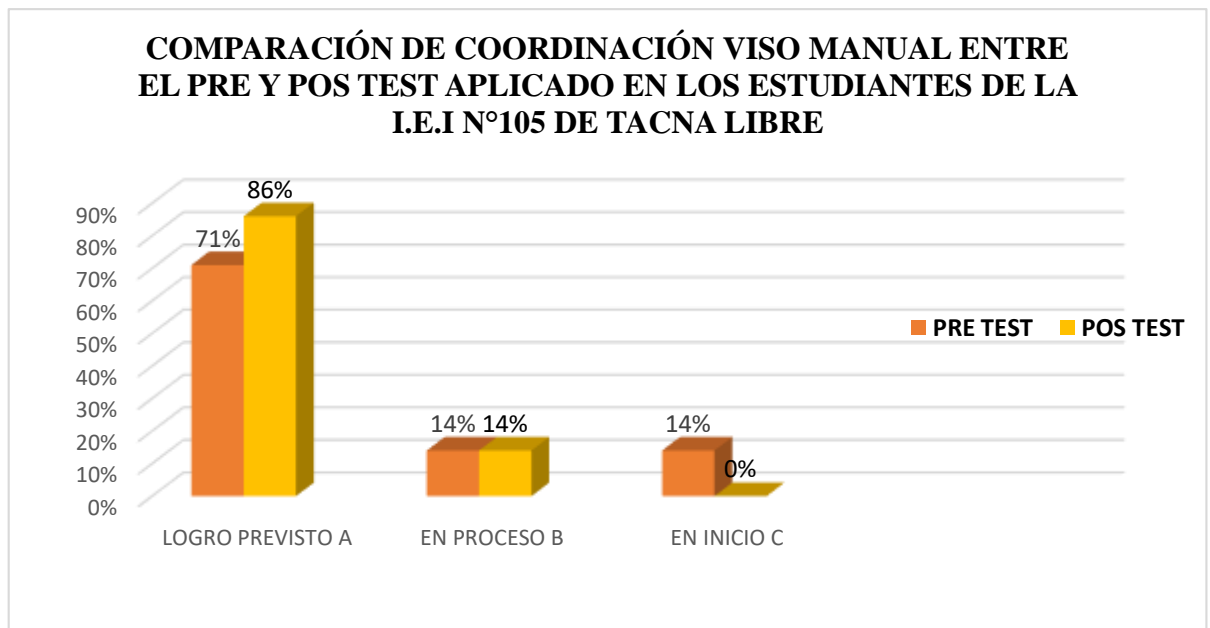
5.1.1 Comparación de la dimensión Viso Manual en el pre test y pos test:

Tabla 6 Dimensión viso Manual en el pre y pos test.

		PRE TEST	POS TEST
VISO MANUAL		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	A	5	71%
EN PROCESO	B	1	14%
INICIO	C	1	14%
TOTAL		7	100%

Fuente: Anexo N° 03 y 04 Base de Datos

Gráficos N° 1 Dimensión Viso Manual en el pre y pos test



Fuente: Tabla N°06

En la Tabla N° 06 y Grafico N° 01 de la dimensión Viso Manual se observa que en el Pos Test los alumnos obtuvieron el 86% en logro previsto, el 14% en proceso y el 0% en inicio, y en el Pre Test los alumnos se encontraron en 14% en inicio, en 14% en proceso y 71% en logro previsto.

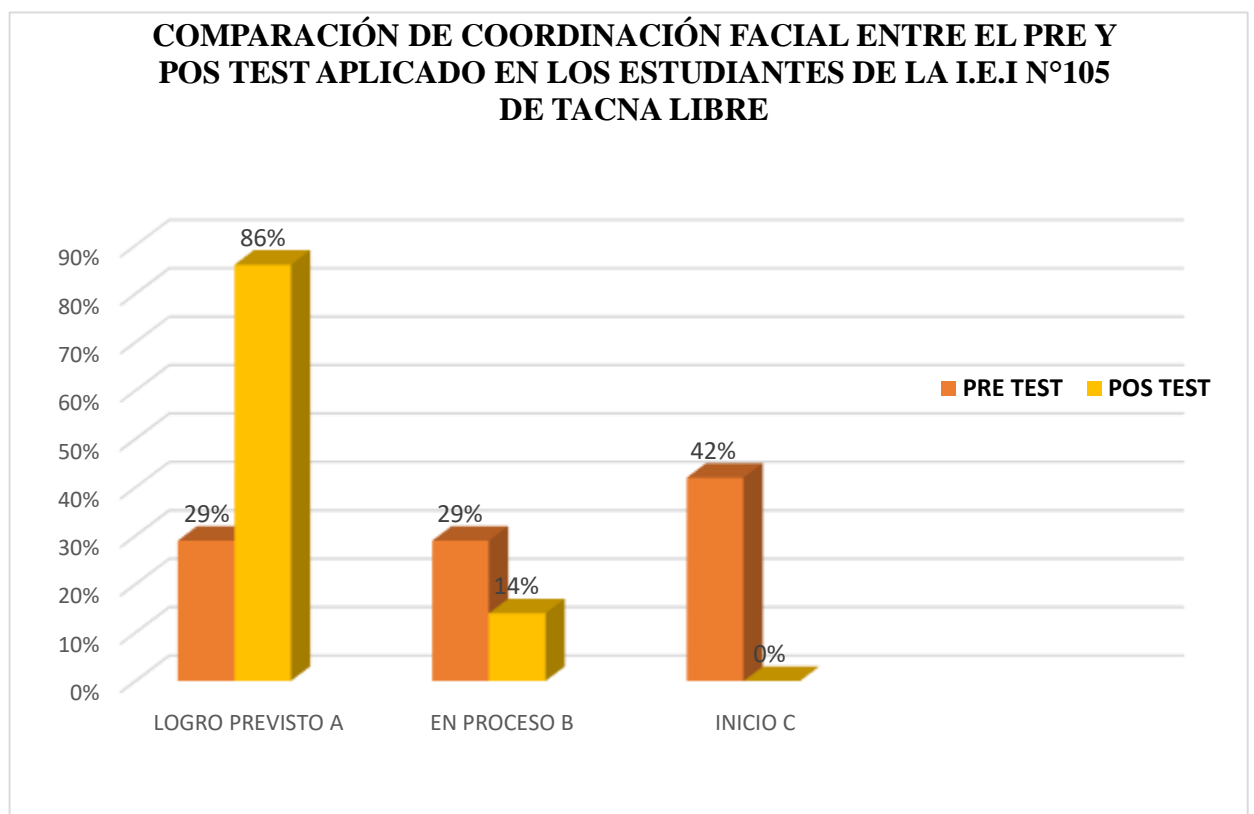
5.1.2 Comparación de la dimensión Facial en el pre test y pos test:

Tabla 7 Dimensión Facial en el pre y pos test.

FACIAL		PRE TEST		POS TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	A	2	29%	6	86%
EN PROCESO	B	2	29%	1	14%
INICIO	C	3	42%	0	0%
TOTAL		7	100%	7	100%

Fuente: Fuente: Anexo N° 03y 04 Base de Datos

Gráficos N° 2 Dimensión Facial en el pre y pos test



Fuente: Tabla N°07

En la Tabla N° 07 y Grafico N°02 de la dimensión Facial se observa que en el Pos Test los alumnos obtuvieron el 86% en logro previsto, el 14% en proceso y el 0% en inicio, y en el Pre Test los alumnos se encontraron en 42% en inicio, en 29% en proceso y 29% en logro previsto.

5.1.3 Comparación e la dimensión Gestual en el pre test y pos test:

Tabla 8 Dimensión Gestual en el pre y pos test.

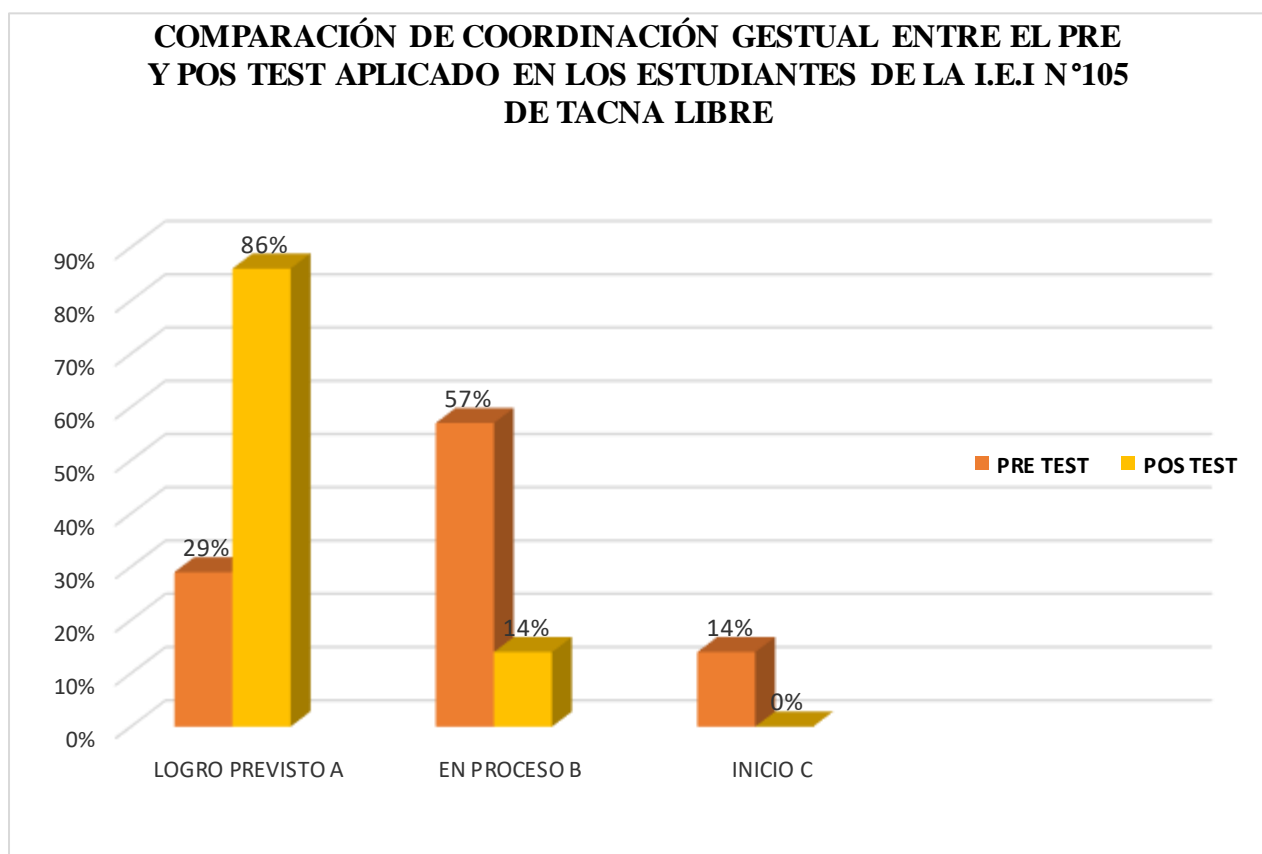
PRE TEST

POS TEST

GESTUAL		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	A	2	29%	6	86%
EN PROCESO	B	4	57%	1	14%
INICIO	C	1	14%	0	0%
TOTAL		7	100%	7	100%

Fuente: Anexo N° 03y 04 Base de Datos

Gráficos N° 3 Dimensión Gestual en el pre y pos test



Fuente: Tabla N°08

En la Tabla N° 08 y Grafico N°03 de la dimensión Gestual se observa que en el Pos Test los alumnos obtuvieron el 86% en logro previsto, el 14% en proceso y el 0% en inicio, y en el Pre Test los alumnos se encontraron en 14% en inicio, en 57% en proceso y 29% en logro previsto.

**5.1.4. Comparación e la dimensión Fonética en el pre test y pos test:
Tabla 9 Dimensión Fonética en el pre y pos test.**

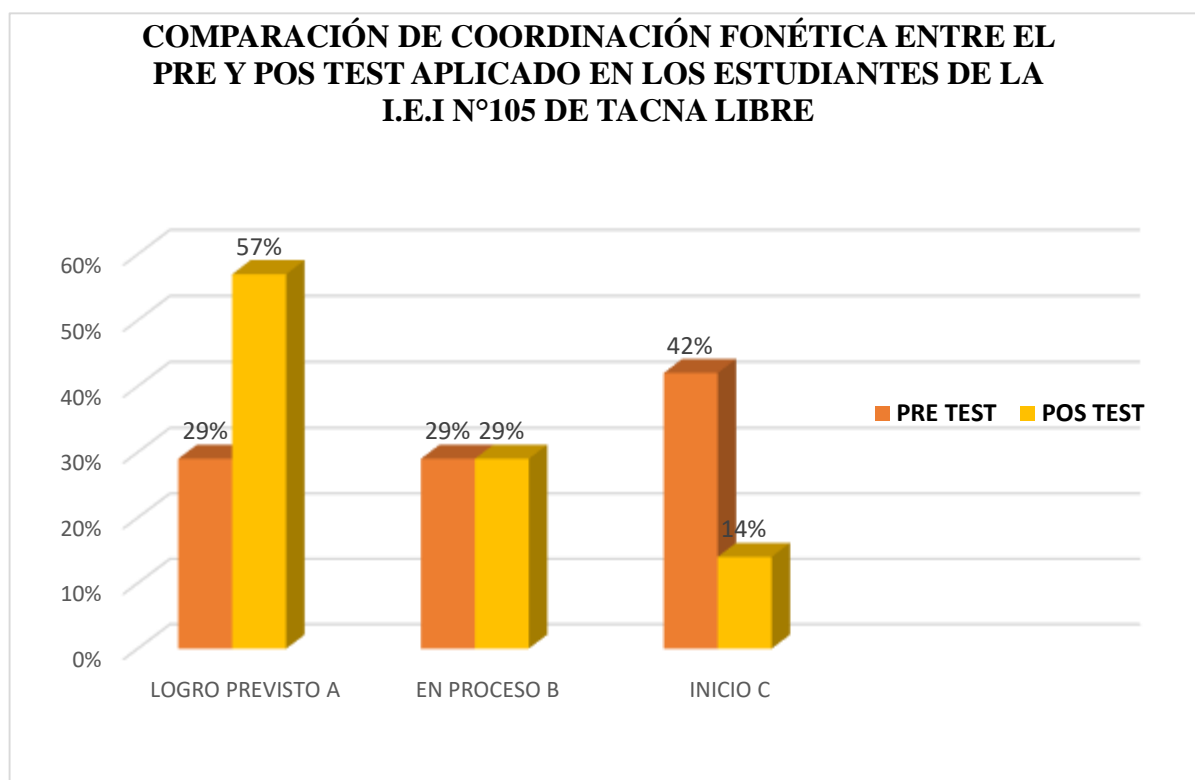
PRE TEST

POS TEST

FONÉTICA		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	A	2	29%	4	57%
EN PROCESO	B	2	29%	2	29%
INICIO	C	3	42%	1	14%
TOTAL		7	100%	7	100%

-Fuente: Anexo N° 03y 04 Base de Datos

Gráficos N° 4 Dimensión Fonética en el pre y pos test



Fuente: Tabla N°09

En la Tabla N° 09 y Grafico N°04 de la dimensión Fonética se observa que en el Pos Test los alumnos obtuvieron el 57% en logro previsto, el 29% en proceso y el 14% en inicio, y en el Pre Test los alumnos se encontraron en 42% en inicio, en 29% en proceso y 29% en logro previsto.

5.1.5. Prueba R de Pearson:

Tabla 10 Prueba R de Pearson

		Correlaciones	
		PRETEST	POSTEST
PRETEST	Correlación de Pearson	1	,933**
	Sig. (bilateral)		,002
	N	7	7
POSTEST	Correlación de Pearson	,933**	1
	Sig. (bilateral)	,002	
	N	7	7

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la Tabla N° 10 de la prueba de R Pearson señala que existe una correlación significativa de 9,33% en las variables, siendo el coeficiente de correlación $P= 0,933$ lo cual indica una correlación positiva perfecta según la escala de calificaciones de las variables.

5.1.6 Estudio Correlacional:

Hernández et al. (2010, p.311), el coeficiente de Pearson es una “prueba estadística para analizar la relación entre variables medida en un nivel por intervalos o de razón”. A través de esta tabla se interpreta el coeficiente de correlación de los resultados obtenidos en la prueba estadística R Pearson.

COEFICIENTE	RELACIÓN
-0.91 a -1.00 =	Correlación negativa perfecta.
-0.76 a -0.90 =	Correlación negativa muy fuerte.
-0.51 a -0.75 =	Correlación negativa considerable.
-0.26 a -0.50 =	Correlación negativa media.
-0.11 a -0.25 =	Correlación negativa débil.
-0.01 a -0.10 =	Correlación negativa muy débil.
0 =	No existe correlación alguna entre las variables.
+0.01 a +0.10 =	Correlación positiva muy débil.
+0.11 a +0.25 =	Correlación positiva débil.
+0.26 a +0.50 =	Correlación positiva media.
+0.51 a +0.75 =	Correlación positiva considerable.
+0.76 a +0.90 =	Correlación positiva muy fuerte
+0.91a +1.00 =	Correlación positiva perfecta

5.2 Análisis de los resultados:

Se propuso demostrar: Que el programa de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”, aplicando un pre test (antes) para lograr medir el grado de la motricidad fina y después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos un pos test (después) para mediar la mejora de la motricidad fina de los niños. Los resultados fueron analizados en la prueba de R Person ubicada en la tabla N°10 en donde se demostró que ambas variables poseen una correlación de 0.933 , lo cual indica una relación positiva perfecta según el cuadro de interpretaciones del coeficiente de correlaciones donde el valor del coeficiente de determinación $P= 0.933$. Se contrasto la hipótesis con un nivel de significancia(bilateral) menor a 0,05, es decir ($“0,000 < 0.05$),lo cual

indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación la cual es: Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, afirmando las aportaciones de Moscoso (2018) el cual concluye en su trabajo de investigación la efectividad de los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños(as) de 5 años.

Determinar el Programa de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, se observa que en la tabla N°06 y el grafico N° 01 los resultados obtenidos en la dimensión viso manual son: pos test 86% en logro previsto, 14% en proceso y en inicio con el 0%, y en el pre tes el 71% en logro previsto, proceso 14% y en inicio 0% afirmando lo que Malán (2017) señala en su tesis en donde concluye que es importante que los docentes utilicen la guía didáctica de técnicas grafo plásticas denominada “Jugando con mi manitos”, ya que en ella se encuentran distintos ejercicios los cuales al realizarse cada actividad de arrugado, recorte, pintura, enhebrado, etc u otras el niño lograra el desarrollo de sus destrezas de la motricidad fina en conjunto con la coordinación Viso-motriz siendo un aporte importante para la motricidad fina en los niños(as) de 4 a 5 años de edad..

Determinar el Programa de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión facial de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos de la Tabla N°07 indican que en el pos test el 86% se encuentran en logro previsto, 29% en proceso y el 0% en inicio, y en el pre test el 29% en previsto, 14% en proceso y el 42% en inicio, corroborando lo que Chuva (2016) manifiesta que la aplicación de técnicas grafo-plásticas en los procesos de enseñanza de los alumnos ha permitido adquirir habilidades y destrezas en los alumnos por lo cual se logró mejorar la motricidad fina y se llegaron alcanzar nuevos conocimientos

Determinar el Programa de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, evidenciando los resultados en la tabla N°08 en el pre test los cuales arrojaron que 86% se encontraron e logro previsto, 14% en proceso y el 0% en inicio y en cuanto al post el 29% en previsto, 57% en proceso y en inicio el 14% como lo demostró Riveros (2018) en su trabajo de investigación que la variable motricidad fina tiene predominancia alta con 100% de los participantes, sin embargo en algunos alumnos el buen desarrollo de su motricidad está en proceso de desarrollo.

Determinar el Programa de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente la motricidad fina en la dimensión

fonética de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, en la tabla N° 09 y grafico N°04 se visualizan los resultados del pos test en donde el 57% de estudiantes se encontraron en logro previsto, proceso 29% e inicio 14% en cambio en el pre test el 29% se halló en logro previsto, 29 en proceso y por último el 42 % en inicio, por ello Rodríguez & Flores (2013) en su trabajo de investigación “Estrategias para contribuir con el desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 4 y 5 años “manifiesta que es importante conocer estrategias viso-manuales que permitan aprovechar al máximo las habilidades de cada niño para su mejor desarrollo psicomotriz.

VI. Conclusiones

Se comprobó el contraste de la hipótesis general la cual fue: H1: “Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”, se muestra con el análisis de la prueba estadística R Person la cual se encuentra ubicada en la tabla N° 10 en donde se demostró que ambas variables poseen una correlación de 0.933 , lo cual indica una relación positiva perfecta según el cuadro de interpretaciones del coeficiente de correlaciones donde el valor del coeficiente de determinación $P= 0.933$. Se contrasto la hipótesis con un nivel de significancia (bilateral) menor a 0,05, es decir ($0,000 < 0.05$), lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación.

Se logró determinar que el Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión Viso Manual de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, demostrado en la tabla N° 06 y grafico N°01 en donde en un inicio se encontraron en un 71% de logro en el pre test para después aumentar en el 86% en logro previsto en el pos test por lo cual es efectivo la aplicación del programa de juegos lúdicos.

Se logró determinar que el Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, demostrado en la tabla N° 07 y grafico N°02 en donde en un inicio se encontraron en un 29% de logro en el pre test para después aumentar en el 86% en logro previsto en el pos test por lo cual es efectivo la aplicación del programa de juegos lúdicos.

Se logró determinar que el Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, demostrado en la tabla N° 08 y grafico N°03 en donde en un inicio se encontraron en un 29% de logro en el pre test para después aumentar en el 86% en logro previsto en el pos test por lo cual es efectivo la aplicación del programa de juegos lúdicos.

Se logró determinar que el Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina

en la dimensión fonética de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°105 de Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019, demostrado en la tabla N° 09 y grafico N°04 en donde en un inicio se encontraron en un 29% de logro en el pre test para después aumentar en el 57% en logro previsto en el pos test por lo cual es efectivo la aplicación del programa de juegos lúdicos.

6.1 Recomendaciones:

Los docentes del Nivel de educación inicial deben de estar en contaste capacitación para hace uso e integrar las distintas estrategias didácticas esenciales para el buen desarrollo de la motricidad fina, ya que su uso adecuado estimula la creativa, imaginación, atención y exploración, ayudando a la mejora de sus 4 dimensiones como son la coordinación Viso Manual, facial, gestual y fonética para así lograr resultados positivos en su enseñanza aprendizaje de los niños.

Hacer seguimientos constantes a los padres de familia con el fin de involucrarlos en el proceso de enseñanzas aprendizaje sus hijos con el fin de fortalecer el la laborar y trabajo académico de la Institución Educativa Inicial por medio de sus maestros.

Trabajar en conjunto con el comité de padres de familia, Ugeles y otras, para solicitar al Ministerio de Educación o el estado la implementación de espacios y materiales para la Educación Psicomotriz lo cual permitirá potenciar la motricidad tanto fina como gruesa de los niños del nivel de educación inicial.

Los docentes deben de hacer uso del juego lúdico como principal estrategia pedagógica dentro de sus actividades académicas para el buen desarrollo de las

distintas habilidades motrices y sociales, permitiendo así que el niño experimente e interactúe por iniciativa propia para que así su enseñanza aprendizaje sea de manera significativa.

VII. Referencias Bibliográficas:

- Abril, M (2016). “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR HERMANO MIGUEL DE LA SALLE EN EL NIVEL INICIAL PRIMERO DE BÁSICA PARALELO “I”. EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016”. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14161/6/UPS-CT006973.pdf>
- Aldana, R & Paéz, Y (2017). El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Ramón Núñez Sede Progreso y Libertad. Universidad de Cartagena de convenio Universidad de Tolima. Cartagenas de India.
- Alvarado, L (2018). Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa particular Metáforas del Distrito de la Esperanza 2018. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4864/JUEGOS%20LUDICO_ALVARADO_MONTALVO_LEDY_RAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aracaya, V (2018) Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. Cuna Jardín N°001 Zoila Tudela de Puell”, Región Tumbes 2015 Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7785/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_ARCAYA_TANDAZO_VILMA_LILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, F (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica, Pag. 26 y 34. Editorial Episteme. Caracas.
- Arroyo, I (S/F). Guía diáctica. Universidad los Ángeles de Chimbote. Chimbote
- Artés, M (2017), queaprendemoshoy.com, Recuperado de <http://queaprendemoshoy.com/que-es-la-motricidad-fina-etapas-i/>

- Babarro, J (S/F Recuperado 2019). Orientación Creativa. Recuperado de: <https://orientacreativa.blogspot.com/2013/03/dactilopintura.html>
- Berrezueta, J (2008). Propuestas de un Programa para: Desarrollar y corregir la motricidad fina en niños de 4 años en el Centro Educativo” Sol Naciente”. Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4752/1/06674.pdf>
- Carrea, B & Mazzarella, C (2001). VYGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castilla, F (2013-2014) La Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf;jsessionid=82BABF4D981FCBAA32FEA744837BDA56?sequence=1>
- Chuva, P (2016).Desarrollo de motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez. Cuenca, Ecuador, Recuperado por. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPSCT006603.pdf>
- Crespo, M (2016). EL COLLAGE COMO MEDIO DE EXPRESIÓN CREATIVO. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21008/TFG%20L-1384.pdf;jsessionid=EA74C19E2F73968ECAA50ADC37254BF3?sequence=1>
- Fernández, B (2012). *El Juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial CEP
- Gómez, T; Molano, O & Rodríguez, S (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima Instituto de Educación a distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué.
- Hernández, R., Fernández, C & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. (5ta ed.). México: MC GRAW-HILL.
- Hidalgo, N (2017). 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° 1570 urb. El pacifico del distrito de nuevo Chimbote, 2017. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4291/ENFOQUE_COLABORATIVO_HIDALGO_BAILON_NELLY_KARINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Maganto, C & Cruz, S (2018) Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. San Sebastián.
- Málan, S (2017) Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Nación Puruhá” Palmira, Guamote, Período 2016. En PDF: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3545/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0013.pdf>
- Martín, G & Torres, M (2015) Tesis de grado para optar el título de Licenciada en Educación, denominada como “La importancia de la motricidad fina en el edad preescolar del C.E.I Teotiste Arocha de Gallegos”; Recuperado de: <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>
- Matos, Y & Pasek, E (2008). La observación, discusión y demostración: técnicas de Investigación en el aula En la revista Laurus.
- Mejía, G (2018) Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la institución educativa particular integrado María De Los Ángeles, del distrito de Manantay provincia de Coronel Portillo región Ucayali, año 2018. Universidad los Ángeles de Chimbote.
- Ministerio de Educación (2018) recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>
- Moscoso, D (2018) 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 la institución educativa n° 206 “Fe y Alegría” - Villa Uña de Gato, Región Tumbes, 2018. En PDF: recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6043/UEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MOSCOSO_BARRERA_DORA_ALICIA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Noblecilla, L (2018). “Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la Institución Educativa Parroquial “ San Agustín”-Zarumilla, Región Tumbes, 2017”; en PDF recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5876/JUEGOS_DE_LUDICOS_MOTRICIDAD_FINA_NOBLECILLA_MONTE_ALEGRE_LUCILA_DEL_CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nunes, P. (2002) Educación Lúdica. Edición Loyola. Bogotá, Pág. 5, 13, 17, 19 y 2.

- Pacheco, G. (Octubre de 2015). *Psicomotricidad en la Educación Inicial*. Recuperado de <http://biblioteca.iplacex.cl/RCA/Psicomotricidad%20en%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>
- Pascual, P. “TEORÍAS DE BANDURA APLICADAS AL APRENDIZAJE”. Recuperado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/55682388/2_Teoria_de_Bandura__art.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIAS_DE_BANDURA_APLICADAS_AL_APRENDI.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191110%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191110T155710Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=f73b81fb3a5fc3678d0dfdb05b45e922e863fc30b12b6aaa39176c75164bda7b
- Pérez, A. (2010-2011). “LA MOTRICIDAD FINA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE PREESCRITURA DE LOS NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “YOLANDA MEDINA MENA” DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI”. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. En PDF: recuperado de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3920/1/tp_2011_289.pdf
- Puertas, P (2017), *La Motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016* documento Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>
- Quito, M (2018). *PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81514 FRANCISCO BOLOGNESI CASA GRANDE 2017*. Trujillo.
- Riveros, J (2018). *NIVEL DE MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “VIRGEN DE FÁTIMA” N° 241 - CALCA*. Recuperado de: http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10578/Riveros_Florez_Jennifer.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, R (2012). *PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA SUPERAR LAS DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN EL*

ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81523 “JOSÉ IGNACIO CHOPITEA”, DISTRITO LAREDO, PROVINCIA TRUJILLO, REGIÓN LA LIBERTAD, 2012. TRUJILLO. Universidad Nacional Ruiz Gallo. Recuperado de: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1615/BC-TESTMP-488.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, P & Flores, S (2013). Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3399/1/TESIS.pdf>

Rosa, B (2017). Recuperado de Cursos.com. <https://cursos.com/metodo-cuantitativo/>

Serrano, P., & Luque, C. D. (2018). Motricidad fina en niños y niñas. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>

UMD (2018). Uso de la Lista de Cotejo. Universidad Tecnología Metropolitana. Recuperado de: [HYPERLINK "https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf"](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)

Ugaz, L (2005). Psicomotricidad. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Villa San Agustín, (2013). Centro Infantil Villa San Agustín. Recuperado de: https://www.villasanagustin.es/index.php?option=com_content&view=article&id=2829:la-tecnica-del-picado-con-punzon-estimula-el-desarrollo-de-la-habilidad-ocular-manual&Itemid=28

Viloria, E. (12 de Diciembre de 2013). *Blogger*. Obtenido de Blogger: <http://larecreacionatravesdelosjuegosludicos.blogspot.com/>

Zafra, K (2018). PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1609 CHICAMA 2017. Universidad los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4294/JUEGOS_LUDICOS_ZAFRA_VARGAS_KERLY_MARILYN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO N° 01: LISTA DE COTEJO



LISTA DE COTEJO

PROGRAMA DE JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°105 DE TACNA LIBRE-CASITAS, REGION TUMBES,2019”

Dimensiones Variable :Motricidad Fina	ITEMS
Coordinación Viso Manual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recorta con tijeras los Círculos y cuadros respetando las diferentes líneas rectas y curvas. 2. Enhebra con pasadores el contorno de la figura 3. Ensarta bolitas de cuentas en cerdas. 4. Utiliza pinzas para trasladar objetos pequeños dentro y fuera de una cesta. 5. Reconoce y pinta las figuras geométricas 6. Rasga papel con la mano para realizar un collage. 7. Coloca piedras pequeñas dentro de una botella 8. Punza el contorno del rectángulo
Coordinación Facial	<ol style="list-style-type: none"> 9. Imita gestos vistos en imágenes 10. Escucha y canta canciones acompañadas de gesto. 11. Se mira al espejo haciendo ejercicios como sacar la lengua, sonreír, llorar, bailar, etc. 12. Giña un ojo al sonido de las maracas. 13. Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. 14. Jugamos a inflar globos 15. Infla las mejillas simultáneamente
Coordinación Gestual	<ol style="list-style-type: none"> 16 Realiza mímicas con sus manos para recitar un poema 17. Jugamos a reproducir distintas figuras en el aire 18. Juega con títeres de dedos y mano. 19. Recibe, lanza y rebota una pelota con las manos. 20. Modela con Plastilina una imagen simple 21. Con el uso de sus manitos abotona y desabotona una camisa en 2 minutos aproximadamente.
Coordinación Fonética	<ol style="list-style-type: none"> 22. Crea y aprende un pequeño Poema a mama. 23. Aprendemos y Cantamos una Canción del cuerpo. 24. Juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales 25. Repite trabalenguas pequeños de 3 a 4 líneas. 26. Imita sonidos de la Naturaleza. 27. Narra adivinanzas pequeñas con su respectiva respuesta 28. Repite los sonidos de las Vocales con claridad.

ANEXO N°02: BASE DE DATOS

PRE TEST

PRE TEST																																						
Nº	NIÑOS	ITEMS								TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL								TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA								TOTAL FONETICA	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16		17	18	19	20	21	22	23	24		25	26	27	28						
1	MARCHAN ALEMAN DAVID	2	2	1	2	2	2	2	2	15	1	2	2	2	1	2	2	12	1	2	1	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	1	13	50				
2	GRANDA CASTILLO LESLY	1	2	2	2	1	2	2	2	14	1	1	1	1	1	2	2	9	1	2	2	2	2	1	10	1	1	2	1	1	1	1	8	41				
3	PEÑA CAMPOS SALVADOR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	1	2	13	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	1	13	53				
4	SILVA MARCHAN DANEA	1	2	1	2	1	1	2	1	11	1	1	1	2	1	2	1	9	1	2	1	2	2	1	9	1	1	2	1	2	1	1	9	38				
5	PEÑA DEL ROSARIO DULCE	2	2	1	2	2	2	2	2	15	2	2	2	1	2	2	2	13	1	2	1	2	2	1	9	2	2	2	1	1	1	1	10	47				
6	HUANSI SILVA MILENY	1	1	1	1	2	2	2	1	11	1	1	1	1	1	2	2	9	1	2	1	2	1	1	8	2	1	2	1	1	1	1	9	37				
7	MOGOLLON MARTINEZ JESYMAR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	1	2	1	2	12	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	1	2	1	1	11	50				

POS TEST

POSTEST																																				
Nº	NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL								TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL								TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA								TOTAL FONETICA	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16		17	18	19	20	21	22		23	24	25	26	27	28				
1	MARCHAN ALEMAN DAVID	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	56		
2	GRANDA CASTILLO LESLY	2	2	2	2	2	2	2	1	15	1	1	1	1	1	2	2	9	2	2	2	2	2	1	11	1	2	2	1	2	2	2	12	47		
3	PEÑA CAMPOS SALVADOR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	56			
4	SILVA MARCHAN DANEÁ	1	2	1	2	1	2	2	2	13	1	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	1	11	1	1	2	1	2	1	1	9	46			
5	PEÑA DEL ROSARIO DULCE	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	1	11	2	2	2	2	2	2	2	14	54			
6	HUANSI SILVA MILENY	2	1	2	2	1	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	13	1	2	2	2	2	1	10	2	2	2	1	2	2	1	12	49			
7	MOGOLLON MARTINEZ JESYMAR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	56			

ANEXO N°03: SESIONES DE APRENDIZAJE
SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01



DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación

Tema : Crea y aprende un pequeño Poema a mamá.

Edad : 5 años

Responsable : Elida María Alemán Zarate

LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Escribe y aprende diversos tipos de textos en lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	Escribe y aprende por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: Considera a quien le escribirán y para que lo escribirán.	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Recepción de los niños y niñas, juego en los distintos sectores.</p> <p>Actividades permanentes: Rezo, cantamos , asistencia, normas de convivencia .Canto “ Tengo dos manitos”</p> <p>Propósito y organización: Disfruta al crear y escuchar poemas.</p> <p>Motivación: La maestra mostrara una cajita de sorpresas donde están diferentes objetos de la mama.</p> <p>Luego ira mostrando o preguntando a quien le pertenecer los objetos y quien los utiliza.</p> <p>Saberes Previos: Luego de haber mostrado los objetos, preguntamos por qué estamos presentando estos objetos y cuanto aman a su mamita.</p>	<p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Caja de sorpresas</p> <p>Objetos relacionados a mamá</p>

	<p>Problematicación: ¿Ustedes saben lo que son poemas?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Por qué vamos a dedicar un poema a la mamá?</p>	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>-La maestra ira pegando las tarjetas donde están diferentes imágenes de la mamá y los niños irán describiendo estas imágenes.</p> <p>-Luego mostramos un papelote donde están plasmado la poesía:</p> <p style="text-align: center;">Poema a para Mamá</p> <p style="text-align: center;">Todas las mañanas,</p> <p style="text-align: center;">Sueño al despertar,</p> <p style="text-align: center;">Que desde el cielo un ángel,</p> <p style="text-align: center;">Me viene a besar,</p> <p style="text-align: center;">Al abrir los ojos , miro donde esta</p> <p style="text-align: center;">y en el mismo sitio veo a mi</p> <p style="text-align: center;">MAMA</p> <p>Luego que hemos mostrado el papelote vamos a recitando el poema, la maestra de forma individual y luego se hace en forma conjunta con todos los niños.</p> <p>Se entrega la ficha del poema para que la decoren utilizando diversos materiales.</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: Recordamos la poesía para recitarla a mamá.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesite? ¿Te gusto la clase de hoy?</p>	

Lista de cotejo N° 01

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad: 5 Años

Número de niños y niñas: 07

Nombre de la actividad: Crea y aprende un pequeño Poema a mamá.

NIÑOS \ ITEMS	Crea y aprende un pequeño poema a mama		Realiza mímicas con sus manos para recitar un poema	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Granda Castillo		X	X	
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danae silva Marchan		X	X	
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X			X
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°02



DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación y Matemática

Tema : Recorta con tijeras los Círculos y cuadros respetando las diferentes líneas rectas y curvas.

Edad : 5 años

Responsable : Elida María Alemán Zarate

LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura, danza o el movimiento, el teatro, música, títeres, etc.).	Lista de Cotejos
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimientos y localización	Modela objetos con forma geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Recepción de los niños y niñas, juego en los distintos sectores.</p> <p>Actividades permanentes: Rezo, cantamos , asistencia, normas de convivencia .Canto “ Las Figuras Geométricas”</p> <p>Asamblea: Niños y niñas iniciamos un dialogo sobre lo que le gusta realizar, a continuación mencionamos que vamos a realizar un collage.</p> <p>Entregamos diferentes materiales para que lo exploren.</p> <p>Manifestamos que recortaran el círculo y cuadrado y realizaremos un collage con ello utilizando hojas de colores para pegar dentro</p>	Hojas de colores, goma, hoja de aplicación, tijeras.

	<p>de las figuras.</p> <p>Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales.</p>	
DESARROLLO	<p>Exploración del material: Presentamos los materiales con los que trabajaremos: Hojas de colores, goma, tijeras, imágenes del cuadro y círculo.</p> <p>Exploran de manera libre los materiales.</p> <p>Presentamos la técnica y explicaremos el procedimiento.</p> <p>Actividad:</p> <p>Se les entrega a los niños las hojas con los círculos y cuadrados para que los recorten sin salirse de su contorno.</p> <p>Se presentan las hojas de colores sobre la mesa y la docente indicara que deben de empezar a rasgar el papel con sus manitos para realizar y decorar un collage sobre las figuras geométricas mencionadas en donde mostraran sus emociones y destrezas.</p>	
CIERRE	<p>Verbalización: ¿Qué colores han utilizado?</p> <p>Los niños expresan como se sintieron durante el trabajo.</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores agradeciendo por el día de hoy, despido.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 02

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 06

Nombre de la actividad : Recorta con tijeras los Círculos y cuadros respetando las diferentes líneas rectas y curvas

NIÑOS \ ITEMS	Recortar con tijeras los círculos y cuadrados respetando las diferentes líneas rectas y curvas		Rasga papel con las manos para realizar un collage	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda	X		X	
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danea Silva Marchan		X	X	
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X		X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°03

DATOS GENERALES:

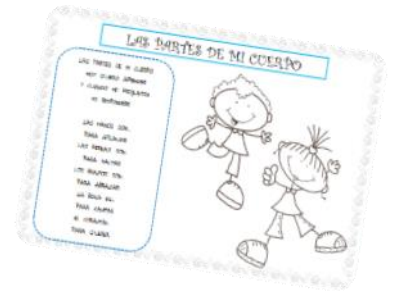
Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación y Matemática

Tema : Actividad Musical: Aprendemos una canción del Cuerpo.

Edad : 5 años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelven usando diferentes lenguajes artísticos (El dibujo, pintura, danza o movimientos, el teatro, la música, títeres, etc.)	Lista de Cotejo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Recepción de los niños y niñas, juego en los distintos sectores.</p> <p>Actividades permanentes: Rezo, cantamos , asistencia, normas de convivencia .Canto “ Las partes de mi cuerpo”</p> <p>Mostramos una lámina del cuerpo y luego colocamos un papelote donde está la canción que vamos a aprender.</p>	Grabadora, papelote, imágenes.
DESARROLLO: EXPRESIÓN MUSICAL	<p>-Conversamos con los niños sobre lo que han observado.</p> <p>-La maestra colocara en el equipo de música la canción que está escrita en el papelote luego preguntamos sobre lo que están escuchando.</p> <p>-Luego la maestra apagara la grabadora y comenzara a cantar la canción mientras los niños escuchan atentamente para después</p>	

	<p>repetir en forma conjunta.</p> <p>-Luego los niños cantan la canción aprendida acompañada con diferentes movimientos.</p> <p style="text-align: center;">“LAS PARTES DE MI CUERPO”</p> <p style="text-align: center;">Hoy quiero aprender Y cuando te pregunto Yo responderé: Las manos son para aplaudir Las piernas son para saltar Los brazos son para abrazar La boca es para cantar Y el corazón para querer.</p> <p>Los niños y niñas cantaran muy alegremente la canción “MI CUERPO SE ESTA MOVIENDO.</p> <p>Taller de Psicomotricidad:</p> <p>Después de haber entonado la canción de las partes de nuestro cuerpo la docente indicara un ejercicio para que los niños ejerciten sus manitos y desarrollen su motricidad fina, el cual consiste en que tendrán que abotonar y desabotonar un camisa en menos de 2 minutos aproximadamente , en grupos de 2 realizaran el ejercicio de forma divertida.</p>	
CIERRE	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo. Acciones de rutina.</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores agradeciendo por el día de hoy, despido.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 03

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas: 07

Nombre de la actividad : Actividad Musical: Aprendemos una canción del Cuerpo.

NIÑOS ITEMS	Aprenden y cantan una canción del cuerpo.		Con el uso de sus manitos abotona y desabotona una camisa en 2 minutos aproximadamente.	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Granda Castillo	X			X
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danea Silva Marchan		X		X
5. Dulce Peña del Rosario	X			X
6. Mileny Huansi Silva	X			X
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°04

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación y Matemática

Tema : Jugamos y aprendemos con el rectángulo

Edad : 5 años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con forma geométrica y sus transformaciones.	Establecen relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conocen utilizando material concreto.	Lista de Cotejo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Propósito y organización: Identifican las figuras geométricas</p> <p>Motivación: Se presentan el triángulo, el círculo y cuadrado, indicándoles que están felices porque los invitaron al cumpleaños de un amiguito que tiene 4 lados.</p> <p>Sabes previos: ¿Quién será su amiguito?, ¿Cuántos lados dice que tenía.</p> <p>Problematización: ¿Cuáles serán las figuras geométricas?</p> <p>Conflicto Cognitivo: ¿Qué figura geométrica tiene 4 lados?</p>	<p>Hojas, colores, imágenes de figuras geométricas, colores, papelote, cartulina.</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</p> <p>Se presenta un rectángulo y se les menciona que hoy el rectángulo cumple 4 años y le cantaremos el feliz cumpleaños. La docente lo describe y procedemos a identificar algunos objetos de esa forma que se encuentran a nuestro alrededor, se le entrega a cada niño los objetos encontrados para que los manipulen.</p> <p>La docente les entrega siluetas en blanco a los niños para que reconozcan las figuras geométricas que asistieron a la fiesta del rectángulo indicándoles que pinten cada una de ella y las peguen dentro del papelote decorado alusivo al cumpleaños del rectángulo</p> <p>Actividad de Juego: La docente pega en el piso distintas figuras geométrica hechas en cartulina de colores (Triangulo, rectángulo, cuadrado y circulo) para que el niño se ubique en cada uno de ellas, a la voz de la docente diciendo:</p> <p>El rey mando a que los niños se ubiquen en el cuadrado.</p> <p>El rey mando a que las niñas se ubiquen en el triángulo.</p> <p>Los niños deben de correr a donde la profesora les indico que vallan de esa forma desarrollaran sus habilidades y permitirán reconocer y aprender las figuras geométricas de manera significativa.</p> <p>Aplicando lo aprendido:</p> <p>Actividad Psicomotriz:</p> <p>Se les entrega una hoja a los niños mostrando el material a utilizar, se les indica que tiene que punzar sobre las líneas del rectángulo, para luego de ello pegar sobre la superficie papel crepe y pegar para darle forma, de esta manera reforzaran su motricidad fina.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación: Exponen sus trabajos a sus demás compañeros</p> <p>Meta cognición: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Les gusta trabajar con plastilina?</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores agradeciendo por el día de hoy, despido.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 04

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Jugamos y aprendemos con el rectángulo.

NIÑOS \ ITEMS	Punza sobre el contorno del rectángulo		Reconoce y pinta las figuras geométricas	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Granda Castillo	X		X	X
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danea Silva Marchan	X			X
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva		X		X
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial : N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación

Tema : Taller de Grafico Plástico: Modelando con Plastilina

Edad : 5 años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	.Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (Dibujo, pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la muisca, los títeres, etc.).	Lista de Cotejo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Asamblea: Los niños sentados en un círculo conversan acerca de la técnica que van a realizar con la docente y realiza las siguientes preguntas: ¿Ustedes conocen lo que hay aquí?, ¿Para qué sirven las plastilinas?, ¿De qué otra manera se puede usar las plastilinas? La docente escucha las opiniones de los niños y acuerdan las normas que deben tener al realizar este trabajo.	
DESARROLLO	Exploración del Material: Mostramos los materiales y conversamos sobre sus características-Hoja de trabajo-plastilina. Desarrollo de la Actividad: La docente entrega a cada uno de los niños sus hojas de trabajo con la figura que van a modelar con la plastilina y se les entrega a cada niño la plastilina para que empiecen a modelar la figura que se les ha dado con mucho	Hojas de trabajo, plastilina.

	cuidado, luego de terminar preguntamos a los niños como se han sentido al realizar esta técnica.	
CIERRE	<p>Actividad Psicomotriz: Dentro de- fuera de:</p> <p>Formamos equipos de 3 niños e indicamos la actividad a realizar la cual consiste en trasladar objetos pequeños sin peso de un lugar a otro fuera y dentro de una cesta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños y niñas juegan utilizando pinzas para trasladar papeles dentro de la cesta. -Niños y niñas trasladarán fuera de la cesta chapitas de gaseosas, utilizando la pinza. - Niños y niñas colocan piedras pequeñas dentro de una botella. <p>Verbalización: Colocamos los trabajos de cada niños de la imagen modelada en la parte del frontis de la institución educativa para que sus demás compañeros y padres de familia los observen.</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores en los que hemos jugado y agradecemos por el día.</p>	Pinzas, piedras, cestas, chapitas.

LISTA DE COTEJO N° 05

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad: 5 Años

Número de niños y niñas: 07

Nombre de la actividad: Taller de Grafico Plástico: Modelando con Plastilina

NIÑOS ITEMS	Modela con plastilina una imagen simple.		Utiliza pinzas para trasladar objetos pequeños de una cesta a otra.		Coloca piedras pequeñas dentro de una botella.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X		X	
2. Lesly Castillo Granda	X		X		X	
3. Salvador Peña Campos	X		X		X	
4. Danea Silva Marchan	X		X		X	
5. Dulce Peña del Rosario	X		X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X		X		X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°06



DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Persona Social

Tema : Enhebra con pasadores el contorno de la figura

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate

LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Usa técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos.	Utiliza materiales y herramientas para perforar y enhebrar el hilo por el contorno de las figura plasmada	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>-Recepción de los niños y niñas, juego en los distintos sectores.</p> <p>Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia .Realizamos la dinámica “El rey paso” para antes de iniciar a trabajar.</p> <p>-Mostramos a los niños imágenes de los astros: Luna, sol y estrellas elaborados en cartulina, pasadores y perforados y preguntamos: ¿Los conocen?Cuál te gusta más?, ¿Para qué nos sirven?, ¿En qué momento del día los vemos? , ¿De qué color son? ¿Qué haremos con este material. Entregamos a cada niño el material para que lo palpe y explore y aprendan a utilizar el perforador</p>	Cartulina, perforador, pasador.

<p>DESARROLLO</p>	<p>Después de haber dialogado con los niños y niñas indicamos la técnica que vamos a utilizar, explicándoles que vamos a colocar el pasador por las perforaciones que tiene la cartulina de tal manera que no quede un orificio sin el pasador, a esto se le llama enhebrado.</p> <p>Después de haber dado las instrucciones los niños inician el juego y la docente observa que niño tuvo dificultades al perforar y al momento de colocar los pasadores por los orificios. Se les indica que si aprenden bien esta técnica podrás amarar su pasador de sus zapatos fácilmente.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Para finalizar la docente indica a cada niño y niñas que exponga su trabajo manifestando como han elaborado , para que sirve y como se han sentido en la actividad realizada</p> <p>La docente motiva con un aplauso a todos los niños por su esfuerzo realizado durante el trabajo.</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores en los que hemos jugado y agradecemos por el día.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 06

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Enhebra con pasadores el contorno de la figura

NIÑOS	ITEMS	Enhebra con pasadores el contorno de la figuras	
		SI	NO
1. David Marchan Alemán		X	
2.Lesly Castillo Granda		X	
3.Salvador Peña Campos		X	
4.Danea Silva Marchan		X	
5.Dulce Peña Del Rosario		X	
6. Mileny Huansi Silva			X
7. Jesymar Mogollón Martínez		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°07

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación

Tema : Juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales

Edad : 5 años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa oralmente.	Comunica ideas y sentimientos a través de las producciones artísticas en distintos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos representando animales y situaciones de sonido, transmitiendo en ellos sus emociones, percepciones de objeto y pensamiento a través de la voz gestos movimientos	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Recepción de los niños y niñas, juego en los distintos sectores. Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia. Cantamos la canción “Los animales del Zoológico”, junto con imágenes de cada animalito, luego de cantar se dialoga en torno a él, se realiza las siguientes preguntas como: ¿Alguna vez han visto a comer a un (as).....? ¿Qué sonido creen que hace?, ¿Ustedes tiene algún animalito en casa?, ¿Cuál es su nombre?, ¿Qué sonido realiza? Se escucha con atención cada respuesta que da el niño realizan espontáneamente.	Imágenes de animalitos, equipo de sonido,

<p>DESARROLLO</p>	<p>Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo acerca del equipo de música para que escuchen distintos sonidos que hacen diferentes animalitos y los de la naturaleza como el aire, mar, etc los niños atentos escuchan, y luego la docente dice que reproduzcan los mismos sonidos que escucharon, seguidamente realiza preguntas como :</p> <p>¿Qué sonidos escucharon?</p> <p>¿Qué animales escucharon?</p> <p>¿Qué animalito les gusta imitar más?</p> <p>¿Qué sonidos de la naturaleza que nos rodean escucharon?</p> <p>Se les invita a los niños a que jueguen a imitar los sonidos de los animales y naturaleza.</p>	<p>hojas de trabajo y colores</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Conversamos sobre la importancia de cuidar a los animales y se les muestra la hoja de trabajo para preguntar:</p> <p>¿Qué animales observan en la lámina?</p> <p>¿Qué sonidos emiten estos animales?</p> <p>¿Qué características tiene?</p> <p>¿Qué harán en su hoja de trabajo?</p> <p>Se les indica que pintaran el animalito el cual puedan imitar su sonido y el lugar donde vivo.</p> <p>Para finalizar se les pregunta:</p> <p>¿Fue sencillo reconocer a que animal pertenece los sonidos onomatopéyicos?</p> <p>¿Qué sonido de la naturaleza les gusta más?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores en los que hemos jugado y agradecemos por el día.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 07**Institución Educativa Inicial:** N°105 de Tacna Libre –Casitas**Edad** : 5 Años**Número de niños y niñas** : 07**Nombre de la actividad** :Juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales

NIÑOS ITEMS	Imita sonidos onomatopéyicos de los animales.		Imita sonidos de la naturaleza	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda	X		X	
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danae Silva Marchan	X		X	
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X		X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°08

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Persona Social

Tema : Imitando gestos vistos en imágenes

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autónoma	Realiza diferentes movimientos y gestos visualizados en imágenes.	Realiza distintos movimientos imitando gestos vistos en imágenes	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>-Recepción de los niños y niñas, juego en los distintos sectores.</p> <p>Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia. Se motiva con una dinámica de entrada divertida llamada:</p> <p style="text-align: center;">José dice:</p> <p style="text-align: center;">José dice que imites el trabajo que realiza Papa</p> <p style="text-align: center;">José dice que hagas lo que Papá hace: Arreglar carros, ser un Chef, ser un doctor, etc.</p> <p>Preguntamos: ¿Alguna vez han imitado a alguien? ¿Cómo lo imitaron?</p>	

	<p>Invitamos a los niños a que imiten gestos de las emociones que realizan sus compañeros como cuando ríen, lloran, alegres</p>	
DESARROLLO	<p>Se invita a los niños y niñas a que participen del juego lúdico denominado “Jugamos a imitar”.</p> <p>Escuchan atentamente a la docente sobre la explicación de la importancia de cómo y cuándo imitar.</p> <p>La docente pone en cada mesa el material propuesto: Imágenes coloridas de diferentes situaciones, para luego mostrarla una por una.</p> <p>En parejas escogen una imagen para imitar los distintos gestos de la situación vista en la imagen como: enojo, felicidad, tristeza, etc.</p> <p>Los niños dialogan sobre el juego que han participado.</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Les gusta imitar con gestos?</p> <p>¿Les gustaría volver a jugar otra vez?</p>	<p>Imágenes coloridas, hojas de trabajo, colores.</p>
CIERRE	<p>La docente reparte las hojas de trabajo en donde los niños identificaran y pintaran las distintas expresiones gestuales que cada niños muestra en su rostro.</p> <p>Exponen adelante sus trabajos.</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores en los que hemos jugado y agradecemos por el día.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 08

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Imitando gestos vistos en imágenes

NIÑOS	IMITA GESTOS VISTOS EN IMÁGENES		IMITA GESTOS DE LAS EMOCIONES QUE REALIZAN SUS COMPAÑEROS.	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda		X		X
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danea Silva Marchan		X	X	
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X			X
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°09

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Persona Social y Comunicación

Tema : Repite trabalenguas pequeños de 3 a 4 líneas.

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresión y Comprensión Oral	-Expresa con claridad mensajes empleando las conversaciones del lenguaje oral. -Aplica distintos recursos expresivos, según distintas situaciones.	-Repite trabalenguas cortos. -Acompaña con gestos al momento de repetir o expresas los trabalenguas.	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>-Los niños y niñas eligen libremente el sector donde desean jugar.</p> <p>- Se inicia las actividades con el rezo y recordando las normas de convivencia para mantener el orden en clase.</p> <p>-Motivamos a los niños para que se sienten a su respectivo lugar con una canción:</p> <p style="text-align: center;">“Marcha de Soldado”</p> <p style="text-align: center;">Marcha de soldado Cabeza de papel Si no marchas derecho Regresa al cuartel.</p>	

	<p>- La docente da inicio al tema principal motivando a los niños con un trabalenguas pequeño el cual se encuentra en un papelote y con sus respectivas imágenes.</p> <p style="text-align: center;">Dino el dinosaurio días duros va a tener, duras piedras, Dino el dinosaurio tiene que traer.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Se inicia con una lluvia de preguntas como:</p> <p>¿Es fácil repetir?, ¿Que he dicho?, ¿Porque se llama trabalenguas?, ¿Por qué?</p> <p>-La docente dialoga con los niños y niñas sobre los trabalenguas que son frases cortas difíciles de pronunciar.</p> <p>-Se colocan diversos papelotes con trabalenguas, acompañados de imágenes, la maestra lee para que los niños escuchen, luego ellos lo repiten, teniendo en cuenta la pronunciación y poco a poco aumentan la velocidad de la lectura.</p> <p>-La maestra presenta imágenes de algunos objetos y con ayuda de los niños crean trabalenguas que guarden relación y rimen.</p> <p>La docente los invita a repetir en forma individual el trabalenguas guiándose por el papelote por incidió, color, imagen y grafía.</p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Puede pronunciar fácilmente? ¿Es difícil pronunciar trabalenguas?</p> <p>-La docente indica que mostrara distintas frutas y que cada niño creara su propia adivinanza describiendo características sencillas de las frutas mostradas, indicando un ejemplo:</p> <p>Verde por fuera, rojo por dentro tiene pepitas y es deliciosa. ¿Qué será? Los niños activos y de forma divertida crean su propia adivinanza.</p>	<p>Papelotes, imágenes de objetos, frutas.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Se consolida el tema a través de preguntas y utilizando los trabajos de los niños. Preguntamos: ¿Que han repetido? ¿Fue fácil repetir trabalenguas? ¿Porque?</p> <p>Salida: Ordenamos el mobiliario y sectores en los que hemos jugado y agradecemos por el día.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 09

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Repite trabalenguas pequeños de 3 a 4 líneas

NIÑOS \ ITEMS	Repite trabalenguas pequeños de 3 a 4 líneas		Narra adivinanzas con sus respectivas respuestas	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda		X	X	
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danae Silva Marchan		X		X
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva		X	X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°10

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial : N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Persona Social y Comunicación

Tema : Recibe, lanza y rebota una pelota con las manos.

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	-Maneja el espacio en relación con su cuerpo, identificando nociones espaciales como: Para un lado, para el otro lado, arriba y abajo.	-Recibe la pelota para luego lanzarla hacia arriba y recogerlas para rebotarla.	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS MATERIALES Y
INICIO (Calentamiento)	<ul style="list-style-type: none"> -La docente indica las normas de convivencia para dar inicio a las actividades. -Se ubican en el patio sentados en semicírculo para escuchar las indicaciones de la docente. -La docente inicia con un calentamiento cogiendo la pelota, lanzándola con una mano y rebotándola. -Invita a un niño a dar el ejemplo para que lance la pelota con las dos manos hacia arriba y recogerla antes que tope el piso. -Invita a dos niños a lanzar la pelota en pareja utilizando las dos manos. 	

<p>DESARROLLO (Actividad principal)</p>	<p>-Se realizara el juego con los niños llamado “ Mata Gente” -Indicaciones del juego: -Se distribuye a los niños en cuatro grupos, se establecen las normas del juego. -Se dibuja un círculo grande en el piso del patio para delimitar el espacio donde se jugara. -Se escoge a dos niños o niñas las cuales lanzaran la pelota hacia arriba y cada que se lanza la pelota el niño mencionara el sonido de las vocales, lo cual servirá para que el niño las aprenda significativamente a través de este juego divertido. No debe de dejar caer la pelota, luego de ello debe de tirarla a los niños que están dentro del círculo, si un niño roza o le cae la pelota recibe un castigo el cual será dado por la docente como por ejemplo: Menciona 3 frutas, verduras, los colores de objetos, etc. Aquel que no responde a ello será eliminado del juego. -Aquel que coge la pelota al ser lanzada por los jugadores obtendrá una vida, y así el juego terminara cunando ya no haya ningún niño dentro del circulo y con ello será el turno del otro grupo.</p>	<p>Pelotas, hojas, lápiz, colores.</p>
<p>CIERRE (Relajación)</p>	<p>-La docente indica que los niños deben de dibujar las actividades realizadas fuera del patio. -Conversan sobre las actividades realizadas: ¿Que hicieron? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego? ¿Se divirtieron? ¿Cómo se llama el juego?,etc.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 10

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Recibe, lanza y rebota una pelota con las manos.

NIÑOS ITEMS	Recibe, lanza y rebota una pelota con las manos.		Repite los sonidos de las vocales con claridad.	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda	X		X	
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danae Silva Marchan	X			X
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X			X
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°11

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Persona Social y Comunicación

Tema : Escucha y canta canciones acompañadas de gesto

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate




LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	-Maneja el espacio en relación con su cuerpo, identificando nociones espaciales como: Para un lado, para el otro lado, arriba y abajo.	-Recibe la pelota para luego lanzarla hacia arriba y recogerlas para rebotarla.	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>-Se docente establece las normas de convivencia para mantener el orden y disciplina durante la realización de las actividades.</p> <p>-Se explica acerca de la imitación de distintos gestos para que estos acompañen en situaciones establecidas como por ejemplo, canciones, rimas, poemas, etc.</p> <p>-Se motiva a los niños antes de iniciar la actividad con la dinámica: “Las partes de mi cara”</p> <p style="text-align: center;">Me rasco mi cabeza Me pinto la nariz Me tapo las orejas Y estornudo achizzzz Si cierro mis ojitos, Mo veo a donde voy ¡Huy! , que susto que me doy Y mi boca redondita</p>	Papelotes, plumones. Siluetas de corazones con gestos, hojas de trabajo.

	A veces triste esta, a veces muy contenta.	
DESARROLLO (Actividad principal)	<p>-La docente reparte siluetas de corazones los cuales tiene distintos gestos plasmados y son de diferentes colores.</p> <p>-Antes de empezar la docente realiza un ejemplo catando la canción la cual está escrita en un papelote y pegada en la pizarra.</p> <p style="text-align: center;">“ Mi corazón late así”</p> <p style="text-align: center;">Cuando llora tu corazón en el mío hay mal tiempo Cuando ríe tu corazón en el mío va saliendo el sol Mi corazón late más de prisa cuando tu estas alegre Mi corazón late más despacio cuando el tuyo entristece (Bis).</p> <p>-Se agrupan a los niños de a dos para que realicen la actividad con la ayuda de la docente, cantando la canción acompañada de gestos.</p> <p>-La docente indica a los niños que se paren frente a un espejo para realizar ejercicios faciales como sacar la lengua, sonreír, llorar, etc. los niños se divierten a través de esta actividad.</p>	
CIERRE (Relajación)	<p>-Los niños dibujaran la actividad que realizaron.</p> <p>- Se les entrega una hoja de trabajo para que identifiquen y pinten los gestos que solo se mencionan en la canción</p> <p>-Conversan sobre las actividades realizadas: ¿Que hicieron? ¿Les gusto la canción? ¿Les gusta imitar gestos? ¿Se divirtieron? ¿Cómo se llama la canción?,etc.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 11

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Escucha y canta canciones acompañadas de gesto

NIÑOS \ ITEMS	Escucha y canta canciones acompañadas de gestos.		Se mira al espejo haciendo ejercicios como sacar la lengua, sonreír, llorar, bailar, etc.	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda		X		X
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danea Silva Marchan	X		X	
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X		X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°12



DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Personal Social

Tema : Jugamos a reproducir distintas figuras en el aire

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate

LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la motricidad fina	-Maneja el espacio en relación con su cuerpo y las nociones de un lado, el otro, arriba, abajo	-Realiza circunferencias en el aire con ambos brazos al mismo tiempo en diferentes direcciones.	Lista de Cotejos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Recepción de los niños y niñas, juego libre en los distintos sectores.</p> <p>Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia. Motivamos a los niños con una canción de entrada:</p> <p style="text-align: center;">“Con este ritmo”</p> <p style="text-align: center;">Con este ritmo yo voy activarme Con este ritmo yo voy a cantar (bis) Mano derecha, mano izquierda Pie derecho, pie izquierdo La cabeza dando vueltas Con un brinquito voy a terminar.</p> <p>Después de haber cantado y bailado la docente empieza contarles a los niños y niñas una historia con el uso de imágenes para motivarlos:</p> <p>Un día Anita invita a sus amiguitas a jugar a su casa, al llegar</p>	

	<p>tocamos la puerta ton ton ton, y al entrar nos damos cuenta que tiene una casita de juguete muy grande, la cual tiene muchas ventanas, y por dentro tiene muchos muebles, muñecas, cortinas, cocina y todo. Pero lo que más les llamo la atención fue la chimenea que tenía, por donde salía mucho humo por la parte de arriba, ellas se sentaron a tomar un café con tostadas mientras reían y contaban historias. Anita es una niña que le gusta compartir y siempre que puede invitar a sus amiguitas a jugar ellas se divierten mucho y al finalizar de jugar siempre limpian la casita de juguete porque les gusta cuidar las cosas y que todo esté limpio y ordenado.</p>	<p>Imágenes del cuento</p>
<p>DESARROLLO (Actividad principal)</p>	<p>-La docente empieza recitando rítmicamente la historia narrada haciendo uso de sus dedos para reproducir en el aire las situaciones más resaltantes de la hiso tira así:</p> <p><i>Anita tiene una casita que es así y así de grande (1)</i></p> <p><i>Y cuando vamos a entrar tocamos así y así (2)</i></p> <p><i>Con unas ventanas así de cuadradas(3)</i></p> <p><i>Y por su chimenea sale el humo así y así de largo(4)</i></p> <p>Cuando vamos mencionando la palabras rítmicamente reproducimos las siguientes situaciones con nuestro deditos en el aire:</p> <p>(1) Con nuestras dos manito, dedos índices estirados, dibujamos en el aire una casitas grande. Primero las paredes y luego el tejado.</p> <p>(2) Con el puño cerrado de una mano hacemos como si golpeamos la puerta para llamar.</p> <p>(3) Con nuestro dedo índice dibujamos un cuadrado que representa a las ventanas.</p> <p>(4) Con el dedo índice de una mano dibujamos humo saliendo de la chimenea en forma espiral hacia arriba.</p> <p>-Después de haber reproducido las distintas situaciones pedimos a los niños que reproduzcan libremente lo que ellos se imaginan y puedan reproducir, uno dibujan en el aire los números, figuras,etc</p>	
<p>CIERRE (Relajación)</p>	<p>Actividad de Psicomotriz: Giña un ojo al sonido de la marca. Usando la maraca la docente inicial la actividad indicando que cuando la maraca suene los niños cierran su ojito derecho, cuando suena dos veces el izquierdo y cuando suene 3 veces se cierran los dos ojos. Dialogamos con los niños:</p> <p>¿Cómo te sentiste al reproducir figuras en el aire?</p> <p>¿Qué aprendiste de la historia contada?</p>	

LISTA DE COTEJO N° 12

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Jugamos a reproducir distintas figuras en el aire

NIÑOS	ITEMS		Jugamos a reproducir distintas figuras en el aire		Guiña un ojo la sonido de las maracas	
	SI	NO	SI	NO		
1. David Marchan Alemán	X		X			
2. Lesly Castillo Granda	X			X		
3. Salvador Peña Campos	X		X			
4. Danea Silva Marchan	X		X			
5. Dulce Peña Del Rosario	X			X		
6. Mileny Huansi Silva	X		X			
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X			

SESION DE APRENDIZAJE N°13

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Personal Social y comunicación

Tema : Jugamos con títeres de dedos y manos

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Realiza actividades físicas y hábitos saludables	Realiza diariamente distintas actividades físicas para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas por medio del juego, la recreación y el deporte.	-Realiza de forma espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que el generan bienestar emocional y físico	Lista de Cotejos
Comunicación	Se expresa con creatividad por medio de diversos lenguajes artísticos	Expresa ideas y sentimientos por medio de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas, permitiendo en ello transmitir sus emociones y pensamientos.	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes Recepción de los niños y niñas, juego libre en los distintos sectores. Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia. La docente despierta el interés mostrando un títere en cada mano a los niños con el cual empezara a entablar una conversación con ellos, realizándoles distintas preguntas acerca de lo que realizaron en semana	Títeres, marionetas, hojas de trabajo, lápiz, colores.

<p>DESARROLLO</p>	<p>-La docente ubica a los niños en semicírculo para contarles que vamos a crear historias con títeres de distintas situaciones que más les gusten como: Jugando en el parque me encontré un amiguito, me gusta jugar con papa y mama, me gusta pasear, etc.</p> <p>- Se organizan grupos de 4 integrantes con su respectivo títere del personaje, a cada equipo se pide que se organicen y decidan qué situación van a narrar.</p> <p>-Damos inicio a la narración de las historias con la participación e cada grupo, proporcionándoles su libre expresión, les brindamos tiempo para que se expresen oralmente, intercambiando ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia.</p> <p>-La docente invita a todos los niños a escoger un títere y jugar libremente con ellos, motivándolos a inventar una conversación entre todos los niños(as), utilizando el teatrín que está en el aula para su presentación.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños sentados en semicírculo se realizan la siguiente preguntas: ¿Les gusto jugar con títeres? ¿Por qué? ¿Con que otros personajes podemos trabajar? , escuchamos sus respuestas.</p> <p>Entregamos la hoja de trabajo y pedimos que dibujen la historia que narraron con su equipo de trabajo.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 13

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Jugamos con títeres de dedos y manos

NIÑOS	ITEMS	Jugamos con títeres de dedos y manos	
		SI	NO
	1. David Marchan Alemán	X	
	2. Lesly Castillo Granda	X	
	3. Salvador Peña Campos	X	
	4. Danea Silva Marchan	X	
	5. Dulce Peña Del Rosario	X	
	6. Mileny Huansi Silva	X	
	7. Jesymar Mogollón Martínez	X	

SESION DE APRENDIZAJE N°14

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas
 Área : Personal Social y comunicación
 Tema : Jugamos a inflar globos.
 Edad : 5 Años
 Responsable : Elida María Alemán Zarate



LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Realiza actividades físicas y hábitos saludables	Realiza diariamente distintas actividades físicas para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas por medio del juego y la recreación.	-Realiza de forma espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que el generan bienestar emocional y físico	Lista de Cotejos
Comunicación	Se expresa con creatividad por medio de diversos lenguajes artísticos	Expresa ideas y sentimientos por medio de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de su boca y otras partes.	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes Recepción de los niños y niñas, juego libre en los distintos sectores. Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia. Se motiva a los niños y niñas con la dinámica “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir” antes de empezar a trabajar nuestro juego lúdico. <p style="text-align: center;">“Si tú tienes muchas ganas de aplaudir” Si tú tienes muchas ganas de aplaudir,(Bis-Aplauda) no te quedes con las (Bis) Ganas de aplaudir.</p>	Globos, colores, hojas, plumones

<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente indica a los niños y niñas que el día de hoy participaremos todos del juego lúdico titulado “Vamos a inflar Globo.</p> <p>Saberes previos: ¿Saben que es un globo? ¿Saben cómo se infla u globo? ¿Alguna vez han inflado globos? ¿De qué colores son?</p> <p>La docente indica el material con el que se trabajara, plumones, globos, etc. mostrándolo en la mesa para que los niños lo exploren, y elijan el color de globo y plumones a usar.</p> <p>Invitamos a los niños a que todos al mismo tiempo inflen sus globos hinchando sus mejillas, una vez inflado la docente ayuda a amarrarlos para que los niños decidan que dibujo le pondrá con los plumones junto con su nombre y observan que bonito ha quedado.</p> <p>-La docente muestra globos de distintas formas para indicarles que existen globos de distintas formas y ya estampados.</p> <p>-Después de haber terminado el trabajo invitamos a los niños al patio para que jueguen con su globo libremente.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Entregamos a los niños una hoja, lápiz y plumones para que dibujen lo que ellos dibujaron en su globo, para luego exponerlos.</p>	

LISTA DE COTEJO N° 14

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Jugamos a inflar globos.

NIÑOS	Jugamos a inflar globos		Infla las mejillas simultáneamente.	
	SI	NO	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X		X	
2. Lesly Castillo Granda	X		X	
3. Salvador Peña Campos	X		X	
4. Danea Silva Marchan	X		X	
5. Dulce Peña Del Rosario	X		X	
6. Mileny Huansi Silva	X		X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X		X	

SESION DE APRENDIZAJE N°15

DATOS GENERALES:

Institución Educativa Inicial: N° 105 de Tacna Libre-Casitas

Área : Comunicación y matemática

Tema : Ensarta bolitas de cuentas en cerdas.

Edad : 5 Años

Responsable : Elida María Alemán Zarate




LOGROS DE LOS APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresión gráfica plástica	-Hace uso adecuado de los distintos materiales que forman parte de la expresión plástica entre otros.	-Indaga y usa cerdas para el desarrollo de su expresión plástica.	Lista de Cotejos
Matemática	-Actúa y piensa en situaciones de matemática en cantidad.	-Expresa y representa ideas matemáticamente.	- Realiza situaciones de cantidad de acuerdo a su edad de manera concreta. -Expresa de manera oral o escrita el uso de los números en su vida diaria.	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS MATERIALES
INICIO	Recepción de los niños y niñas Juego libre en los distintos sectores. Actividades permanentes: Rezo, cantamos, asistencia, normas de convivencia. La docente despierta el interés de los niños cantando una canción. <p style="text-align: center;">“Caminito de mi escuela”</p> Caminito de mi jardín buenos días, aquí estoy No me ensucies los zapatos que los he limpiado hoy,	Plastilina, agujas, colores, hilo, hojas bombd, lapiz.

	<p>Mamá me peino el cabello me plancho mi pantalón Buenos días caminito no me vayas a ensuciar. La maestra pregunta: ¿Cómo se llama la canción? ¿Cómo estuvo el caminito? La docente comunica a los niños que hoy nos divertiremos realizando una actividad llamada “Ensartando cuentas”. Se plantea preguntas con respecto al tema a tratar: ¿De qué se trataba la actividad? ¿Qué materiales utilizaremos?, ¿Cómo lo podemos realizar?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Exploración del material:</u> Se les muestra el material a los niños para que lo exploren y lo coloquen en la mesa como hilos, cuentas, agujas, plastilina, etc. Expresan sus opiniones sobre los materiales y los niños escogen los materiales que hay en la mesa para que los manipulen de manera libre e indiquen para que se pueden usar cada uno de ellos. Se agrupan de a 2 para realizar la actividad. <u>Desarrollo de la Actividad:</u> La docente indica a los niños la actividad a realizar iniciando con el modelado de la plastilina en forma de círculo y mostrándoles un modelo de collar o pulsera para que identifiquen el material. Con la ayuda de la docente y una aguja se ase el agujero por las bolitas de la plastilina para luego pasar por el agujero realizado el hilo y así ir formando un collar o pulsera de distintos colores.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Después de haber terminado la actividad los niños comentan sus experiencias, expresando lo que han vivido y mencionando los colores que lleva su collar de cuentas. Dibujan lo que han realizado durante la actividad Conversan sobre las actividades realizadas: ¿Que hicieron? ¿Les gusto la actividad? ¿Se divirtieron? etc. Observación y autoevaluación</p>	

LISTA DE COTEJO N° 15

Institución Educativa Inicial: N°105 de Tacna Libre –Casitas

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 07

Nombre de la actividad : Ensarta bolitas de cuentas en cerdas

NIÑOS \ ITEMS	Ensarta bolitas de cuentas en cerdas.	
	SI	NO
1. David Marchan Alemán	X	
2. Lesly Granda Castillo	X	
3. Salvador Peña Campos	X	
4. Danea Silva Marchan		X
5. Dulce Peña del Rosario	X	
6. Mileny Huansi Silva	X	
7. Jesymar Mogollón Martínez	X	

ANEXO N°04 EVIDENCIAS



ANEXO N°05 HOJA DE SIMILITUD

INFORME FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional de Tumbes

Trabajo del estudiante

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo

ANEXO N°06 OFICIO



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
"Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad"
FILIAL TUMBES

Tumbes, 14 de Junio del 2019

Oficio N°0999-2019-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Nalitza Sunción Lama

Directora de la Institución Educativa N.° 105 Tacna Libre - Casitas

Ciudad.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a Usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la alumna **ELIDA MARIA ALEMAN ZARATE** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación del VII ciclo de nuestra Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, para que realice su investigación de nivel explicativo y tipo cuantitativa y diseño cuasi-experimental, la cual consta de aplicar 15 sesiones de aprendizaje a los niños. Estas actividades forman parte de la Evaluación de la Asignatura de Taller de Investigación III, Titulada: **"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COGNITIVO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 105 TACNA LIBRE – CASITAS, REGIÓN TUMBES, 2019"**

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

Atentamente,

ANEXO N°07 NOMINA DE MATRÍCULA GENERADA POR EL SIAGIE



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómima de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Período Lectivo				Ubicación Geográfica										
Código	2 4 0 0 0 2		Número y/o Nombre	105		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019		Fin	23/12/2019		Dpto.	TUMBES							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Contralmirante Villar		Código Modular	0 4 6 7 1 0 0		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾					Prov.	CONTRALMIRANTE VILLAR								
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Resolución de Creación N°	2229		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante				Dist.	CASITAS									
			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	3	Sección ⁽⁶⁾					-	Turno ⁽⁹⁾	M	Centro Poblado							
			Modalidad ⁽²⁾	EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		UNICA		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾												
			Fecha de Nacimiento		Sexo	H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD			
1	D.N.I. 8 1 3 0 1 7 3 8	CRUZ AGUILAR, Thiago Fabricio	14	07	2015	H	I	P	SI	SI	C	NO		SI								
2	D.N.I. 8 1 3 0 1 7 4 1	PEÑA DEL ROSARIO, Cristófer Beimikel	14	08	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	3	9	1	5	7	9	2	SONRISAS Y COLORES
3	D.N.I. 8 1 3 0 1 7 2 9	SILVA HUAMAN, Aylín Loana	01	04	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO		SI	3	9	1	5	7	9	2	SONRISAS Y COLORES
4	D.N.I. 8 1 3 0 1 7 4 0	SILVA PEÑA, Lionel Alessandro	12	08	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	3	9	1	5	7	9	8	ESTRELLITA DE BELEN
5	D.N.I. 7 9 5 3 8 1 3 8	SILVA SANDOVAL, Junsu Khalessi	26	01	2016	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (C) Inicial, (I) Intermedio, (A) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
 Colocar "-" si en la Nómima hay alumnos de varias edades (E) o grados (P)
 Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
 (4) Característ. : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
 (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestón : (PGD)Púb. de gestión directa (PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ-PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder.
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anulará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica								
Código	2 4 0 0 0 2		Número y/o Nombre	105		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	23/12/2019	Dpto.	TUMBES								
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Contralmirante Villar		Código Modular	0 4 6 7 1 0 0		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante				Prov.	CONTRALMIRANTE VILLAR							
			Resolución de Creación N°	2229		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo M/M				Dist.	CASITAS								
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que trabaja	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S / NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
						Día	Mes	Año													
1	D.N.I. 81301719	PEÑA ASTUDILLO, Jecsy Darin				30	12	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				
2	D.N.I. 78620429	SILVA VELASQUEZ, Adriano Jesus				17	04	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				
3																					
4																					
6																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
- (3) Grado/Edad : En caso de E: Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C: Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "*" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr) Primaria, (U) Unicoctante, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
- (4) Característ.: (U) Unicoctante, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

- (5) Forma : (Esc) Escolarizado (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "*" si es sección única si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "*" en caso de no corresponder

- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordocaguera (OT) Otro En caso de no adicionar discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) n° de DNI o Cod. Del Est.: El Cod. del Est. Se anotará sólo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																	
Número y/o Nombre			105			Gestión ⁽⁷⁾		P	Inicio	11/03/2019		Fin	23/12/2019		Dpto.	TUMBES														
Código			2 4 0 0 0 2		Código Modular		0 4 6 7 1 0 0		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante																	
Nombre de la DRE - UGEL			DOEL Contralmirante Villar			Resolución de Creación N°		2229		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo ⁽⁹⁾	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI . NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S / NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Prov.	CONTRALMIRANTE VILLAR					
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		INI	Grado/Edad ⁽³⁾		4	Sección ⁽⁶⁾	-	Turno ⁽⁹⁾	M	Modalidad ⁽²⁾	EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		UNICA		Dist.	CASITAS						
N° Orden			Fecha de Nacimiento			Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD			Centro Poblado	TACNA LIBRE			Institución Educativa de procedencia ¹⁵																
			Día Mes Año																											
1			D.N.I. 81301737			LADINES AGUILAR, Brithanny Ayshanne			18	10	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	6	SI	0	3	4	8	3	3	4	104 NUESTRA SRA. DE FATIMA		
2																														
3																														
4																														
5																														
6																														
7																														
8																														
9																														
10																														
11																														
12																														
13																														
14																														
15																														
16																														
17																														
18																														
19																														
20																														
21																														

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EJ) o grados (Pr).
- (4) Caracterist. : Inicial : (U) Unidocente (PC) Polidocente Completo y Primaria : (U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial (AD) A distancia
- (6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única y si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco. Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
- (15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómima de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																					
Código		Número y/o Nombre		Gestión ⁽⁷⁾		P		Inicio		Fin		Dpto.		Prov.		Dist.																	
Código		Código Modular		Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁸⁾		Inicio		Fin		Dpto.		Prov.		Dist.																	
Nombre de la DRE - UGEL		Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾		Esp		Inicio		Fin		Dpto.		Prov.		Dist.																	
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		Grado/Edad ⁽³⁾		Sección ⁽⁴⁾		Turno ⁽⁹⁾		Inicio		Dpto.		Prov.		Dist.																	
N° Orden		Modo/idad ⁽²⁾		Nombre Sección (Solo Inicial)		UNICA		Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Madre ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que trabaja		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Madre ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que trabaja		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Código Modular		Número y/o Nombre - R./RD	
1	D.N.I.	7	8	4	4	8	9	2	0	MOGOLLON MARTINEZ, Jesymar Jasuri	M	P	P	NO	SI	C				NO	SP	SI											104 NUESTRA SRA. DE FATIMA
2																																	
3																																	
4																																	
5																																	
6																																	
7																																	
8																																	
9																																	
10																																	
11																																	
12																																	
13																																	
14																																	
15																																	
16																																	
17																																	
18																																	
19																																	
20																																	
21																																	

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modo/idad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "0" si en la Nomina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
 (4) Caracterist. : Inicial : (U) Unidocente (PC) Polidocente Completo y Primaria (J) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
 (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
 (6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN/PB.J) PEBANA/P. EBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentranté, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (D) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco. Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (15) IE de procedencia : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Del Est.
 (16) N° de DNI o Cod. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Del Est.