



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO LÚDICO BASADO EN EL ENFOQUE
SOCIOCOGNITIVO PARA LA MEJORA DE LA
PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3
AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 075
“CARRUSEL DE NIÑOS”–TUMBES, 2019**

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

AUTORA

CÉSPEDES AGUILAR, JEYESRLI MILUSCA

ORCID ID: 0000-0002-1162-8292

ASESORA

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID ID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Céspedes Aguilar, Jeyesrli Milusca

ORCID: 0000-0002-9392-7520

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 ID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESORA

DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL
PRESIDENTE

DRA. GUEVARA ZÁRATE, MILAGROS DE GUADALUPE
SECRETARIA

DRA. ARRUNÁTEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA
MIEMBRO

DRA. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ASESORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme guiado y estado conmigo en todo momento de mi vida y a cada miembro de mi familia, a mis hijos, a mi madre.

Agradezco a mi asesora por ser mi maestra y mi guía en este proyecto que es el resultado del esfuerzo conjunto de quienes a lo largo de este tiempo me han brindado sus enseñanzas y a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, quienes no dudaron de mis habilidades, gracias por su paciencia y enseñanzas.

Gracias a mi Universidad Uladech por prepararme para un futuro competitivo y formarme no solo como buena profesional sino también como persona de bien con principios y valores.

Milusca Céspedes Aguilar

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a DIOS, porque a pesar de los momentos difíciles me ha permitido llegar este momento tan importante y especial de mi vida, que me han enseñado a valorarlo cada día más.

A mi madre que, me ha acompañado durante toda mi vida y mi proyecto estudiantil, a mi padre que a pesar de no estar conmigo lo he sentido presente en cada momento de mi vida y sé que estaría orgulloso de la persona en la que me he convertido.

A mis hijos por ser mi motor y motivo para luchar cada día y esforzarme en cada momento por ser su mejor ejemplo.

Milusca Céspedes Aguilar

RESUMEN

La tesis: El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019, tuvo como objetivo, demostrar que el juego lúdico mejora la psicomotricidad fina. Indagación cuantitativa, pre experimental con pre y post prueba, de nivel descriptivo transversal. La población estuvo integrada por estudiantes de educación inicial de la I.E. y la muestra fueron 21 niños del aula de 3 años, utilizando la técnica de observación y la ficha de observación. Los resultados obtenidos del pre test de psicomotricidad fina; donde, el 47,62%(4) se encuentra en inicio, 33,33%(7) en proceso y 19,05%(4) en logro; después de ejecutadas las 15 sesiones con estrategias de juegos lúdicos, se obtuvo en el post test, el 95,24%(20) están a nivel de logro y solamente 4,76%(1) en proceso; del análisis inferencial con la prueba de Wilcoxon, demuestra a un nivel de significancia asintótica (bilateral) menor de 0,01 ($p < 0,000$), con un valor $Z = - 4,019^b$, donde el total de post test es mayor que el pre test; por lo tanto, existe diferencia significativa en la psicomotricidad fina. Concluyendo que, el juego lúdico, basado en la perspectiva socio cognitivo, mejora la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019, considerando las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética han tenido resultados muy significativos.

Palabras Clave: Motricidad Fina, Juego lúdico, coordinación, equilibrio, enfoque socio-cognitivo.

ABSTRACT

The thesis "The playful game based on the sociocognitive approach for the improvement of fine motor skills in 3-year-old children of the Educational Institution No. 075" Carousel of children "Tumbes - 2019, aimed to show that the playful game improves the fine motor skills Quantitative research, pre-experimental with pre and post test, cross-sectional descriptive level The population was made up of elementary school students from IE and the sample was 21 children from the 3-year-old classroom, using the observation technique and the observation sheet The results obtained from the previous test of fine motor skills; where, 47.62% (4) is at the beginning, 33.33% (7) in process and 19.05% (4) in achievement; After executing the 15 sessions With playful game strategies, it was obtained in the subsequent test, 95.24% (20) are at the achievement level and only 4.76% (1) in process; from the inferential analysis with the Wilcoxon test, it demonstrates a level of significance asymptotic (bilateral) ification of less than 0.01 ($p < 0.000$), with a Z value = -4.019b, where the total subsequent test is greater than the previous test; Therefore, there is a significant difference in fine motor skills. Concluding that, the playful game, based on the sociocognitive perspective, improves the excellent psychomotor skills of the 3-year-old boys and girls of the Educational Institution075 "Carousel for children" - Tumbes, 2019, considering the dimensions manual, facial, gestural and phonetic viso, have had very significant results.

Keywords: fine motor skills, playful play, coordination, balance, sociocognitive approach.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESORA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE GRÁFICOS	xiii
I. INTRODUCCION	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.1.1. Antecedentes Internacionales	6
2.1.2. Antecedentes Nacionales	7
2.2. Bases teóricas	13
2.2.1. Estrategias de Aprendizaje.....	13
Clasificación de las Estrategias.	13
2.2.1.2. El Componente Lúdico	13
2.2.1.3. El Juego como Recurso Estratégico	15
2.2.1.4. Juegos para el Desarrollo de Estrategias	15
2.2.1.5. Juegos para el Desarrollo de Estrategias Cognitivas.....	16

2.2.1.5.1.	Juego Dirigido:.....	16
2.2.1.5.2.	Juego de Habilidad.....	17
2.2.1.5.3.	Juegos Funcionales.....	17
2.2.2.	Psicomotricidad	18
2.2.3.	Motricidad Fina.....	19
2.2.4.	Clasificación	20
2.2.4.1.	Dimensión Viso - Manual	20
2.2.4.2.	Dimensión Facial	20
2.2.4.3.	Dimensión Gestual.....	21
2.2.4.4.	Dimensión Fonética	21
2.2.5.	Teoría de Ausubel.....	21
2.2.6.	Teoría de María Montessori.....	22
2.2.7.	Teoría de Lev Vygotsky	23
2.2.8.	Teoría de Jean Piaget	24
III.	HIPÓTESIS	26
3.1.	Hipótesis general	26
3.2.	Hipótesis específicas:	26
IV.	METODOLOGÍA.....	28
4.3.	Definición y Operacionalización de variables e indicadores.....	30
4.3.1.	Variable Independiente: Juego Lúdico.	30
4.3.2.	Variable Dependiente: Motricidad Fina.	31

4.4.	Definición y operacionalización de las variables	33
4.5.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	34
4.6.	Plan de Análisis	34
4.7.	Matriz de Consistencia	35
4.8.	Principios Éticos	36
V.	RESULTADOS	37
5.1.	Resultados.....	37
5.1.1.	Comparación de la dimensión viso manual en el pre test y pos test....	37
5.1.2.	Comparación de la dimensión facial en el pre test y pos test	38
5.1.3.	Comparación de la dimensión gestual en el pre test y pos test.....	39
5.1.4.	Comparación de la dimensión fonética en el pre test y pos test	40
5.1.5.	Prueba de Wilconxon	41
5.2.	Análisis de resultados	42
VI.	CONCLUSIONES	45
	RECOMENDACIONES.....	47
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
	ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	56
	ANEXO 2: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	58
	ANEXO 3: PROPUESTA PEDAGOGICA	89
	ANEXO 4: NÓMINA DE MATRICULA.....	92
	ANEXO 5: EVIDENCIA DE FOTOS.....	93

ANEXO 6: BASE DE DATOS -VARIABLE 1: JUEGO LÚDICO	98
ANEXO 8: OFICIO DE ACEPTACIÓN	100
ANEXO 9 : HOJA DE SIMILITUD	101

INDICE DE TABLAS

TABLA 1: POBLACIÓN MUESTRAL DE LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°075 “CARRUSEL DE NIÑOS”	29
TABLA 2: ESCALA DE VALORACIÓN	32
TABLA 3: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	33
TABLA 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA	35
TABLA 5: DISTRIBUCIÓN DE LA FRECUENCIA ABSOLUTA Y RELATIVA EN LA COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN COORDINACIÓN VISO MANUAL	37
TABLA 6: DISTRIBUCIÓN DE LA FRECUENCIA ABSOLUTA Y RELATIVA EN LA COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN COORDINACIÓN FACIAL.....	38
TABLA 7: DISTRIBUCIÓN DE LA FRECUENCIA ABSOLUTA Y RELATIVA EN LA COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN COORDINACIÓN GESTUAL.....	39
TABLA 8: DISTRIBUCIÓN DE LA FRECUENCIA ABSOLUTA Y RELATIVA EN LA COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN COORDINACIÓN FONÉTICA	40
TABLA 9: PRUEBA NO PARAMÉTRICA: PRUEBA DE WILCONXON	41

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN VISO MANUAL EN EL PRE TEST Y POS TEST.....	37
GRÁFICO 2: COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN FACIAL EN EL PRE TEST Y POS TEST.....	38
GRÁFICO 3: COMPARACIÓN DE LA DIMENSIÓN GESTUAL EN EL PRE TEST Y POS TEST..	39

I. INTRODUCCION

El vocablo lúdico proviene de latín *ludus* que simboliza “*juego*”. Una acción lúdica es aquella que se efectúa en el tiempo libre, con el propósito de recobrar tensiones, evadirse de la rutina diaria y de las inquietudes, y alcanzar un goce, esparcimiento y distracción; así como, con otros favores, extiende la expresión corporal, desentraña la concentración y rapidez mental, mejora el equilibrio y flexibilidad, aumenta la circulación sanguínea, libera hormonas y proporciona la inclusión social, donde los niños y niñas que emplean su tiempo en jugar, en los distintos ámbitos que se desenvuelven (familia, escuela, tiempo libre, etc.), estos van a pasar de un extremo a otro según sus edades y particularidades, específicamente o colectivo y como se despliegan de forma libre y dirigida. El juego es más que pasatiempo, ayuda a crear diversas áreas y con intencionalidad lúdica empleado como estrategia didáctica socio cognitiva que influye en el aprendizaje de niños y niñas, de 3 años de edad de la I: E N° 075 “Carrusel de Niños”. La planificación deficiente y carencia de espacios apropiados para realizar los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas en el proceso educativo, convierten a los juegos en actividades lúdicas o de entretenimiento; busca responder a la pregunta ¿Cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019? Diversos estudios argumentan el uso de los juegos como estrategia de aprendizaje, medio activos para aprender destrezas y conocimientos, como Castellar, González, & Santana (2015), que señala como factor habitual en las I.E.I. Para el aprendizaje de los niños y niñas, sea de calidad es necesario

innovar en las estrategias. De los resultados académicos, se observa un bajo aprendizaje en niños de 3 años en la I: E, quienes presentan problemas para relacionarse socialmente y en el desarrollo de la psicomotricidad fina; pesquisas recientes prestan esmero al progreso de capacidades matemáticas, sociales, de adaptación y motrices, donde aplican el juego lúdico como estrategia. Para Astudillo & Aybar (2015), el juego se transforma en el medio activo para adquirir destrezas y conocimientos. El carácter de la dualidad diaria que aporta la posibilidad de originar cambios sociales positivos y negativos, la lúdica es una forma de interactuar con diversas circunstancias, dóciles en la perplejidad, peculiaridad fundamental de la vida. En la escuela concretamente en educación inicial, el docente debe facilitar explorar conocimientos, habilidades y actitudes, a través de actividades que permitan lograr los objetivos (Martin & Torres, 2015). Este estudio se justifica, porque permite demostrar la teoría del aprendizaje, a través de su dinámica y el juego, en la adquisición de conocimientos, se unen para generar transformaciones sociales positivas, en un contexto sociocultural y en la comunidad del conocimiento; sus múltiples dimensiones y espacios de interacción personal e interpersonal, acercando a través de su influencia a la realidad social. Es conveniente porque a través del juego se desarrolla el ser humano, con mayor influencia en la etapa infantil, para el desarrollo no solo de aptitudes, actitudes y capacidades intelectuales, sino también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices; permitiendo aprender la importancia de convivir y lidiar con las decisiones o intereses del otro. Así mismo, tiene relevancia porque puede ser replicable en otras instituciones educativas con la misma técnica e instrumentos;

e, inclusive utilizando las mismas estrategias metodológicas para optimizar el aprendizaje, para alcanzar niveles de logros significativos, que permitan avanzar en el proceso educativo con resultados muy alentadores. La investigación sobre el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019. Tuvo como objetivo demostrar el efecto del juego lúdico en la mejora de la psicomotricidad, particular atención para: demostrar cómo el juego lúdico mejora la habilidad viso manual, gestual, facial y fonética. El método a utilizar es pre experimental porque se maneja premeditadamente, al menos una constante autónoma para observar su consecuencia sobre una o más variables dependientes (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014); donde los sujetos no se asignan aleatoriamente a los conjuntos ni se emparejan, sino que dichos conjuntos ya están designados antes del experimento: son grupos intactos. Esta investigación es cuantitativa, porque “utiliza la recolección y análisis de datos para contestar la pregunta de investigación, inicialmente propuesta, busca reducir numéricamente relaciones entre los objetivos y fenómenos”. Según Carrión (2017), es descriptiva, porque “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. Únicamente pretenden medir o recoger información en las dimensiones o variables, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan estas (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) y transversal, porque todas las variables son medidas en una sola ocasión; por ello de realizar comparaciones, se trata de muestras independientes (Domínguez, 2015). La población muestral estuvo integrada por los estudiantes

de educación inicial de 3 años de edad, de la I.E. N°075 “Carrusel de Niños”, definida por Hernández, Fernández, & Baptista, (2014), como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” y de muestreo no probabilístico, dado que no depende de la probabilidad, sino por las características de la pesquisa. Un aprendizaje de calidad requiere cambiar de estrategias de aprendizaje, por esto al ejecutar el examen y observación se puede conseguir información relevante para esta indagación, esto ayudará al docente de educación inicial en su labor diaria de manejo y control del aprendizaje (Montero, 2015). Esta averiguación busca verificar la hipótesis general, el juego lúdico mejora significativamente la psicomotricidad fina, en las dimensiones viso – manual, facial, gestual y fonética en los niños de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019. La administración de estrategias lúdicas, permitirá desplegar habilidades y destrezas para el dominio de número y operaciones, siguiendo procedimientos de solución de problemas en contextos de aprendizajes constructivos, en un mejor ambiente y logros de aprendizaje (Acosta, 2015), con actividades divertidas y entretenidas para el logro de aprendizajes significativos. El juego es una actividad básica para el desarrollo y el aprendizaje en educación inicial, su utilidad como estrategia didáctica, como se muestra en los estudios de Luciano (2016), afirmando que las estrategias de juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de la creatividad, juegos de roles, de competencia, imitativos, de destreza, física y verbales, intelectuales empleando materiales y medios de su entorno. Mediante esta pesquisa, busca superar los aprendizajes en educación inicial de una manera planificada e intencionada a través del juego desarrollar acciones motivadoras y aprendizajes reveladores en

un ambiente cordial que beneficie el desarrollo biopsicosocial. Según los enfoques teóricos que abordan el juego en la educación este favorece, lo que justifica su importancia técnica, pedagógica, social y el desarrollo emocional de los estudiantes y docentes; en la educación física, valorando el cuerpo, con la motricidad y la salud; en el arte con la creatividad y consolidando la personalidad practicando valores, esto contribuye al desarrollo integral. Es útil para ensayar conductas sociales; para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas, sin ninguna obligación, con el tiempo y espacios. Para aplicar el juego como estrategia didáctica y lograr la diversión y entretenimiento, conduciendo la dinámica de la infancia en el logro de aprendizajes reveladores; permitirá un plan de juegos en la práctica escolar. Es posible indagar las formas más seguras y placenteras mediante una actitud activa e integradora, distante de las actividades alienantes y tediosas, para convertirse en motivadores de aprendizaje. Estas deben responder al bienestar, la felicidad y el dinamismo, relacionadas a la acción lúdica con responsabilidad, interacción y consciencia.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

En Colombia, Castellar, González, & Santana (2015), en la Investigación “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta” presentado en la universidad de Tolima, con el objeto de establecer la importancia que tiene la lúdica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños, investigación cuantitativa de tipo descriptiva considerando una población al 100% de los docentes del preescolar y equipo indisciplinario (5 docentes), aplicando la técnica la encuesta y la entrevista. Los resultados evidencian que el 60% de docentes no planean las actividades lúdicas a desarrollar, el 80% algunas veces utiliza juegos motores y de ejercicios, juegos simbólicos para desarrollar la imaginación, creatividad y comunicación; así como juegos de reglas para el desarrollo de actividades intelectuales y el 60% utiliza juegos de dramatización y de roles, siendo conscientes del tipo de habilidades que propician en los niños las actividades lúdicas.

En Ecuador, Larriva & Rosero (2012), en la tesis “La Juego teca como elemento potenciador para el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños de nivel inicial de la Unidad Educativa José Domingo de Santistevan” presentada en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, con el objeto de crear un espacio lúdico en donde el niño y niña se sienta libre y pueda fortalecer por medio del juego habilidades que favorezcan

su aprendizaje, para obtener un desarrollo integral en los párvulos, con una población de 21 educadoras parvularias, 36 padres de familia y 3 directivos, utilizando la observación, la entrevista y la encuesta como técnicas y el cuestionario como instrumento. Del análisis de los datos recolectados, se concluye que dentro del Ecuador se ha notado que existen pocos espacios lúdicos y una carencia de juegos recreativos, por ello surge la depreciación a nivel social, familiar, escolar y del mundo adulto en general; donde el academicismo, el autoritarismo, tan visto hasta hoy en nuestras instituciones educativas como base primordial para la formación de los niños y niñas, aunado a ello los docentes dejan a un lado la función del juego en la infancia. En Chile, Campos, Chacc, & Gálvez (2016), en el trabajo para la titulación “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, presentada en la Universidad de Chile, con el propósito de proponer elementos del juego que, desde una orientación premeditada de la comunicación, nos permitan implementarlos, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la escuela E-10 “Cadete Arturo Prat Chacón”, perteneciente a la comunidad de Santiago.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

En el Perú, Ayala (2018), en su tesis “Juego Lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo 2018”, presentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el propósito de determinar la relación entre las variables. Estudio de diseño no experimental descriptivo, correlacional transversal, aplicado a una población

de 104 estudiantes y la muestra fue de 19 estudiantes 6 niñas y 13 niños de 5 años de edad, utilizando como instrumento escala tipo Likert y los datos fueron analizados en el programa estadístico SPSS. De los resultados se obtuvo que, se concluye que la relación que existe entre razonamiento lógico y la fase manipulativa en estudiantes, según el valor $r = 0,904$, que ambas variables se relacionan de manera positiva con una intensidad perfecta, se determinó que los juegos lúdicos influyen en la actividad matemática de los estudiantes en un 81.7%.

Según, María Flor Quito Mendoza (2018), en el trabajo de investigación “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”, defendida en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, con el objeto de determinar la influencia de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje. Estudio de enfoque cuantitativo, cuasi experimental con pre y post test, con una población de 49 niños y la muestra fue de 18 niños de 4 años, empleando la observación y la lista de cotejo como instrumento, los datos obtenidos fueron analizados con el uso de la estadística descriptivo e inferencial.

Según, Dina García Ríos (2016), en la tesis “Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 657 Niños del saber del Distrito de Punchana 2016”, sustentada en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, estudio no experimental, correlacional y transversal, con el objetivo de determinar de qué manera los escenarios lúdicos como estrategia facilitan el

desarrollo de las capacidades matemáticas, la población fueron 90 niños de 5 años y la muestra fue de 30 niños, fue no probabilístico de conveniencia, la técnica empleada fue la observación y los instrumentos aplicados fueron la ficha de observación y el registro de evaluación, los datos procesados en el paquete estadístico SPSS versión 14.0 concluyeron que los docentes no tienen en cuenta las situaciones lúdicas en sus programaciones, específicamente en sus sesiones de aprendizaje y que las situaciones lúdicas que ofrecen los docentes no son significativas ni relevantes.

Briseño & Huamanñahui (2015), en su investigación “Los juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas para desarrollar la competencia de número y operaciones en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 165 “Divino Niño Jesús de Vacas” – Curahuasi - 2014”, presentado en la Universidad Nacional de San Agustín, para realizar la deconstrucción y reconstrucción de mi práctica pedagógica alternativa para expresar la mejora de la competencia de número y operaciones, estudio de diseño de la investigación acción, en tres grandes fases: la deconstrucción, la reconstrucción y la evaluación; administrando dos técnicas: la observación y focus group o grupos focales, aplicando el diario de campo, la ficha de observación, guion de entrevista como instrumentos. Concluyendo que el análisis crítico - reflexivo permitió identificar fortalezas y debilidades más recurrentes con relación a nuestra labor en el aula y los aprendizajes y que la aplicación de juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas, me permitió desarrollar la competencia de número y operaciones cuyos resultados

fueron favorables en la práctica pedagógica y el aprendizaje de los niños y niñas.

En su tesis, Astudillo & Aybar (2015), “El método lúdico en el desarrollo de la grafo motricidad en niños de 5 años de la I.E.P “Santa Rosa de Chosica 2015”, expuesta en la Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”, con el propósito de establecer la relación entre el método lúdico y el desarrollo de la grafo motricidad, estudio descriptiva – correlacional, no experimental transversales correlacionales, empleando la técnica de la observación y como instrumentos la lista de cotejo y las fichas de observación validos por juicio de expertos y la fiabilidad de los mismos se determinó con el coeficiente Kuder Richardson (KR-20), la población fueron los niños de la I.E y muestra fue de 25 niños de 5 años del aula seleccionados de manera intencionada y la correlación se estimó aplicando el coeficiente de correlación de Pearson (r). Concluyendo que existe la relación significativa entre el método lúdico y el desarrollo del grafo motricidad, los de juegos sensoriales y los juegos motrices en niños de 5 años con valores del eficiente de correlación de Pearson de $r=0,850$.

Según, Montero (2015), en la tesis de maestría “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años de nivel inicial”, sostenida en la Universidad San Ignacio de Loyola, estudio de tipo cualitativo con el objeto de proponer una didáctica orientada a la contribución y mejora de las competencias matemáticas, la muestra fue de 16 estudiantes y 3 docentes elegidos por muestreo intencional criterial. El resultado esencial se fundamenta en la propuesta de juegos tradicionales como

una estrategia eficaz que guie al docente y a los niños en el proceso de resolución de problemas, en un contexto. Concluyendo que el estudio tiene un matiz formativo sólido que conllevará a transformar la práctica pedagógica en el aula.

Lo reportado por Arrollo & Silva (2015), en la tesis de maestría “Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte, argumentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, investigación de enfoque cualitativo a nivel descriptivo con el objeto de describir las teorías, empleando la técnica de entrevista, como instrumento un cuestionario semiestructurado y el guion de entrevista, siendo válidos por pares y juicio de expertos; arribó a la conclusión, que el juego facilita el aprendizaje porque responde al carácter lúdico de la naturaleza humana y desde el punto de vista del beneficio, ayuda a la mejora integral de los niños.

Para Ortiz (2015), en la tesis “Los juegos psicomotricidad como estrategias didácticas para desarrollar las competencias de número y operaciones en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.I N°01 Santa Teresita de Niño Jesús”, defendida en la Universidad Nacional San Agustín, con el diseño de la investigación – acción de tipo cualitativo, utilizando la observación y el diario de campo, lista de cotejo y la entrevista. De los resultados alcanzados, se concluye que la aplicación pertinente de estrategias didácticas de juegos de psicomotricidad como son juegos libres y tradicionales, favoreció la mejora de competencias de número y operaciones siguiendo los procesos pedagógicos y situaciones de aprendizaje constructivo.

Según la investigación realizada por Acosta (2015), la estrategia didáctica del juego para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 125 "Divino Maestro de Abancay", expuesta en la Universidad Nacional de Abancay, expuesta en la Universidad Nacional de San Agustín, con el objetivo de aplicar estrategias didáctica del juego para desarrollar la competencia, estudio cualitativo de tipo de investigación acción, utilizando la observación y la lista de cotejo, el diario de campo; y el focus group con el instrumento el guion de entrevista. Concluye que la práctica de estrategias del juego, permitió lograr desarrollar habilidades y destrezas para el dominio de números y operaciones siguiendo los procesos de solución de problemas en situaciones de aprendizaje constructivo.

De acuerdo con Camacho, (2012), en la tesis "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú; estudio descriptivo con el objeto de vincular el juego con el desarrollo de habilidades sociales, administrando la técnica de observación y la lista de cotejo en dos momentos (inicial – final). De los datos y resultados obtenidos, afirma que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Estrategias de Aprendizaje

Según (Sánchez, 2008), la palabra “estrategia” significa “El arte de dirigir las operaciones militares”. Actualmente, ya no se trata de términos militares, se ha consolidado en el campo de la didáctica educativa. Utilizando en el aprendizaje, se refiere a las operaciones necesarias para procesar la información, en la adquisición, codificación o almacenamiento y recuperación de lo aprendido. Se vincula a ordenamientos cerebrales con el fin de lograr un aprendizaje.

Clasificación de las Estrategias.

En el campo pedagógico, es complicado encontrar una clasificación que encierre los diferentes aspectos del proceso del aprendizaje, un gran número de clasificaciones existentes, brindamos lo que a mi parecer pueden ser de mayor interés según: el tipo de estrategia; el proceso de aprendizaje; la destreza comunicativa en la que intervienen y la estrategia del profesor.

2.2.1.2. El Componente Lúdico

Jugar y estudiar tienen en común el progreso, la práctica y el entrenamiento para mejorar las habilidades y competencias; La práctica de técnicas innovadoras causa éxito y ayuda a conquistar problemas. Lo lúdico como adquirir conocimiento del enfoque surge de un nuevo paradigma que combina elementos cognitivos, emocionales, sociales, etc., y un enorme aprendizaje, son dos nuevos estándares trascendentales dentro de la nueva metodología. El juego ofrece grandes mejoras dentro del proceso de entrenamiento y dominio. En el acto, los elementos que aumentan la atención

del alumno dentro del material de contenido o el problema a buscar son la adquisición de conocimiento y la mejora del talento. Entre sus increíbles contribuciones podemos destacar que el elemento lúdico: promueve un entorno cómodo en la clase y extra participativo, los estudiantes universitarios conservan una actitud viva y enfrentan los problemas del idioma de manera fina; restringe el miedo, los estudiantes se benefician de una mayor confianza en sí mismos y pierden su preocupación de crear errores; es un elemento útil para la atención de la conciencia sobre el material de contenido (asombro, risa, diversión, provocan el pasatiempo de los estudiantes en la acción que está realizando); Son millas utilizadas para introducir material de contenido, consolidar, fortalecer, evaluar y comparar; ofrece al instructor una amplia gama de deportes cambiantes y divertidos, normalmente para mantener o aumentar la motivación del estudiante; ampliar habilidades y habilidades, en busca de soluciones y estrategias de movilización para superar desafíos y aclarar problemas que surgen en cada interés; impulsa la creatividad en el sentido de que deben inventar, considerar cruzarse, adivinar, y estimula la acción cerebral mejorando el rendimiento; actitudes, que permiten consolidar la personalidad; y, fomenta la comunicación teniendo la ocasión de poner su experiencia, sus conocimientos su práctica, oral y escrita. La lúdica como instrumento de enseñanza exige reflexionar acerca del uso con resultado positivo y aprendizaje significativo, considerando que: los juegos deben asociarse con los objetivos y contenidos del programa; considerar las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los

alumnos, y, contemplar reglas que deben explicarse de forma específica y precisa, para la toma de decisiones ante alguna infracción.

2.2.1.3. El Juego como Recurso Estratégico

La lúdica es una táctica de gran utilidad porque permite al estudiante desarrollar sus propias estrategias y activar los dispositivos de aprendizaje, como estrategias: cognitivas, de memorización, la motivación, la confianza, la disminución de la ansiedad y desaparición de las inhibiciones; la cooperación, la autoevaluación y co evaluación, practicar lengua en una situación real, de forma natural y espontánea.

2.2.1.4. Juegos para el Desarrollo de Estrategias

Existen actividades destinadas a desarrollar las estrategias de aprendizaje que pueden impulsar actitudes positivas y mejorar la capacidad de aprender, favoreciendo a la vez, la autonomía del alumno. Las actividades se dividen en cuatro secciones, ya que están dirigidas a cada una de las secciones en los siguientes tipos de estrategias: metacognitiva, cognitiva, memorización y comunicativa. Los objetivos perseguidos (dando prioridad a los estratégicos porque es nuestro objeto de estudio); material necesario; desarrollo; sugerencias o posibles variantes. Los juegos están diseñados para jóvenes o adultos, pero están diseñados como acciones dúctiles que deben cambiar con la intención de garantizar el incentivo de los niños de tres años.

2.2.1.5. Juegos para el Desarrollo de Estrategias Cognitivas

Comprender que algunas estrategias cognitivas son comunicativas porque se activa durante el proceso de comunicación. A continuación, presentamos los siguientes tipos de juegos:

2.2.1.5.1. Juego Dirigido:

El juego propone situaciones en las que la práctica de habilidades físicas e intelectuales contribuirá a la confianza y el dominio, permitiéndoles explorar sus propios potenciales y limitaciones de los niños. Según Moyles (2010) lo define en los siguientes términos: *“el juego dirigido corresponde principalmente a unos procesos muy claros donde la planificación va de ante mano con el seguimiento, la valoración y sobre todo la reflexión que llegaran a contribuir una enseñanza y aprendizajes” (p.36).*

De acuerdo a cada uno de los intereses que el niño ha dado mediante recreaciones dirigidas busca ampliar una gama o dominio de actividades en el área recreativa guiados por el facilitador.

La recreación dirigida es ordinaria de la intervención educativa, ya que aborda la diversificación y globalidad que se planea para alcanzar una meta. La recreación dirigida a paso según Expósito (2006) tiene más objetivos previstos de anteriormente, la asociación y presentación que se basan en esos objetivos que componen su motivo, estableciendo ventajas extremadamente finas: variedad, corrección y eliminación de defectos; y, afectos controlados y deliberados.

2.2.1.5.2. Juego de Habilidad

El esfuerzo de habilidad puede mostrar cuán hábil es mucho antes de un deporte en el que puede estar involucrada la destreza intelectual y corporal.

Según Ruiz (2000), define los juegos de habilidad como: *“una categoría donde los participantes adquieren, amplían y demuestran destreza para el cumplimiento de tareas o pruebas específicas, cuya explicación suele darse antes de iniciar el desarrollo del ejercicio en si”*

Los juegos de habilidad requieren y exigen mucho interés y capacidades motoras para el mejor rendimiento general de los estudiantes universitarios en aquellos juegos en los que se determina la coordinación oculo-manual, fonética y de alto nivel.

Mercado (2016) afirma que en estos juegos no es necesario tener habilidad, definitivamente podemos descubrirlo, usarlo y mejorarlo. Veremos que muchos los vinculan con la labor de lateralidad. Para esto es esencial reconocer nuestro cuerpo, nuestras posibilidades de movimiento.

2.2.1.5.3. Juegos Funcionales

Las recreaciones funcionales se diagnostican como acciones que exigen un uso adicional de todos los movimientos del cuerpo, requiere mayor esfuerzo físico y mucha atención por parte del participante.

Olertegui (2015) señaló que los juegos funcionales: *“están constituidos por movimientos muy simples, como estirar o doblar los brazos o las*

piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos”.

Los juegos funcionales se basan especialmente en acciones que realiza el niño pudiendo manejar objetos a través de movimientos, favoreciendo la coordinación de acciones y movimientos, el desarrollo de la dinámica - estabilidad, la exploración y experiencia del entorno que abarca, la manipulación y especialmente, las citas sociales, que va a realizar al desarrollar estas recreaciones en el niño.

2.2.2. Psicomotricidad

La psicomotricidad es el movimiento que efectúa el niño lo que relaciona la mente y el movimiento a través de ello el niño estará al tanto en relación consigo mismo y el medio que lo rodea. Pérez (2005), afirma que la psicomotricidad como ciencia: *“.....desarrolla al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación, consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve”.* La psicomotricidad ayuda al desarrollo motor de los niños a través de juegos educativos situaciones, conociendo su cuerpo, sus habilidades, destrezas, ejercitándolo e integrando nuevas experiencias. La relación de las tendencias y las funciones mentales, con los movimientos que realicen en formar su personalidad y aprendizaje.

Durivage (2010), su importancia radica en desarrollar la autonomía en nuestros niños.

Magallanes (s.a) señala que la psicomotricidad se entiende como un área que: *“se ocupa de ver los fenómenos de los movimientos corporales y de su desarrollo, se debe tener en cuenta que la psicomotricidad es fundamental donde se encuentra involucrada dentro de la educación donde no solo se enseña si no se va a desarrollar una inteligencia en los niños la comunicación entre ellos mismos y su medio que lo rodea, afectividad y sobre todo aprendizajes que apartan del movimiento y de la acción”*

A través de la psicomotricidad surge la motricidad fina que se encargará de ampliar los fragmentos más pequeños de la persona como son: las manos, el brazo, el antebrazo, la muñeca, la pierna, los pies y la vista.

2.2.3. Motricidad Fina

Para Da Fonseca (1988), se define como:

“Los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituye uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina”. Para Pentón (2007), lo conceptualiza como: *“La acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies”*. La motricidad fina, entendida como movimientos coordinados y precisos realizados por varias partes del cuerpo, estimulados con mayor trascendencia, donde va construyéndose su esquema corporal propio (Rodríguez & Flores, 2013).

2.2.4. Clasificación

2.2.4.1. Dimensión Viso - Manual

Para Rodríguez & Flores, (2013), *“La Dimensión viso-manual, es parte de la motricidad fina que está relacionada específicamente a la coordinación ojo-mano, la muñeca, el antebrazo, brazo y el movimiento de los ojos”*.

Es la capacidad coordinativa simultánea entre el ojo y la mano, o la de independizar la actividad manual con el objeto o el elemento que se ve. Es muy importante tener en cuenta la madurez del niño, es obligatorio que logre trabajar y dominar este impulso más completamente, en la superficie, pizarrón y con elementos de escasa precisión.

2.2.4.2. Dimensión Facial

Es la capacidad de la persona para dominar los 51 músculos de la cara con la intención de expresar sus emociones y sentimientos. Entre algunas actividades que se recomiendan para fortalecer los músculos de la cara, tenemos: masajear suavemente la cara de manera circular sin presionar, especialmente al levantarse; hacer que se mire en el espejo y motivarlo a mover sus partes de la cara indicando cuando se siente triste, alegre o enojado. (Crearte (2011))

2.2.4.3. Dimensión Gestual.

Es la suficiencia de la persona de controlar los ligamentos de la cara para articular sus emociones y sentimientos, el estudio y progreso se hace en dos etapas:

La superioridad de los ligamentos del rostro y la personalización como medio de expresión para demostrar nuestras emociones.

2.2.4.4. Dimensión Fonética

Es vital en la formación del niño y es esencial para la integración; Esto debería ser continuo para garantizar un excelente dominio de la misma. Entre el largo tiempo de 2 o 3 años, la oportunidad de sistematizar su lenguaje y mejorar la emisión del sonido aumentará, tendrá acceso a la estructuración de las oraciones y las hará cada vez más complejas, y al salir del 3 año hay algunos sonidos para perfeccionar y algunas irregularidades gramaticales y sintácticas que deben consolidarse, pero el niño en esta etapa ya puede expresar lo que quiere.

2.2.5. Teoría de Ausubel

Comenta la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorece dicho proceso. El individuo aprende mediante

aprendizaje significativo, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creara una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje. El conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una

nueva información, esta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultara modificada como resultado del proceso de asimilación, Núñez (2017). 54

2.2.6. Teoría de María Montessori

Martínez (s/f) manifiesta que María Montessori (31 de agosto de 1870 – al 6 de mayo de 1952), fundo la casa de los niños y desarrollo desde allí lo que a la postre se llama el método Montessori de enseñanza, todas sus teorías se basaron en lo que observo a los pequeños hacer por su cuenta, sin la supervisión de adultos. La de que los niños son sus propios maestros y que para aprender necesitan libertad y multiplicidad de opciones entre las cuales escoger, inspiro a María Montessori en todas sus batallas por reformar su metodología y la psicología de la educación, elaboro un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de

su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, esa más que eso es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlos por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. El niño realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas las incitan a la expresión creativa.

2.2.7. Teoría de Lev Vygotsky

Argumenta que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños se apoya y avanza con la ayuda de la interacción social con diferentes niños, la interacción fomenta el desarrollo, el conocimiento se despierta a través de una variedad de métodos de desarrollo que pueden funcionar mejor mientras el niño interactúa con las personas rodearlo y participar junto a sus compañeros. Una vez que esos métodos se internalizaron, son parte del logro de desarrollo imparcial en sí mismo, Vygotsky después de que los jóvenes buscan adultos para las interacciones, Montero y de Dios (2006). Para los profesionales de los primeros años de vida, sin duda uno de los principios más críticos de Vygotsky es el área de desarrollo posterior que define de la siguiente manera: la región de desarrollo que en un

niño pequeño puede guiarse en la ruta de la interacción a través de un compañero avanzado, ya sea adulto o no compañero de clase. No existe una ubicación clara, independientemente de la actividad no inusual. Más bien, es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer de forma independiente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se convertirá en una persona exitosa adicional. Por lo tanto, el área se crea con el camino de la interacción social.

2.2.8. Teoría de Jean Piaget

Montero (2005) sostiene que, según la teoría de Piaget, el proceso de adaptación en el nivel intelectual opera igual que en el nivel físico. La inteligencia de los recién nacidos se expresa a través de acciones motrices como chupar, agarrar, 56 mover la cabeza y tragar. A través del proceso de adaptación se presentan estas acciones reflexivas y se desarrolla la inteligencia de estos niños pequeños. Piaget tiene las siguientes etapas: Etapa sensorio – motora es la primera de las etapas de Piaget del desarrollo cognitivo, que va desde el nacimiento hasta los dos años, los niños utilizan los sentidos y los reflejos motrices para construir el conocimiento del mundo. Usan los ojos para ver, la boca para chupar y las manos para agarrar. Etapa pre-operacional segunda etapa del desarrollo cognitivo es a los dos años y acaba a los siete, los niños pre-operacionales son distintos a los niños sensorio-motores en los siguientes aspectos: El desarrollo del lenguaje comienza a acelerarse rápidamente, existe menos dependencia de la acción sensorio-motora, son egocéntricos, expresando ideas y

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

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

El juego lúdico basado en el enfoque socio cognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.

3.2. Hipótesis específicas:

3.2.1. Hipótesis específica 1:

El juego lúdico, fundado en la perspectiva socio cognitivo, mejora la psicomotricidad fina, dimensión viso manual de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.

3.2.2. Hipótesis específica 2:

Aplicando el juego lúdico, fundado en la perspectiva socio cognitivo, mejora la psicomotricidad fina, dimensión facial de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.

3.2.3. Hipótesis específica 3:

Aplicando el juego lúdico, fundado en la perspectiva socio cognitivo, mejora la psicomotricidad fina, dimensión gestual de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.

3.2.4. Hipótesis específica 4:

Aplicando el juego lúdico, fundado en la perspectiva socio cognitivo, no mejora la psicomotricidad fina, dimensión fonética de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.

3.3. Hipótesis nula:

El juego lúdico no mejora significativamente la psicomotricidad fina, en las dimensiones viso-manual, facial, gestual y fonética, de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.

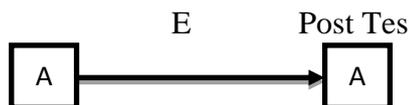
IV. METODOLOGÍA

Este estudio es tipo cuantitativa, porque la recolección y análisis de datos; para contestar la pregunta de investigación, inicialmente propuesta, busca reproducir numéricamente relaciones entre los objetos y fenómenos (Carrión, 2017).

De tipo descriptivo, busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, “únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014); y de corte transversal, porque “todas las variables son medidas en una sola ocasión; por ello de realizar comparaciones, se trata de muestras independientes” (Domínguez, 2015).

4.1. Diseño de Investigación

El diseño de investigación es pre experimental, porque su grado de control es mínimo, con pre prueba y pos prueba con un solo grupo; porque a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Se diagrama de la siguiente manera:



Dónde:

A, Es la medida de control y experimental a la vez.

Consiste en aplicar un estímulo a un grupo y después medir una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en esta variable.

4.2. Población muestral:

La población definida como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). La población estuvo integrada por los estudiantes de educación inicial de 3 años de edad de la I. E. N°075 “Carrusel de Niños”, que se ubica en Distrito, Provincia y Departamento de Tumbes. Muestra: 21 niños/as del aula de 3 años. Ya que no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo. Según Hernández, Fernández, & Baptista, (2014), la muestra “es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características”. El muestreo es de tipo no probabilístico, dado que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación.

Tabla 1: Población muestral de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°075 “Carrusel de Niños”

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Sexo	
			Varones	Mujeres
Tumbes	I.E. N°075 “Carrusel de Niños”	3 años, aula única	10	11
Total			21	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del aula de 3 años de edad de la I.E. N°075 “Carrusel de Niños”.

4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.

4.3.1. Variable Independiente: Juego Lúdico.

Es el juego con natural del ser humano que le presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida” (Posada, 2014).

Dimensiones:

Juego Dirigidos: “El juego dirigido corresponde principalmente a unos procesos muy claros donde la planificación va de ante mano con el seguimiento, la valoración y sobre todo la reflexión que llegaran a contribuir una enseñanza y aprendizajes” (Moyles, 2011).

Juego de Habilidad: Según Ruiz (2003) los juegos de habilidad como “una categoría los participantes adquieren, amplían y demuestran destreza para el cumplimiento de tareas o pruebas específicas, cuya explicación suele darse antes de iniciar el desarrollo del ejercicio en sí”.

Juego Funcional.: “Están constituidos por movimientos muy simples, como estirar o doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos” (Olortegui, 2015).

4.3.2. Variable Dependiente: Motricidad Fina.

La acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies” (Pentón, 2007).

Dimensiones:

Dimensión óculo manual: La coordinación óculo-manual, viso-manual o coordinación ojo-mano, “es la capacidad que posee un individuo de utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objeto de realizar una tarea o actividad” (Rodríguez & Flores, 2013).

Coordinación Facial: Es la capacidad de la persona para dominar los 51 músculos de la cara con la intención de expresar sus emociones y sentimientos.

Entre algunas actividades que se recomiendan para fortalecer los músculos de la cara, tenemos: masajear suavemente la cara de manera circular sin presionar, especialmente al levantarse; hacer que se mire en el espejo y motivarlo a mover sus partes de la cara indicando cuando se siente triste, alegre o enojado. (Crearte (2011)

Dimensión Gestual: Se refiere al “dominio de los músculos que conforman nuestra cara como complementación de nuestra comunicación, esto nos permitirá expresar nuestros sentimientos y emociones, siendo un instrumento para relacionarnos con la gente que nos rodea” (Rodríguez & Flores, 2013).

Dimensión Fonética: Es la capacidad de aprender, conocer y adquirir el lenguaje y es importante para la integración del ser a la sociedad, garantizando el buen dominio de mismo.

Tabla 2: Escala de valoración

Nivel Educativo	Escala de Calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL	A Logro Previsto	Cuando el Estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los Aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica

Regular Propuesta por el DCN.

4.4. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 3: Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMES
Variable independiente: Juego lúdico	Juegos dirigidos	“Es el juego natural del ser humano que le presenta la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida donde los participantes adquieren, amplían y demuestran destreza para el cumplimiento de tareas o pruebas específicas, cuya explicación suele darse antes de iniciar el desarrollo del ejercicio en sí, ya sea por movimientos muy simples, como estirar o doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos. Posada, 2014	Es el juego donde el niño tiene control de los movimientos rápidos y lentos de los pies y manos y producir sonidos con los mismos, demostrando destreza en el movimiento del cuerpo en la ejecución de tareas o acciones sencillas condicionadas	<ul style="list-style-type: none"> - Señala las partes de su cuerpo en sí mismo y otros. - Utiliza algunas palabras nuevas para mencionar partes de su cuerpo. -Señala cabeza, brazos y piernas en sí mismo y en otros con agrado. - Realiza actividades utilizando las partes gruesas de su cuerpo. -Cumple ordenes o indicaciones sencillas con agrado-Señala cara, manos y pies en sí mismo y material gráfico con agrado. - Realiza actividades utilizando las manos - Cumple ordenes o indicaciones sencillas - Realiza acciones y movimientos en diferentes situaciones cotidianas, reconociendo y nombrando espontáneamente las partes de su cuerpo; y se dibuja asimismo usando generalmente un círculo para representarse-Independiza movimientos de los dedos. - Agarra dos objetos pequeños en la mano sin soltarlos uno por vez y arrugado de papel con una mano. - Independiza movimientos de los dedos. -Amasado de plastilina-Mantiene un control viso motriz para realizar los trazos. -Garabateo. -Mantiene una adecuada direccionalidad y control viso motriz para realizar los trazos. -Trazo cruz. -Mantiene una adecuada direccionalidad y control viso motriz para realizar los trazos. -Trazo combinado recto. - Usa habilidades viso motoras en espacios limitados. - Trazos ondulados-Escribe el numeral 1 - Observa la lámina y cuenta cuantas manzanas hay. - Luego delinea y escribe el numeral 1-Delinea las partes finas de su cuerpo-Muestra autonomía para saltar obstáculos. -Ejercitara la atención y orientación especial. - Ejercita la coordinación motora fina - Disocia la muñeca con los codos apoyados en la mesa. - Rasgar papel-Expresa arriba – abajo en objetos que manipula-Toma en cuenta las indicaciones dadas por su maestra. 	<p>Mueve los pies y manos rápido y lento.</p> <p>Aplaudes después del sonido de un tambor.</p> <p>Realiza movimientos de su cuerpo al ritmo de una canción</p> <p>Tiene control de su propio cuerpo.</p> <p>Toca sus articulaciones (rodilla, brazos y codos a la indicación)</p>
	Juegos de habilidad				<p>Camina por líneas</p> <p>se para en un pie con los ojos cerrados por 10 segundos</p> <p>Coge la pelota con dos manos cuando la lanza.</p> <p>Lanza discos hacia un determinado lugar.</p> <p>Corre salta obstáculos</p>
	Juegos funcionales				<p>Coordina brazos y piernas al correr</p> <p>Empuja la pelota con el pie mientras camina</p> <p>Gatea sin salirse de las líneas en zigzag</p> <p>Encesta el balón en una canasta.</p> <p>Camina por líneas rectas alternando los pies.</p>
Variable dependiente: Motricidad fina	Viso manual	Se refiere al “dominio de los músculos que conforman nuestra cara como complementación de nuestra comunicación, esto nos permitirá expresar nuestros sentimientos y emociones, siendo un instrumento para relacionarnos con la gente que nos rodea, es la capacidad de aprender, conocer y adquirir el lenguaje y es importante para la integración del ser a la sociedad, garantizando el buen dominio de mismo. (Rodríguez & Flores, 2013)	Son los movimientos coordinados del sentido de la vista orientados a la ejecución de las actividades manuales de los niños, así también movimientos realizados por los músculos de la cara para expresar sus emociones como una comunicación verbal.	<ul style="list-style-type: none"> - Independiza movimientos de los dedos. -Amasado de plastilina-Mantiene un control viso motriz para realizar los trazos. -Garabateo. -Mantiene una adecuada direccionalidad y control viso motriz para realizar los trazos. -Trazo cruz. -Mantiene una adecuada direccionalidad y control viso motriz para realizar los trazos. -Trazo combinado recto. - Usa habilidades viso motoras en espacios limitados. - Trazos ondulados-Escribe el numeral 1 - Observa la lámina y cuenta cuantas manzanas hay. - Luego delinea y escribe el numeral 1-Delinea las partes finas de su cuerpo-Muestra autonomía para saltar obstáculos. -Ejercitara la atención y orientación especial. - Ejercita la coordinación motora fina - Disocia la muñeca con los codos apoyados en la mesa. - Rasgar papel-Expresa arriba – abajo en objetos que manipula-Toma en cuenta las indicaciones dadas por su maestra. 	<p>Punza sobre la figura completa.-Recorta líneas rectas y ondeadas.-Embolilla papel crepe-Delinea con plumones una figura.-Enrosca y desenrosca tapas de botellas.-Abrocha y desabrocha botones.-Introduce objetos utilizando el dedo índice y pulgar a una botella-Saca objetos utilizando el dedo índice y pulgar.-Emboca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo-Da bote a la pelota al lanzarla.</p>
	Facial				<p>Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.</p> <p>Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.</p> <p>Hincha las mejillas cuando infla un globo-Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.-Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos</p>
	Gestual				<p>Sonríe al estar frente a un espejo.-Atiende y responde con La Mirada.-Se despiden a la profesora con un beso.-Responde a preguntas sencillas que le hace la profesora.</p>
	Fonética				<p>Dice su nombre cuando se le solicita.-Identifica algunas partes de su cara nombrándolas-Imita sonidos onomatopéyicos: perro, gato.-Observa y nombra objetos en láminas.-Entona canciones sencillas.</p>

4.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permita conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicarán las técnicas:

a) **Observación.** - La observación es una técnica que una persona realiza examinando atentamente un hecho u objeto o lo realiza por el sujeto.

b) **Ficha de Observación.** - Es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Consta de un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de los alumnos y alumnas.

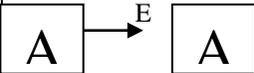
El instrumento utilizado es la ficha de observación del juego y ficha de observación de la motricidad fina (Anexo 01 y 02), con su respectiva ficha técnica (Anexo 03 y 04).

4.6. Plan de Análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones generales y se utilizará la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Microsoft Excel y el análisis de los mismos se realizará en el software SPSS versión 22.0, los datos se presentarán en tablas y gráficos, que sean necesarios.

4.7. Matriz de Consistencia

Tabla 4: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019	¿Cómo El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019?	<p>Objetivo general: Demostrar cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.</p> <p>Objetivos específicos: Demostrar cómo El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión viso – manual, en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.</p> <p>Demostrar cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión facial, en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019</p> <p>Demostrar como el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión gestual en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.</p> <p>Demostrar cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión fonética, en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.</p>	El juego lúdico, basado en el enfoque socio cognitivo, mejora significativamente la psicomotricidad fina en los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019.	<p>Variable Independiente. el juego lúdico</p> <p>Variables Dependiente la psicomotricidad fina</p>	<p>TIPO: Cuantitativo NIVEL: Descriptivo transversal DISEÑO: Pre Experimental diagrama como sigue: Diseño de la Post Prueba con un solo grupo. Post Tes</p>  <p>Dónde: A, Es la medida de control y experimental a la vez. Consiste en aplicar un estímulo a un grupo y después medir una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en esta variable. Población muestral 21</p>

4.8. Principios Éticos

Libre participación y derecho a estar informado: El trabajo tiene como finalidad demostrar que el juego lúdico mejora la motricidad fina utilizada en el enfoque socio-cognitivo y que los resultados obtenidos no serán manipulados.

Protección a las personas: Respetando las operaciones de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo se respetará el derecho de autor de los textos utilizados en desarrollo de la investigación, ya que la investigación ofrece un acercamiento teórico, conceptual.

Justicia: Se respetará el proceso metodológico y de los que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados, incluye la experiencia y el trabajo se propone como una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

V. RESULTADOS

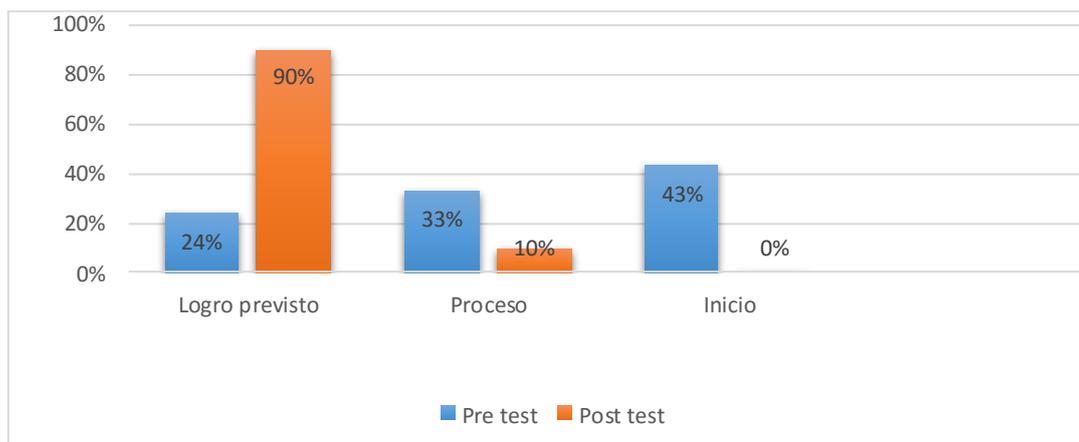
5.1. Resultados

5.1.1. Comparación de la dimensión viso manual en el pre test y pos test

Tabla 5: Distribución de la frecuencia absoluta y relativa en la comparación de la dimensión coordinación viso manual

Calificación	Pre test		Post test	
	f	f%	f	f%
Logro previsto	5	24%	19	90%
Proceso	7	33%	2	10%
Inicio	9	43%	0	0%
Total	21	100,00%	21	100.00%

Gráfico 1: Comparación de la dimensión viso manual en el pre test y pos test



Fuente: tabla 5

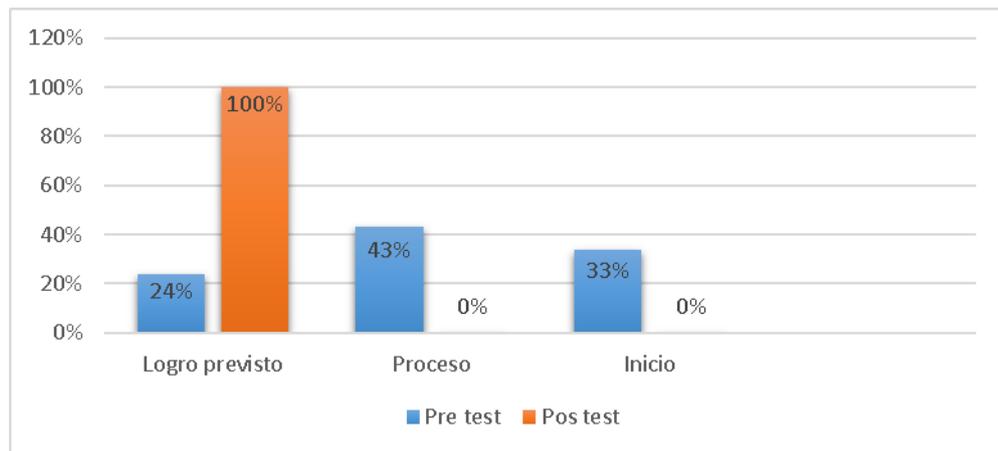
De la tabla 5 y del gráfico 1 de barras se observa en la dimensión viso manual en logro previsto del pos test los estudiantes obtienen el 90 %, y en el pretest 24%, en proceso en el pos test 10% y el pretest 33 %, en inicio, el post post 0%, en el pre test 43%.

5.1.2. Comparación de la dimensión facial en el pre test y pos test

Tabla 6: Distribución de la frecuencia absoluta y relativa en la comparación de la dimensión coordinación facial

Calificación	Pre test		Post test	
	f	f%	f	f%
Logro previsto	5	24%	21	100%
En Proceso	9	43%	0	0%
En Inicio	7	33%	0	0%
Total	21	100,00	21	100,00

Gráfico 2: Comparación de la dimensión facial en el pre test y pos test



Fuente: tabla 6.

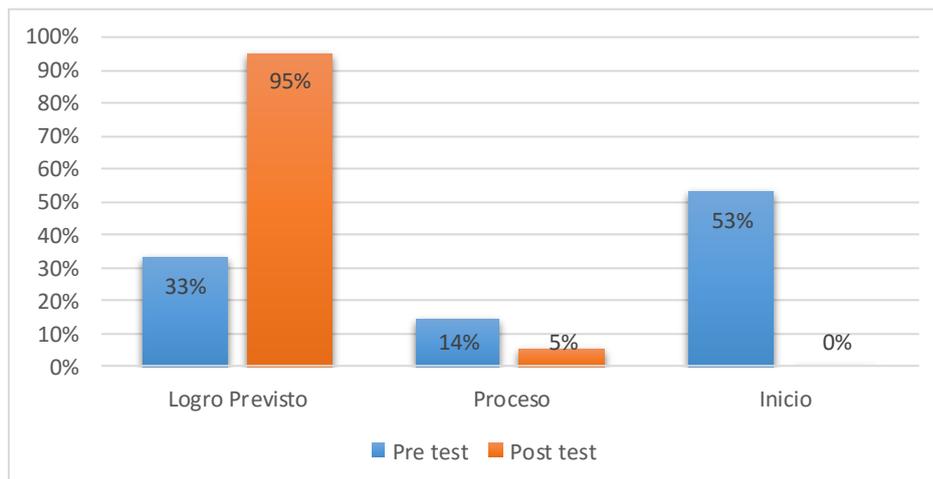
De la tabla 6 y del gráfico 2 de barras se observa en la dimensión facial en logro previsto del pos test los estudiantes obtienen el 100 %, y en el pretest 24%, en proceso en el pos test 0% y el pretest 43 %, en inicio, el post post 0%, en el pre test 33%.

5.1.3. Comparación de la dimensión gestual en el pre test y pos test

Tabla 7: Distribución de la frecuencia absoluta y relativa en la comparación de la dimensión coordinación gestual

Calificación	Pre test		Post test	
	f	f%	f	f%
Logro previsto	7	33%	20	95%
Proceso	3	14%	1	5%
Inicio	11	53%	0	0%
Total	21	100,00%	21	100,00%

Gráfico 3: Comparación de la dimensión gestual en el pre test y pos test



Fuente: tabla 7

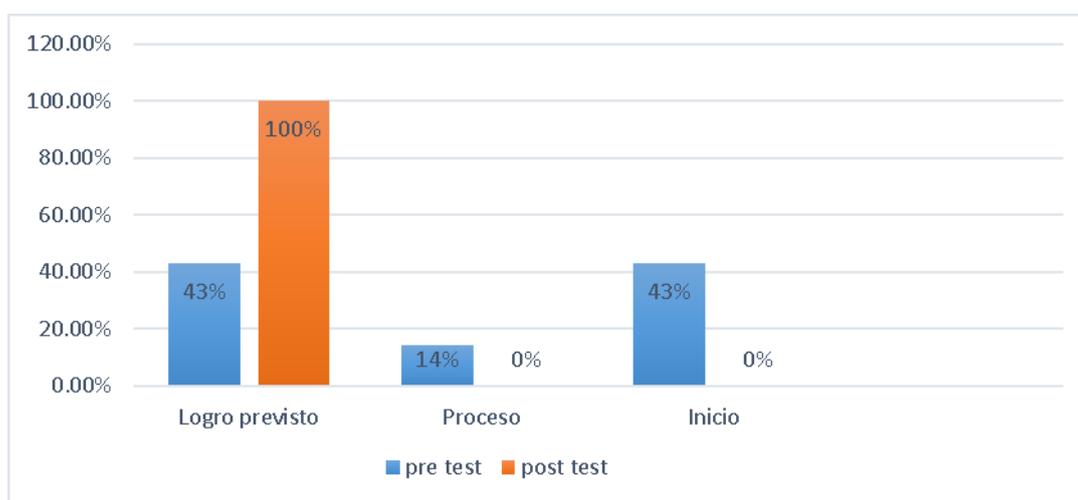
De la tabla 7 y del gráfico 3 de barras se observa en la dimensión gestual en logro previsto del pos test los estudiantes obtienen el 95 %, y en el pretest 39%, en proceso en el pos test 5% y el pretest 14 %, en inicio, el post post 0%, en el pre test 53%.

5.1.4. Comparación de la dimensión fonética en el pre test y pos test

Tabla 8: Distribución de la frecuencia absoluta y relativa en la comparación de la dimensión coordinación fonética

Calificación	Pre test		Post test	
	f	f%	f	f%
Logro previsto	9	43%	21	100%
Proceso	3	14%	0	0%
Inicio	9	43%	0	0%
Total	21	100,00%	21	100.00%

Gráfico 4: Comparación de la dimensión fonética en el pre test y pos test



Fuente: Tabla 8.

De la tabla 8 y del gráfico 4 de barras se observa en la dimensión fonética en logro previsto del pos test los estudiantes obtienen el 100 %, y en el pretest 43%, en proceso en el postest 0% y el pretest 14 %, en inicio, el post post 0%, en el pre test 43%.

5.1.5. Prueba de Wilconxon

Tabla 9: Prueba no paramétrica: Prueba de Wilconxon

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

a. TOTALPOSTES < TOTALPRETEST

b. TOTALPOSTES > TOTALPRETEST

c. TOTALPOSTES = TOTALPRETEST

Estadísticos de prueba^a

	TOTALPOSTES - TOTALPRETEST
Z	-4,019 ^b
Sig. (bilateral)	asintótica ,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Nivel de significancia: 0,05

A un nivel de significancia asintótica (bilateral) menor de 0,01 ($p < 0,000$), se rechaza la H_0 y se acepta la hipótesis afirmativa, con un valor $Z = -4,019^b$, donde el total de post test es mayor que el pre test; por lo tanto, existe diferencia significativa en la psicomotricidad fina entre el pre y el post test, después de la aplicación de quince(15) sesiones de aprendizaje en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños” a través del juego lúdico mejora la psicomotricidad fina.

5.2. Análisis de resultados

En lo que respecta al objetivo general en esta investigación se realizó bajo la premisa que el juego lúdico es una táctica de gran utilidad como estrategia y mecanismo de aprendizaje, que contribuye a los movimientos que realiza el niño en relación a la mente y el movimiento en relación consigo mismo y el entorno; para desarrollar las partes finas y gruesas del cuerpo como las manos, el brazo, el antebrazo, la muñeca, la pierna, los pies y la vista, recogiendo información mediante la observación de la aplicación de los instrumentos, en un enfoque socio cognitivo; para comprobar las hipótesis tanto general como específicas se aplicó la prueba de Wilcoxon, con un valor $Z = -4,019^b$ y un nivel de significancia asintótica (bilateral) de 0,000; por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa; al demostrarse que existe suficiente evidencia estadística, para afirmar que existe diferencias significativa entre el pre test y post test, donde los niños y niñas han mejorado en sus logros en la psicomotricidad fina con la aplicación del juego lúdico en las sesiones de aprendizaje. Concluyendo que se ha demostrado que la recreación lúdica, fundada en la perspectiva socio cognitivo, mejora la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.

En lo concerniente al primer objetivo específico, el pre experimento se realizó a 10 niños y 11 niñas de 3 años de edad (Tabla 1), que conformó la población y muestra, de la información obtenida y analizada, en la dimensión viso manual se evidenció la calificación en el pre test de 24% (5) logro previsto, el 33%(7) en proceso y 43%(9) en inicio y en el post test alcanzaron la ubicarse el 90%(19) en logro previsto y el 10%(2) en proceso, siendo positiva la contribución de la lúdica en

el desarrollo en esta dimensión, confirmado lo reportado por Astudillo & Aybar (2015), en la experiencia con niños de 5 años de edad, empleando el coeficiente KR-20, que existe correspondencia reveladora de método lúdico y desarrollo del grado de motricidad.

En lo referente al segundo objetivo específico el análisis de los datos obtenidos en el pre test, los niños y niñas alcanzaron en la dimensión facial calificaciones de logro previsto el 24%(5), en proceso el 43%(9) y en inicio el 33%(7); y después de las 15 sesiones de aprendizaje con el uso de juegos lúdicos dirigidos, de habilidad y funcionales, alcanzar el logro previsto el 100%(21), evidentemente un progreso en el desarrollo de los movimientos coordinados faciales; su fuerte contribución se ve afectada por que se deja de lado la función del juego en la infancia según (Larriva & Rosero, 2012).

En lo que respecta a la tercer objetivo específico, se evidenció en la dimensión gestual en el pre test el 39%(7) obtuvo una calificación de logro previsto, el 14%(3) en proceso y el 53%(11) en inicio; aunque su influencia en el post test es notoria al alcanzar el 95%(20) el logro previsto y solamente 5%(1) en proceso; como lo indica Ortiz (2015), que la administración de estrategias didácticas de juegos mejora competencias de número y operaciones y Camacho (2012), que los juegos cooperativos ofrecen espacios a los estudiantes de practicar sus habilidades sociales, destrezas de organización y niveles de comunicación entre los participantes.

En el cuarto objetivo específico los resultados se evidenció el antes y después de la intervención con las sesiones de aprendizaje con estrategia de aprendizaje lúdica, para el desarrollo de la dimensión fonética, alcanzando en el pre test el

43%(9) tanto en logro previsto, el 14%(3) en proceso y en inicio el 43%; en el post test, todos se ubicaron en logro previsto (100%), lo que muestra un avance en la coordinación fonética; como lo refiere Camacho (2012) y Campos, Chacc, & Gálvez (2006), el juego, mejor los niveles de comunicación entre los participantes, como en otras habilidades y destrezas, de números y operaciones (Acosta, 2015; Ortiz, 2015) y facilita el aprendizaje (Arroyo & Silva, 2015).

VI. CONCLUSIONES

1. Se ha demostrado que el juego lúdico mejora la psicomotricidad fina de los niños en la I.E. N° 075 “Carrusel de Niños”, pues los resultados del Pre y Post Test, evidencian que las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética han tenido resultados muy significativos: 90.48%(19, 100%(21), (95.24%)20 y 100%(21) estudiantes, respectivamente, se ubican en “A”, logro previsto, lo cual corresponde a la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN).
2. Se ha demostrado que el juego lúdico mejora la psicomotricidad fina, dimensión viso manual, de los niños de la I.E. “Carrusel de Niños”, pues según la Tabla 5, se evidencia que 19 estudiantes (90%) están en “A”, logro previsto, correspondiente a la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN).
3. Se ha demostrado que el juego lúdico mejora la psicomotricidad fina, dimensión facial, de los niños de la I.E. “Carrusel de Niños”, pues según la Tabla 6, se evidencia que 21 estudiantes (100%) están en “A”, el logro previsto, correspondiente a la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN).
4. Se ha demostrado que el juego lúdico, mejora la psicomotricidad fina, dimensión gestual, de los niños de la I.E. “Carrusel de Niños”, pues según la Tabla 7, se evidencia que 20 estudiantes (95%) están en “A”, el logro previsto,

correspondiente a la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN).

5. Se ha demostrado que el juego lúdico mejora la psicomotricidad fina, dimensión fonética, de los niños de la I.E. “Carrusel de Niños”, pues según la Tabla 8, se evidencia que 21 estudiantes (100%), están en “A”, logro previsto, correspondiente a la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN).

RECOMENDACIONES

Ante el creciente interés por la investigación de estrategias innovadoras en Educación Inicial, se recomienda:

1. Las instituciones educativas deben promover las capacidades metodológicas de los docentes con la incorporación de las dinámicas y de actividades en grupos y de juegos lúdicos en sus sesiones de aprendizaje.
2. Brindar al niño un momento de recreación y juego como una estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina en la coordinación viso manual, óculo manual, fonético y gestual, en las clases.
3. Instaurar el juego como un componente de la sesión de aprendizaje adecuándolo a las necesidades de atención, coordinación del estudiante y contextualizándolo a la actividad de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2015). La estrategia didáctica del juego para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°125 "Divino Maestro" de Abancay. Tesis de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín, Abancay - Perú.
- Alvarado, G. (2014). Aplicación de un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. 80629 San Carlos de Otuzco en el año 2014. Tesis de Profesional de Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Trujillo - Perú.
- Angel, A., & Carrión, E. (2016). Importancia del juego para optimizar el periodo de adaptación en los niños y niñas de educación inicial sub nivel II. Trabajo de Titulación Proyecto Integrador, Universidad Técnica de Machala, Machala - Ecuador.
- Arias, C., & García, L. (2016). Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños preescolares de la institución educativa El Jardín de Ibagué - 2015. Tesis de Maestro en Educación con mención en Pedagogía, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima - Perú.
- Arroyo, F., & Silva, G. (2015). Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate - Vitarte. Tesis de Grado de Magistrado en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima - Perú.

- Astudillo, G., & Aybar, Y. (2015). El método lúdicos en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP "Santa Rosa" de Chosica - 2015. Tesis de Licenciado en Educación, Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle", Lima - Perú.
- Briceño, E., & Huamanñahui, M. (2015). Los juegos didácticos y de roles como estrategias didácticas para desarrollar la competencia de numero y operaciones en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°165 "Divino Niño Jesús" de Vacas - Curahuasi - 2014. Tesis de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín, Apurímac - Perú.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis de Licenciado en Educación co mención en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima - Perú.
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Seminario de Titulo de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales, Universidad de Chile, Santiago - Chile.
- Carhuapoma, K. (2017). El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P. Los Ángeles de Chimbote Distrito de Chimbote, en el año 2015. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote - Perú.
- Carrión, M. (2017). Juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de

- educación inicial de la Institución Educativa N°1657 - Carrizal, Casma - 2015. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote , Chimbote - Perú.
- Castellar, G., Gonzalez, S., & Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Tesis de Licenciadas en Pedagogía Infantil, Universidad del Tolima - Universidad de Cartagena, Cartagena - Colombia.
- Domínguez, J. (2015). Manual de Metodología de la Investigación Científica (Tercera ed.). Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Angeles Chimbote.
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada (Primera ed.). Chihuahua, México.
- García, D. (2016). Las situaciones lúdicas como estrategia para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la institucion educativa incial N°657 "Niños del Saber" del distrito de Punchana 2016. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos - Perú.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación (Sexta ed.). D.F., México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huamán, R. (2016). Aplicación de un programa de juegos lpudicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5años en la I.E. N°82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba - 2015. Tesis de

- Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Trujillo . Perú.
- Iparraguirre, K. (2013). Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°0326 Santa, año 2012. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote - Perú.
- Larriva, M., & Rosero, E. (2012). La juegoteca como elemento potenciador para el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños y niñas de nivel inicial de la Unidad Educativa José Domingo de Santistevan. Tesis de Licenciada en Educación Parvularia, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Guayaquil - Ecuador.
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis de Licenciada en Pedagogía Infantil, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá - Colombia.
- Loor, D. (2016). Juegos simbólicos con materiales alternativos y su aplicación en el proceso de adaptación en niños del subnivel inicial 2. Trabajo de Titulación, Universidad Técnica de Machana, Machala - Ecuador.
- Luciano, P. (2016). Las estrategias de juegos ludicos contribuyen en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 de Maribamba Distrito de Yauya Provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald, 2015. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huaraz - Perú.

- Madueño, J. (2016). Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la Institución Educativa N°1793 Río Negor - 2016. Tesis de Licenciada en Educación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Satipo - Perú.
- Manosalva, A., & Tocas, Y. (2009). Material didáctico lúdico "conociendo mi naturaleza" para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas en los niños y niñas de 05 años en el área de ciencia y ambiente de la Institución Educativa Inicial N°288- Rioja. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, Rioja - Perú.
- Martín, G., & Torres, M. (2015). La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del CEI Teotiste Arocha de Gallegos. Tesis de licenciado en Educación mención Educación Inicial y Primera Etapa, Universidad de Carabobo, Valencia
- Montero, G. (2015). El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial. Tesis de Grado de Maestro en Educación , Universidad San Ignacio de Loyola, Lima - Perú.
- Muñiz, L., Alonso, P., & Rodríguez, L. (2014). El uso de los juegos como recursos didácticos para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. Revista Iberoamericana de Educación matemática Unión(39), 19 - 33.
- Ortiz, N. (2015). Los juegos de psicomotricidad como estrategias didácticas para desarrollar las competencias de números y operaciones en los niños y niñas de 3 años de edad de la institución educativa inicial N°01 "Santa Teresita de Niño

- Jesús" 2014. Tesis de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial, Universidad Nacional de San Agustín, Apurímac - Perú.
- Pentón, B. (2007). La motricidad fina en la etapa infantil. Portal deportivo, 1-9. Obtenido de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Ramírez, W. (2016). Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial Set Pequeños Angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en e. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote - Perú.
- Rodríguez, P., & Flores, S. (2013). Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. Tesis de Licenciado en Psicología Educativa, Universidad de Cuenca, Cuenca - Ecuador.
- Ruitón, M. (2015). Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años den el programa no escolarizado de educación inciaail set Caritas Felices Pueblo

Joven El Acero - Chimbote 2014. Tesis de Licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote - Perú.

Salinas, R. (2015). Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el nivel inicial de los niños y niñas de la Unidad Educativa Francisco Pizarro comuna Monteverde, Canton Santa Elena, Provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 - 2015. Tesis de Licenciada en Educación Parvularia, Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad - Ecuador.

Sánchez, G. (2008). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. marcoele(11), 1 - 68.

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD

Datos Generales: Masculino (10) Femenino (11)

Objetivo del instrumento: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información sobre la variable la motricidad fina. La información que se recabe tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos.

Instrucción: asegúrese no dejar ningún casillero sin marcar, marca dentro de cada uno de los casilleros solo una alternativa que usted crea conveniente con un (X), si tiene dudas preguntar al encuestador.

Legenda:

1	2
Nunca	A veces

INDICADORES	1	2
Coordinación VISO – MANUAL		
Punza sobre la figura completa.		
Recorta líneas rectas y ondeadas.		
Embolilla papel crepe		
Delinea con plumones una figura.		
Enrosca y desenrosca tapas de botellas.		
Abrocha y desabrocha botones.		
Introduce objetos utilizando el dedo índice y pulgar a una botella		
Saca objetos utilizando el dedo índice y pulgar.		
Emboca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo		
Da bote a la pelota al lanzarla.		
COORDINACION FACIAL		
Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.		
Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		
Hincha las mejillas cuando infla un globo		
Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.		
Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos		
Sonríe al estar frente a un espejo.		
Atiende y responde con La Mirada.		
Se despiden a la profesora con un beso.		
Responde a preguntas sencillas que le hace la profesora.		
COORDINACION FONETICA		
Dice su nombre cuando se le solicita.		
Identifica algunas partes de su cara nombrándolas		
Imita sonidos onomatopéyicos: perro, gato.		
Observa y nombra objetos en láminas.		
Entona canciones sencillas.		

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

Datos Generales: Masculino (10) Femenino (11)

Objetivo del instrumento: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información sobre la variable Juego y de cada una de sus dimensiones. La información que se recabe tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos.

Instrucción: asegúrese no dejar ningún casillero sin marcar, marca dentro de cada uno de los casilleros solo una alternativa que usted crea conveniente con un (X), si tiene dudas preguntar al encuestador.

2	1
SI	NO

Leyenda:

INDICADORES	1	2
Juegos Dirigidos		
1. Mueve los pies y manos rápido y lento.		
2. Aplauda después del sonido de un tambor.		
3. Realiza movimientos de su cuerpo al ritmo de una canción		
4. Tiene control de su propio cuerpo.		
5. Toca sus articulaciones (rodilla, brazos y codos a la indicación)		
Juegos de Habilidad		
6. Camina por líneas		
7. se para en un pie con los ojos cerrados por 10 segundos		
8. Coge la pelota con dos manos cuando la lanza.		
9. Lanza discos hacia un determinado lugar.		
10. Corre salta obstáculos		
Juego Funcional		
11. Coordina brazos y piernas al correr		
12. Empuja la pelota con el pie mientras camina		
13. Gatea sin salirse de las líneas en zigzag		
14. Encesta el balón en una canasta.		
15. Camina por líneas rectas alternando los pies.		

ANEXO 2: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESION DE APRENDIZAJE 01

I. DENOMINACION : “COMO ES MI CUERPO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR
 2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”
 2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD	- Se expresa corporalmente	- Señala las partes de su cuerpo en sí mismo y otros.
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	- Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica	- Utiliza algunas palabras nuevas para mencionar partes de su cuerpo.

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	Los niños elijen libremente el sector de su preferencia. <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad con una dinámica “en la batalla del calentamiento”; los niños participan en ella luego pregunto: 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿Qué hemos movido? ¿todos tendremos cuerpos? ¿de qué creen hablaremos hoy? ¿Qué partes tiene nuestro cuerpo? - Llamare un niño y se dará la información explicando que todos tenemos un cuerpo, que tiene partes cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies, etc. Y que debemos cuidarlo y protegerlo porque es un regalo de dios. - Salimos al patio, los niños y niñas tocan su cuerpo y van identificando algunas partes de su cuerpo, las nombran, luego en sus compañeros les pregunto: ¿Cómo son tus piernas? ¿tus Brazos? - En papelotes contorneamos su cuerpo, colocamos los papelotes, señalan y nombran las partes que reconocen. - En una lámina iremos señalando y nombrando diversas partes del cuerpo humano, luego lo hacen ellos. - Escuchan la canción “Mi Cuerpo se está Moviendo” al ritmo de ella y de acuerdo a lo que dice, los niños mueven las partes de su cuerpo. 	Lamina del Cuerpo del niño Papelotes plumones

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas y con una lámina se realiza el recuento de lo aprendido ¿Qué partes tiene el cuerpo humano? Los niños expresan ¿Dónde está la cabeza? ¿el tronco? ¿las piernas? ¿los brazos? - Arman rompecabezas del cuerpo humano. - Embolilla la figura del cuerpo humano. - Realizan actividades de psicomotora en el patio - Actividades de salida. 	<p>Lamina Rompecabezas</p> <p>Hojas Crayolas</p>
---------------	--	---	--

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Mueve los pies y manos rápido lento		Punza sobre la figura completa		Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano		1	2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2			1
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2			1
5	BALLADARES MENDOZA, Kenji Leonel	2			1	2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2			1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder		1	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2			1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana		1		1	2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco		1	2			1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2			1	2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy		1	2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2			1	2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2		2		2	
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2			1
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana		1	2	1		1
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2			1
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1		1	2	
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2			1
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2			1
21	PALMA YOYERA, Snaider Javier	2		2			1

SESION DE APRENDIZAJE 02

I. DENOMINACION : “CONOZCO LAS PARTES GRUESAS DE MI CUERPO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ COMUNICACION	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD. SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	- Se expresa corporalmente - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Señala cabeza, brazos y piernas en sí mismo y en otros con agrado. - Realiza actividades utilizando las partes gruesas de su cuerpo. - Cumple ordenes o indicaciones sencillas con agrado

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad cantando y realizando diversas acciones: aplaudir, zapatear, saltar, etc. - Responden preguntas. 	<p>Niños Docente</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta: ¿con que aplaudimos? ¿con que zapateamos? ¿con que saltaron? ¿Cómo se llama lo nombrado? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? - Con apoyo de la silueta les diré; se llama cuerpo humano y tenemos una cabeza para mover, pensar, también un tronco con el que podemos movernos, brazos para abrazar, comer, piernas para saltar, correr, etc. - Jugamos en el patio: los niños se echan en el suelo, simulan dormir y le amarrare una cinta a una parte de su cuerpo, a medida que doy las ordenes los niños se levantarán y realizarán una acción (muevo mi pierna, mi brazo, etc) - En el patio se tocan las partes gruesas de su cuerpo, luego en el del compañero. - Realizan diversos movimientos con las partes gruesas de su cuerpo, vivencian cada una de ellas. 	<p>Cuerpo de los niños</p> <p>Siluetas</p> <p>Cintas</p> <p>Hojas Crayolas</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolido el tema con el trabajo de los niños, reforzando que somos importantes y debemos cuidar nuestro cuerpo. - Responden preguntas: ¿Cuáles son las partes gruesas de nuestro cuerpo? - Modelan su cuerpo - Aprenden la importancia de nuestro cuerpo - Aprenden la canción de mi cuerpo. - Actividades de salida. 	<p>Imágenes Hojas Crayolas Vestimentas</p>

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Camina por líneas		Recorta líneas rectas y ondeadas	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano		1		1
2	ATOCHÉ RAMÍREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2	
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2			1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2	
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2			1
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2		2	
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth		1		1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen		1		1
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda		1	2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2	
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2			1

SESION DE APRENDIZAJE 03

I. DENOMINACION : “CONOZCO LAS PARTES FINAS DE MI CUERPO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “Nº 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD.	- Se expresa corporalmente	- Señala cara, manos y pies en sí mismo y material gráfico con agrado.
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Realiza actividades utilizando las manos - Cumple ordenes o indicaciones sencillas

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MO MENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <p>Juegan en el sector elegido.</p> <p>Dialogan sobre la actividad realizada</p> <p>Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas.</p> <p>Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc.</p> <p>Se inicia la actividad realizando algunas actividades: como escribir, aplaudir etc.</p> <p>Responden preguntas.</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Siluetas</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<p>Pregunto: ¿con que escribí? ¿con que aplaudimos? ¿con que pateamos la pelota?</p> <p>Señalando en un niño les diré que son nuestras manos y pies y se llaman partes finas y con ellas podemos realizar muchas cosas como escribir dibujar, coger las cosas patear, etc.</p> <p>En el patio a una orden se tocan las partes finas de su cuerpo, vivencian cada una de ellas.</p> <p>Tocan a una orden la mano de su compañero, sus pies.</p> <p>En el aula manipulan diversos objetos, los cogen y luego las colocan en una caja.</p> <p>En lámina identifican las partes finas uno por uno.</p> <p>En el aula señalan partes finas de su cuerpo en sí mismo y en material grafico</p>	<p>Cuerpo de los niños</p> <p>Objetos</p> <p>Lamina</p> <p>fichas</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<p>Consolido el tema con el trabajo de los niños, reforzando que somos creación de DIOS que somos importantes y debemos cuidar las manos y los pies porque son parte de nuestro cuerpo.</p> <p>En casa contornean sus manos y comentan la utilidad de estas</p> <p>Trabajan la técnica del pasado de cuentas sobre una pita</p> <p>Aprenden poesia “Mis Manitos”</p> <p>Actividades de salida.</p>	<p>Hoja tempera</p> <p>papeles</p> <p>Crayolas</p> <p>Pita</p> <p>Hilo</p> <p>Lana</p> <p>cuentas</p>

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Aplaudes después del sonido de un tambor		Embolilla papel crepe		Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2		2	
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2			1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2			1		1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel		1	2			1
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2			1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2			1
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2			1	2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco		1	2		2	
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro		1	2		2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomi	2		2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmir	2		2			1
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2		2		2	
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2			1
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2			1	2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2			1
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1	2		2	
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2			1
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2			1
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2			1		1

SESION DE APRENDIZAJE 04

I. DENOMINACION : “EJERCITO MI CUERPO”

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRI Z	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD.	- Se expresa corporalmente	- Realiza acciones y movimientos en diferentes situaciones cotidianas, reconociendo y nombrando espontáneamente las partes de su cuerpo; y se dibuja asimismo usando generalmente un círculo para representarse

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Utilización libre de los sectores Rutinas Motivación	Los niños elijen libremente el sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad realizando algunas actividades: como dinámicas. - Responden preguntas.	Niños Docente Cd Música
DESARROLLO	Rescate de saberes previos Nuevo conocimiento Construcción de Aprendizaje Aplicación de lo aprendido	- Salimos en orden al patio - Camina sobre una línea sin salirse - Salta en dos pies - Corre por todo el patio - Suben y bajan escaleras - Suben y bajan gradas alternando los dos pies - Lanza una pelota por el centro del ula –ula - Realizan ejercicios de respiración	Pelota Ula – ula
CIERRE	- Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación	- Consolida el tema con el trabajo de los niños. - Aplico la prueba de entrada en forma individual, mientras los otros niños modelan plastilina libremente.	Plastilina.

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	- Se para en un pie con los ojos cerrados por 10 segundos		- Delinea con plumones una figura		Tiene control de su propio cuerpo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano		1	2			1
2	ATOCHÉ RAMÍREZ, Dorian josemiguel	2		2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2			1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2			1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel		1	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar		1	2			1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder		1	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2		2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2			1	2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2			1		1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2		2			1
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2		2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2			1
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth		1		1		1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2			1
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2			1
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2			1	2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1	2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda		1	2		1	1
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2		2	2
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2			1	1	1

SESION DE APRENDIZAJE 05

II DENOMINACION : EJERCITO MI CUERPO

III DATOS INFORMATIVOS:

2.1 RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2 I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3 EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Independiza movimientos de los dedos. - Agarra dos objetos pequeños en la mano sin soltarlos uno por vez y arrugado de papel con una mano.

IV DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad colocando las carpetas y sillas alrededor del aula. Luego indicar por grupos de cuatro o cinco niños que imiten el gusanito cuando caminan o pedirles que se arrastren por el piso ayudándose del movimiento de sus brazos, piernas y hombros 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿seguimos jugando? - Llevamos a los niños al patio y los colocamos en dos filas con igual cantidad de jugadores, formando un gusanito. - Indicarles que se agarren por la cintura fuertemente e intenten moverse rápidamente por todo el patio. - Luego solicitarles que cuando escuchen el sonido de la pandereta, se muevan lentamente. - Finalmente indicarles que van a repetir la actividad, pero esta vez solo utilizaran los dedos pulgar e índice para sujetarse. - Colocar en el patio fichas o botones de diferentes colores en el piso. Luego pedir a los niños, que recojan los botones o fichas con una sola mano usando los dedos índice y pulgar, pedirles que no suelten los botones que van recogiendo deben de guardarlos en la misma mano. Previamente, mostrarles como lo deben hacer. 	Pandereta Fichas Botones
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Entregar a los niños papel crepe, indicarles que lo rasguen y lo utilicen para hacer bolitas. Luego, pedirles que los utilicen para decorar el dibujo que deseen. - Entregar a los niños la ficha y preguntarles ¿Qué observan? ¿han visto algún gusano? ¿Dónde? ¿Qué creen que harán en la ficha? Luego proporcionarles papel crepe recortado y pedirles que arruguen el papel lo mejor que puedan con una sola mano. Finalmente solicitarles lo peguen dentro dl gusano. - Pedir a cada niño que exponga su trabajo mencionando como lo realizaron, si tuvieron alguna dificultad, etc. 	Hojas Papel crepe goma

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Coge la pelota con dos manos cuando la lanza		Enrosca y desenrosca tapas de botella	
		SI	NO	SI	NO
1.	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2	
2.	ATOCHÉ RAMÍREZ, Dorian Josemiguel	2		2	
3.	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4.	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2	
5.	BALLADARES MENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6.	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7.	CASTREJÓN SOPLIN, Dayiro Snayder		1	2	
8.	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2	
9.	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2	
10.	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2	
11.	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro		1	2	
12.	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2			1
13.	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2	
14.	JARA FERNÁNDEZ, Camila Lisbeth	2		2	
15.	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2	
16.	LOPEZ MOGOLLÓN, María Eloana		1	2	
17.	LOPEZ POLO, Luissiana	2			1
18.	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2		2	
19.	MOGOLLÓN CHIROQUE, Luhana Esmeralda		1	2	
20.	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2			1
21.	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 06

I. DENOMINACION : EJERCITO MI CUERPO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Independiza movimientos de los dedos. - Amasado de plastilina

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad llevando a los niños al patio y proporcionarles a cada uno de ellos un globo de diferente color, el cual deberá ir inflando para prepararse para el juego. - Indicarles que en el juego no se puede empujar ni coger el globo de su compañero. 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿seguimos jugando? - Ubicar a los niños en el patio y formar tres equipos de acuerdo al color de los globos (rojo, azul, amarillo), luego cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego, a una señal. - Cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando impulsándolos con los dedos de la mano (solo dedos), cuando está viendo que el globo va a caer al piso. - Cuando el globo cae al piso el niño deberá cogerlo y sentarse a un lado del patio. - Finalmente el equipo que mantenga el globo más tiempo en el aire será el ganador 	Globos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<p>Expresión grafico plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar a los niños plastilina de colores para que la amasen libremente, pedirles que modelen lo que deseen. - Entregar a los niños la ficha y preguntarles: ¿que observan? ¿les gustan los globos? - Luego proporcionarles la plastilina de colores e indicarles que la amasen libremente. - Finalmente pedirles que la coloquen dentro del globo, recordarles que para amasar y expandirla solo deben usar los dedos. - Dialogar con los niños como se sintieron al realizar la actividad, que hicieron en el patio, que hicieron primero, con que parte del cuerpo evitaban que el globo se caiga, como amasaban la plastilina, etc. 	Hojas plastilina

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Abrocha y desabrocha botones		Hincha las mejillas cuando infla un globo		Entona canciones sencillas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano		1		1		1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2			1	2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2			1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2			1		1
5	BALLADARESMENDOZ A, Kenji Leonel	2			1	2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2			1		1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2			1	2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth		1		1		1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2			1		1
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2			1		1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2			1	2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2			1	2	
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit		1	2			1
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2			1		1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2			1	2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2		2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2			1	2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana		1		1	2	
21	PALMA YOYERA, Snaider Javier	2		2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 07

I. DENOMINACION : DESARROLLAMOS MOTRICIDAD FINA

II. DATOS INFORMATIVOS :

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Mantiene un control visomotriz para realizar los trazos. - Garabateo.

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad llevando a los niños al patio e indicarles que caminen libremente por él, luego proporcionarles cintas de colores para que las muevan según la dirección que se les indique. 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿seguimos jugando? - Pedir a los niños que formen tres filas y que se coloquen dentro del paleógrafo que se ha colocado en la pared, previamente se les ha entregado una crayola a cada uno. - Luego indicarles que cuando escuchen el sonido de la pandereta, se acerquen al paleógrafo que le corresponde y realicen trazos libres, pero siguiendo la dirección arriba – abajo o izquierda – derecha. - Recordarles que no se toma en cuenta la rapidez sino la dirección del trazo. - Finalmente mencionarles que cuando vuelva a sonar la pandereta, dejen de hacer los trazos. 	Paleógrafo Crayolas
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar a los niños cartulinas y pinceles con temperas. Indicarles que realicen trazos libres. - Entregar a los niños la ficha y preguntarles: ¿Qué observan? ¿qué creen que harán? ¿Por qué estará vacío el cuadro? - Luego indicarles que realicen trazos de arriba – abajo o de izquierda a derecha. - Preguntar a los niños ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué actividades se realizaron en el patio? ¿Qué hicieron con los pinceles? ¿con que decoraron el cuadro de la ficha? 	Hojas Papelotes Pinceles temperas

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Lanza discos hacia un determinado lugar		Introduce objetos utilizando el dedo índice y pulgar a una botella	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2	
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2	
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2			1
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2	
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2		2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2		2	
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit		1	2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth		1	2	
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2			1
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2	
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier		1	2	

SESION DE APRENDIZAJE 08

I. DENOMINACION : MOVEMOS EL CUERPO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Se valora así mismo	Mantiene una adecuada direccionalidad y control viso motriz para realizar los trazos. Trazo cruz.

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad: proporcionar a los niños palitos de chupete he indicarles que formen una cruz. Luego solicitarles que con su dedo índice lo delineen 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿seguimos jugando? - Llevar a los niños al patio y formar tres grupos de igual número de integrantes, un niño será el que inicie el juego, previamente se ha dibujado una línea vertical larga y varias líneas horizontales (deben cruzar la línea horizontal) - Luego pedirles que salten desde el punto de inicio de cada línea horizontal hasta el final. Gana el grupo el que termina primero. - Solicitar a los niños que se sienten el piso y proporcionarles a cada uno una pelota. - Luego indicarles que se la den bote llevándola de izquierda a derecha y de derecha a izquierda 	Tizas
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar a los niños un paleógrafo con el dibujo de una cometa completa como modelo y otras cometas incompletas para que tracen la cruz de las uniones. - Entregar a los niños la ficha y preguntarles: ¿Qué observan? - Luego solicitarles que modelen tiras de plastilina y los peguen sobre la cruz. - Finalmente solicitarles que tracen las líneas según el modelo - Preguntar a los niños ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué realizaron con las pelotas? ¿qué trazo realizaron en las cometas? 	Hojas Papel crepe goma

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Coordina brazos y piernas al correr		Saca objetos utilizando el dedo índice y pulgar		Toca sus articulaciones (rodilla, brazos y codos a la indicación)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2			1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2			1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel		1	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2			1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2			1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2			1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2		2			1
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy		1	2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2			1
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2		2			1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2			1
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2			1	2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1	2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2			1		1
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2			1
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier		1	2			1

SESION DE APRENDIZAJE 09

I. DENOMINACION : JUGAMOS CON TRAZOS

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Mantiene una adecuada direccionalidad y control viso motriz para realizar los trazos. - Trazo combinado recto.

DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad: proporcionar a los niños palitos de chupete para que los peguen, los unan por un extremo y formen una L invertida. - Luego solicitarles que pasen su dedo índice por encima 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿seguimos jugando? - Pedir a los niños que formen parejas, ubicarlos en un camino que deberán seguir. El primer niño debe dirigirse hacia su derecha, quedarse en ese sitio para que su compañero, baje hacia el siguiente punto. - Después cambiar de sitios para que realicen ambos recorridos. - Finalmente que en el piso tracen el camino que recorrieron 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar a los niños un paleógrafo y plumones para que tracen el camino que realizaron en el patio - Entregar a los niños la ficha y preguntarles: ¿Qué observan? ¿Qué le falta a la niña? ¿hacia dónde debe ir? Luego indicarles que ayuden a la niña a llegar a su vestido, pedirles que utilicen diferentes colores. - Finalmente solicitarles que tracen las líneas d acuerdo al modelo. - Dialogar con los niños, sobre cómo se sintieron al realizar la actividad, como hicieron el trabajo, que hicieron primero, que trazaron en el paleógrafo, cual es la dirección que debe seguir la niña para llegar a su vestido, etc. 	Hojas Paleógrafo plumones

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Emboca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo		Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larynson Luciano	2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2			1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2			1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2			1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2			1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2			1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2			1
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmir	2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2			1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2			1
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1		1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana		1	2	
21	PALMA YOYERA, Snaider Javier	2			1

SESION DE APRENDIZAJE 10

I. DENOMINACION : DEMOTRAMOS HABILIDADES

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Usa habilidades viso motoras en espacios limitados. - Trazos ondulados

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad: salir al patio con los niños y distribuirlos en diferentes lugares formando un círculo grande, luego indicarles que imiten con sus brazos el movimiento que hace un gusano cuando se arrastra por el piso. - Finalmente pedirles que inventen una canción para el gusano mientras realizan el movimiento con sus brazos. 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿seguimos jugando? - Ordenamos a los niños en cuatro columnas y colocar delante de ellos dos colchonetas medianas separadas. - Luego indicarles que se coloquen encima de las colchonetas y que se arrastren como si fueran un gusanito. - Finalmente, cuando terminen en la primera colchoneta, se paran y corren a la segunda en donde realizaran el mismo movimiento. 	Colchonetas
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar a los niños hojas de aplicación y temperas - Luego indicarles que dibujen el cuerpo de un gusano. - Entregar a los niños fichas y preguntarles: ¿Qué observan? ¿Cómo es el cuerpo del gusano? Luego, pedirles que peguen tiras de plastilina dentro del trazo que se encuentre en el cuerpo del gusano. - Finalmente solicitarles, que tracen líneas onduladas dentro de cada recuadro. - Pedir a cada niño que exponga su trabajo mencionado, como es el cuerpo del gusano y como es la dirección del trazo que realizan. 	Hojas Plastilina plumones

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Empuja la pelota con el pie mientras camina		Da bote a la pelota al lanzarla	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2	
5	BALLADARESMENDO ZA, Kenji Leonel	2			1
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth		1	2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2	
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2		2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2		2	
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2			1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana		1	2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2		2	
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2	
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2			1

SESION DE APRENDIZAJE 11

I. DENOMINACION : MOVEMOS EL CUERPO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1.RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2.I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3.EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Escribe el numeral 1 - Observa la lámina y cuenta cuantas manzanas hay. - Luego delinea y escribe el numeral 1

DESARROLLO DE LA SESION:

MO ME NTO S	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad colocando en la pizarra el 1 grande, indicarle a los niños de que numero se trata. - Luego aprender la canción del número 1 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Llevar a los niños al patio y mostrarles el numeral 1, que se trazado en el piso con cinta maskintape. Luego pedirles que caminen sobre él, realizando pasos cortos. - Indicarles que propongan otras formas de pasar sobre el numeral 1. - Proporcionarles a los niños palito de chupetes e indicarle que los utilicen para formar el numeral 1 - Luego pedirles que pasen su dedo índice realizando la dirección correcta del trazo. - Pedir a los niños que traten de formar el numeral 1 con sus cuerpos. 	Cinta maskintape Palitos de chupete
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar a los niños un paleógrafo e indicarle que utilicen pinceles con temperas para realizar el trazo del numeral 1. Luego pedirles que realicen la dirección correcta del trazo - Entregar a los niños la ficha y preguntarles ¿Qué observan cuantas manzanas hay, luego pedirles que delineen el numeral 1? - ¿Preguntarles a los niños como se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿qué numeral formaron con los palitos de chupete?. - Se despiden con un beso. 	Hojas Palitos de chupete goma

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Gatea sin salirse de las línea en zigzag.		Dice su nombre cuando se le solicita		Se despiden a la profesora con un beso	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2			1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2			1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2		2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2			1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2			1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2			1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2		2			1
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy		1	2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2		2			1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2			1
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1	2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2		2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2			1
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier		1	2			1

SESION DE APRENDIZAJE 12

I. DENOMINACION : LAS PARTES FINAS DEL CUERPO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1.RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2.I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3.EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Delinea las partes finas de su cuerpo - Muestra autonomía para saltar obstáculos.

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad colocando en la pizarra el numeral 2 grande, echo de cartulina de colores, indicar a los niños de que numero se trata y colocar el dibujo de dos caramelos para que asocien el numeral con la cantidad. - Aprender con los niños la canción “Tengo dos manos” 	<p>Niños Docente</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama la canción? ¿Les gusto? ¿seguimos cantando? - Llevar a los niños al patio y mostrarles dos caramelos grandes hechos con papel crepe, indicarles que al sonido de la campana se agrupen de dos en dos formando parejas, esto se hace sucesivamente por cinco veces y no pueden repetirse los mismos niños - Mostrar que se ha trazado en el piso y proporcionarle a cada niño una varita de madera, indicarles que la utilicen para delinear siguiendo la dirección correcta del trazo. - Proporcionar a los niños plastilina de colores, luego indicarles que la amasen libremente y luego modelen tiras. - Finalmente solicitarles que pasen por obstáculos. 	<p>Papel crepé Plumones Plastilina</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir a los niños que en forma ordenada se acerquen a la pizarra y tracen con tizas de colores. - Entregar a los niños la ficha y preguntarles: ¿Qué observan? Luego indicarles que cuenten cuantas naranjas hay. - Finalmente, que - Dialogar con los niños como se sintieron al realizar la actividad, como hicieron el trabajo, que hicieron primero, cuantos caramelos observaron, que numeral se trazó en el piso, cual es la dirección correcta del trazo, etc. 	<p>Hojas Plastilina Plumones Naranjas</p>

LIS DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Corre salta obstáculos		Identifica algunas partes de su cara nombrándolas	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2	
2	ATOCHÉ RAMÍREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2	
5	BALLADARES MENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7	CASTREJÓN SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2	
8	CEDENO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana		1	2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco		1	2	
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2		2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2			1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth		1	2	
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana		1	2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2			1
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2		2	
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2		2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2	
21	PALMA YOYERA, Snaider Javier		1		1

SESION DE APRENDIZAJE 13

I. DENOMINACION : EJERCITAMOS EL CUERPO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1.RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2.I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3.EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOMOTORA INTELECTUAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Ejercitara la atención y orientación especial. - Ejercita la coordinación motora fina

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad realizando ejercicios de análisis y síntesis, ya que se les presenta una figura descompuesta en partes que el tendrá que reconocer y recomponer. 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - El niño recortara las partes que se le presentan en la lámina. - Luego reconocerá el animal que le corresponden las partes. - Realizar la recomposición de la figura de la familia. - Pegar las partes recompuestas, en la hoja que le sigue. - Luego puede pintar la lamina 	Lamina Tijera Goma Hojas bond.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Entregar a los niños la ficha y preguntarles ¿Qué observan, que hay en la lámina, a quien representa la lámina, luego pedirles que la pinten? - ¿Preguntarles a los niños como se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿qué formaron con los papeles cortados? 	Hojas Crayones goma

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Encesta el balón en una canasta		Imita sonidos onomatopéyicos: perro, gato	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylín Cataleya Illari	2			1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2		2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2		2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2			1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro		1	2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2		2	
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmir	2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth		1	2	
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda		1	2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2	
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 14

I. DENOMINACION : RASGADO DE PAPEL

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2. I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3. EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora así mismo	- Disocia la muñeca con los codos apoyados en la mesa. - Rasgar papel

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad llevar a los alumnos al patio y pedirles que realicen movimientos de arriba hacia abajo, con sus manos alternando cada una de ellas. Luego pedirles que giren sus muñecas. 	<p>Niños Docente</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Brindar a los niños lanas o pitas las cuales serán colocadas en las cuentas, indicarles que solo deben mover las muñecas. No todo su brazo. - Indicar a los niños que imaginaran que es un día muy caluroso y por eso usaran sus manos como abanicos - Pedirles que muevan sus manos de adelante para atrás. - Recordarles que es movimiento de muñeca. 	<p>Lana Pita abanicos</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Entregar a los niños hojas de papel periódico o cometa, luego indicarles que usen sus manos para cortar el papel primero que corten trazos grandes y luego pequeños. - Entregar a los niños la ficha y preguntar: ¿Qué observan? ¿han probado las manzanas? Luego pedirles que comenten con sus compañeros acerca de la importancia que tiene consumir fruta. - Finalmente pedirles que rasguen papel y lo peguen dentro de la manzana. - Dialogar con los niños como se sintieron al realizar la actividad, como hicieron el trabajo y si fue fácil romper el papel con sus dedos. 	<p>Hojas Papel crepe goma</p>

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Camina por líneas rectas alternando los pies		Observa y nombra objetos en láminas	
		SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2	
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2		2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2		2	
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2		2	
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2		2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2		2	
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2			1
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2		2	
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana		1	2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2	
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro		1	2	
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomi		1	2	
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmir	2		2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	2		2	
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen		1	2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2	
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2		2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir		1	2	
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda		1		1
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2		2	
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 15

I. DENOMINACION : RECONOZCO ARRIBA -ABAJO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1.RESPONSABLE : JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR

2.2.I. E. I. : “N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS”

2.3.EJE CURRICULAR : APRENDER A SER.

III. INFORMACION CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	CONSTRUYE LA NOCION DE CANTIDAD	- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Expresa arriba – abajo en objetos que manipula
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUAMATERNA	- Utiliza recursos no verbales de forma estratégica	- Toma en cuenta las indicaciones dadas por su maestra.

IV. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños elijen libremente el sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad mediante una lámina donde se aprecia a niños jugando en un resbalón. 	Niños Docente
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿les gusto jugar en el resbalón? ¿Dónde está el niño? ¿Dónde está la niña? - Les diré que hoy trabajaremos a ubicarnos dentro de y fuera de. - Jugamos a “simón manda” - En diferentes tarjetas identifican lo que está arriba y lo que esta abajo. - Salimos al patio observamos y mencionamos el sol este....., lo arboles están....., los niños están....., ¿qué cosas están arriba y cuales están abajo? - Entregamos a cada grupo un papelote con un paisaje inanimado y siluetas diversas (pato, niños, nubes, flores, arboles, sol) - Pegan en el paisaje lo que debe estar arriba y lo que debe estar abajo. 	Papelotes siluetas
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolido con sus propios trabajos realizados. - Incrementa su vocabulario utilizando las palabras arriba – abajo. - Cantamos la canción arriba – abajo. - Actividades de salida. 	

LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	Sonríe al estar frente a un espejo		Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos		Atiende y responde con La Mirada	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	2		2			1
2	ATOCHE RAMIREZ, Dorian josemiguel	2			1	2	
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	2			1		1
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	2			1		1
5	BALLADARESMENDOZA, Kenji Leonel	2			1	2	
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	2			1		1
7	CASTREJON SOPLIN, Dayiro Snayder	2			1	2	
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2			1		1
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2			1	2	
10	FLORES FLORES, Allen Franco	2		2			1
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	2			1		1
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	2			1		1
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmit	2			1	2	
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth		1		1		1
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2		2		2	
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2		2			1
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2			1	2	
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	2		2			1
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2			1	2	
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana		1	2			1
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier		1		1		1

ANEXO 3: PROPUESTA PEDAGOGICA

1. Título

El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019

2. Datos informativos

Institución Educativa : I.E. N°075 “Carrusel de Niños”
Cobertura : Niños de 3 años de edad de educación inicial
Duración : 15 sesiones con un tiempo de 45 minutos
Lugar de aplicación : I.E. N°075 “Carrusel de Niños”

3. Justificación

La propuesta pedagógica, con el empleo del juego como estrategia y recurso en su componente lúdico, para activar los dispositivos de aprendizaje con juegos dirigidos, de habilidad y funcionales, para el desarrollo de destrezas físicas, motrices e intelectuales de la psicomotricidad fina, dirigiendo adecuadamente la energía propia de la infancia.

Este programa se presenta para niños y niñas de 3 años de la I.E. N°075 “Carrusel de Niños”, que través de la recreación intencionada y el uso adecuado del tiempo, realicen experiencias placenteras del juego lúdico en el desarrollo de la psicomotricidad fina en sus componentes viso-manual, facial, gestual y fonética, para consolidar su formación integral en constante participación del proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades innovadoras y motivantes.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Demostrar cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.

4.2. Objetivos específicos

Demostrar cómo El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión viso – manual, en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.

Demostrar cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión facial, en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019

Demostrar como el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión gestual en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019.

Demostrar cómo el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina, dimensión fonética, en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel De Niños”–Tumbes, 2019

5. Base legal

Constitución Política del Perú

Ley N° 28044, Ley general de educación.

D.S. N° 013-2004-ED, Reglamento de la educación básica regular.

RM N° 649 -2016- Minedu, Currículo Nacional de la Educación.

Guía curricular de la propuesta pedagógica de educación inicial 2008.

Guía de Psicomotricidad Ciclo II 2012.

6. Alcance

Este programa implica la participación de los docentes, padres de familia y los niños y niñas de 3 años matriculados en educación inicial de la I.E. N°075 “Carrusel de Niños”.

7. Cronograma de actividades

N°	Actividades	MES Y SEMANAS															
		Mes 1				Mes 2					Mes 3			Mes 4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2
1	Revisión de literatura.	x	x														
2	Planificación del programa.	x	x														
3	Organización del programa.			x	x												
4	Pre test (Evaluación de entrada).				x												
5	Sesión N°1-“Como es mi cuerpo”.					x											
6	Sesión N°2 – “Conozco las partes gruesas de mi cuerpo”					x											
7	Sesión N°3-“Conozco las partes finas de mi cuerpo”.						x										
8	Sesión N°4-“Ejercito mi cuerpo”							x									
9	Sesión N°5-“Ejercito mi cuerpo”.								x								
10	Sesión N°6-“Ejercito mi cuerpo”.									x							
11	Sesión N°7-“Desarrollamos motricidad fina”.										x						
12	Sesión N°8-“Movemos el cuerpo”.											x					
13	Sesión N°9 - “Jugamos con trazos”.												x				
14	Sesión N°10 - “Demostramos habilidades”.													x			
15	Sesión N°11 - “Movemos el cuerpo”.														x		
16	Sesión N°12 - “Las partes finas del cuerpo”															x	
17	Sesión N°13 – “Ejercitamos el cuerpo”.																x
18	Sesión N°14 – “Rasgado de papel”.																x
19	Sesión N°15 – “Reconozco arriba – abajo”																x
20	Post test (Evaluación de salida).																x

ANEXO 4: NÓMINA DE MATRICULA

NÓMINA DE MATRICULA - 16



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 9 1	Número y/o Nombre	075 CARRUSEL DE NIÑOS <th>Gratificación</th> <td>PGD</td> <th>Inicio</th> <td>14/03/2016</td> <th>Fin</th> <td>30/12/2016</td> <th>Dpto.</th> <td>TUMBES</td>		Gratificación	PGD	Inicio	14/03/2016	Fin	30/12/2016	Dpto.	TUMBES															
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Tumbes	Código Modular	1 1 3 6 4 7 2	Característica		Programa		Datos del Estudiante			Prov.	TUMBES															
Nº de D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Revolución de Creación N°	283	Forma		Estado		Sexo	Situación de Matrícula	País	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna	Segunda Lengua	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escala de la Matrícula	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad	Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año	Dist.	TUMBES		
		Nivel/Ciclo	INI	Grado/Edad	3	Sección																			Turno	T	Código Modular
		Modalidad	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)	FUCSIA																						
1	D N I 7 8 0 4 7 6 8 6	ALBURQUEQUE JAIME, Gerson Aldair	20	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
2	D N I 7 7 8 7 1 6 6 4	BENITES PEÑA, Alvaro Leonel	22	10	2012	H	I	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI												
3	D N I 7 7 8 5 9 8 5 1	CALDERON BANCES, Carlosmanuel	19	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
4	D N I 7 7 7 8 7 6 2 7	CARRILLO CASTILLO, Luis Anyelo	16	04	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
5	D N I 7 7 7 2 2 0 9 2	CASTILLO ARMANZA, Dayron Anderson	29	05	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
6	D N I 7 7 9 8 0 6 7 3	CASTILLO MENDOZA, Mary Cristhel	11	02	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
7	D N I 6 3 5 6 5 3 4 2	CORONADO SOSA, Angel Ismael	15	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
8	D N I 7 7 7 1 3 1 1 7	DIOSES FRANCO, Raysheth Mariela	26	05	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
9	D N I 7 7 8 9 5 3 7 7	ESPINOZA DURAND, Jheyler Andrei	08	10	2012	H	P	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI												
10	D N I 7 7 7 9 0 0 8 9	GARCIA CIPRIANO, Edison Aistain	27	08	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
11	D N I 7 8 0 6 1 9 6 5	IPANAQUE RAMIREZ, Alex Alberto	17	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
12	D N I 7 7 7 2 8 0 7 2	JIMENEZ LOPEZ, Emilin Kasumy	07	08	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
13	D N I 6 3 5 6 5 3 4 1	JUAREZ AGUILAR, Araysa Isabel	01	08	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
14	D N I 7 7 7 9 2 2 7 8	MENDOZA CRUZ, Josué Andrew Zhair	09	09	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
15	D N I 7 7 9 5 1 9 9 5	NIEVES MORAN, Genesis Yessely	25	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
16	D N I 7 7 6 4 7 1 2 0	PALACIOS MORAN, Leslie Camila	18	05	2012	M	P	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI												
17	D N I 7 8 0 6 0 5 4 3	PAZ VILLAR, Thiago Millan	17	03	2013	H	I	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI												
18	D N I 7 7 8 7 0 0 1 8	QUEVEDO LABAN, Edwin Bruce	27	10	2012	H	P	P	SI	NO	C	NO	NO	S	SI												
19	D N I 7 7 8 8 6 8 9 1	ROJAS PISFIL, Fabrizio Javier	24	11	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												
20	D N I 6 3 5 6 5 3 2 5	RUJEL SANTOS, Daniela Geraldine	06	07	2012	M	P	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI												
21	D N I 7 7 8 5 3 8 2 6	SANCHEZ SAAVEDRA, Fabiana Caroline	03	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI												

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PR) 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).
- (4) Característ. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (Pr) Presencial, (SP) Semi Presencial, (A) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gratificación : (PGD) P. de gestión directa, (PGP) P. de Gestión Privada, (PR) Privado
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bási. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bási. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBA) PEBAA: Prog. de Educ. Bási. 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, (R) Replante, (RE) Reingresante.
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) Sordocieguera (OT) Otro
En caso de no declarar discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra institución Educativa.
- (16) Nº de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posee D.N.I.

ANEXO 5: EVIDENCIA DE FOTOS

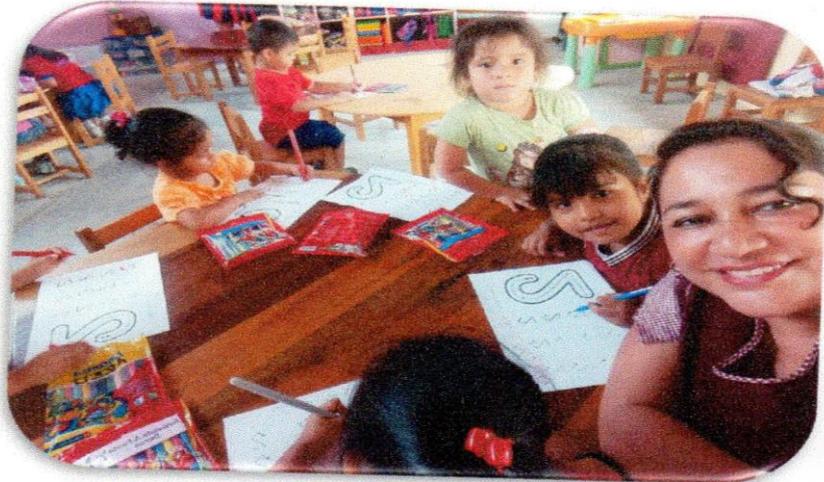


Foto 1.

Niños y niñas de la I.E. N°075 “Carrusel de Niños”, organizados en grupos de trabajo en un ambiente adecuado realizan sus actividades.



Foto 2.

Niños y niñas realizando en conjunto ejecutan el trabajo en un ambiente agradable y con ayuda de la docente facilitadora.

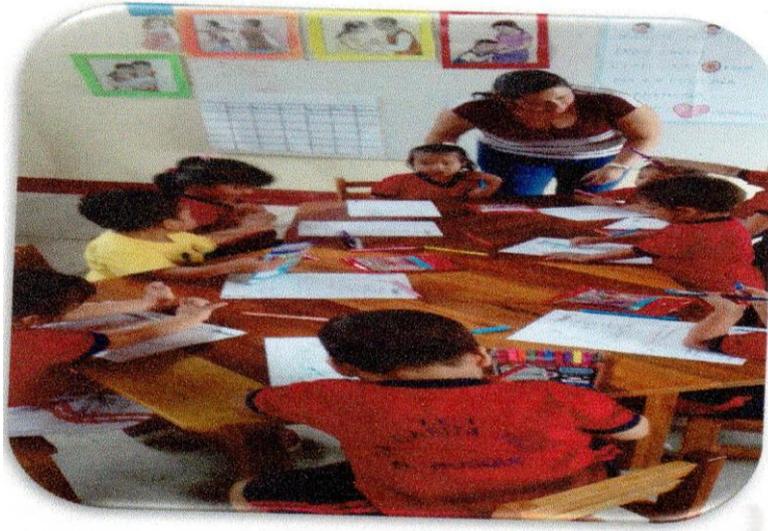


Foto 3.

Niños y niñas en el trabajo en grupo con materiales de dibujo para desarrollar la psicomotricidad fina en la dimensión viso-manual, moviendo la mano y la vista.

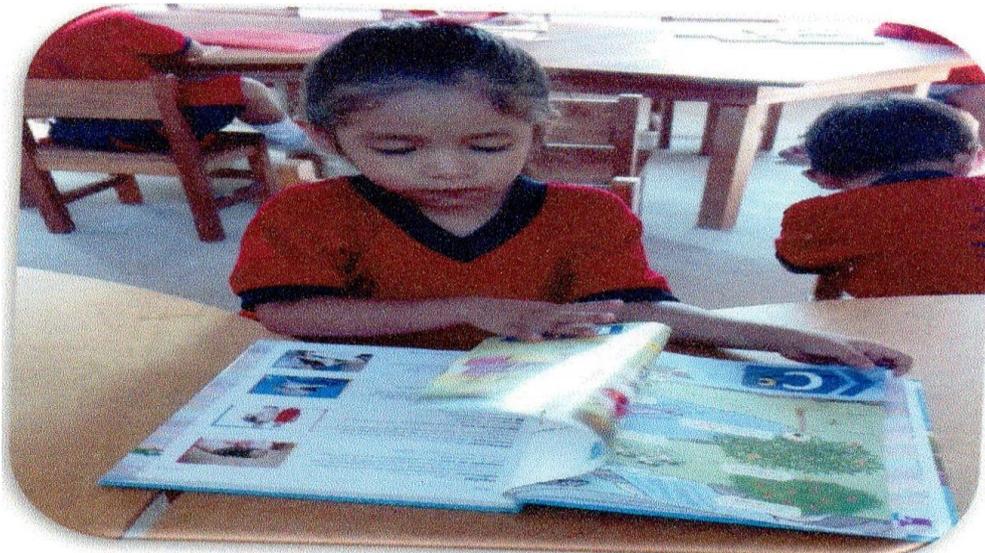


Foto 4.

Niños y niñas en el trabajo en grupo con materiales didáctico facilitado por el Ministerio de Educación del Perú, para mejorar la psicomotricidad fina observando imágenes.



Foto 5.

Niños y niñas aplicando la técnica de ensarte de objetos en un hilo, para mejorar la psicomotricidad fina en las habilidades viso-manuales, gestual, facial y fonética



Foto 6.

Niños y niñas aplicando la técnica de pintado con los dedos, para mejorar la psicomotricidad fina en las habilidades viso-manuales, gestual, facial y fonética

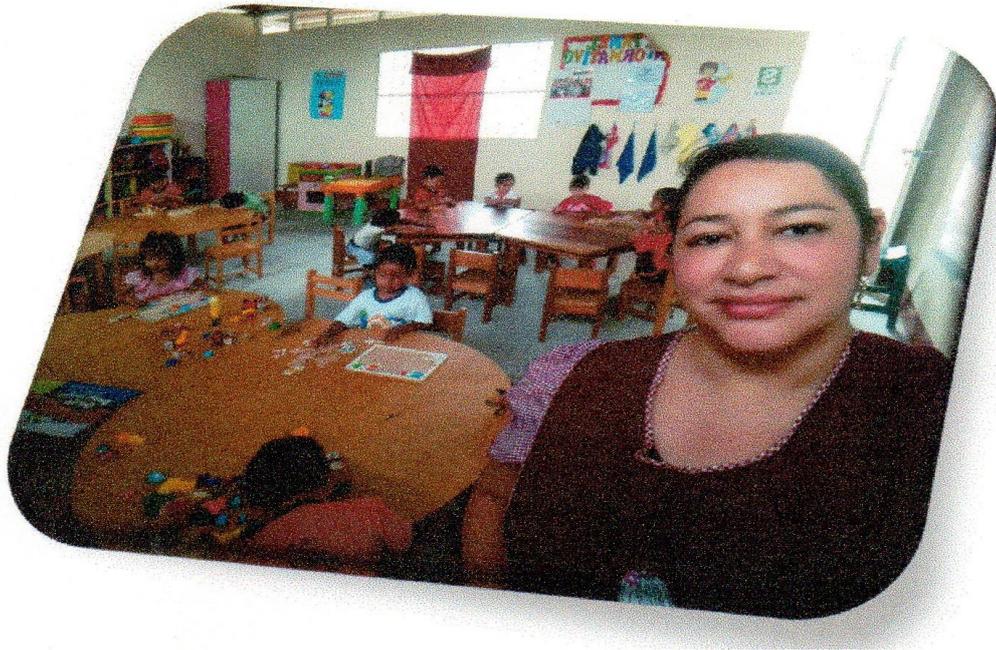


Foto 7.

Niños y niñas desarrollando juegos lúdicos activando el movimiento del cuerpo y habilidades gestuales, faciales y fonéticas en la comunicación con sus pares.



Foto 8.

Niños y niñas aplicando la técnica de rompecabeza en forma individual como estrategia lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad fina.

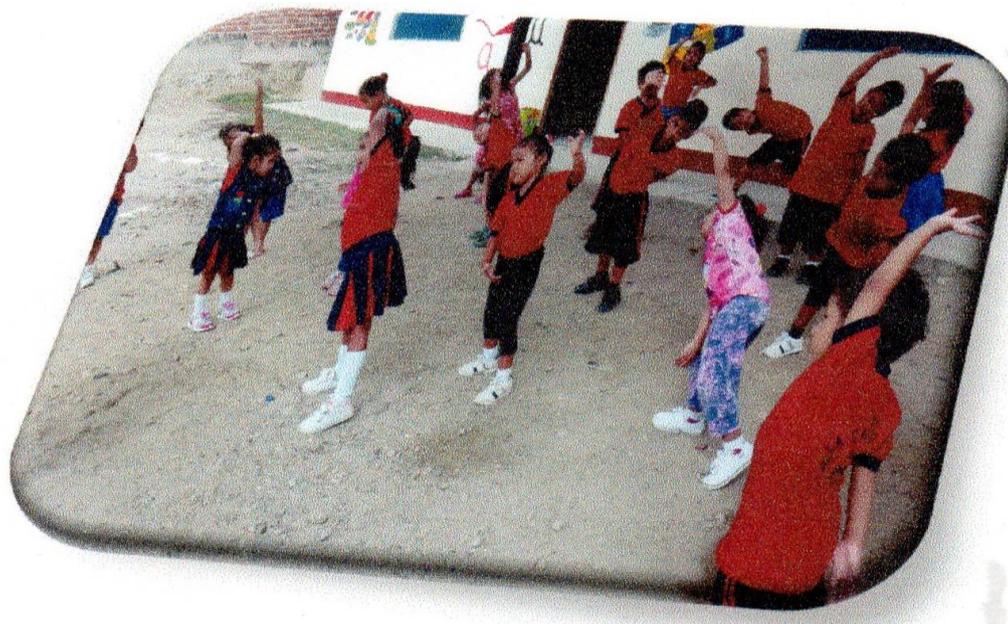


Foto 9.

Niños y niñas realizando una dinámica de reconocimiento del movimiento del cuerpo como estrategia lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad fina.



Foto 10.

Niños y niñas realizando una dinámica de armado de estructuras como estrategia lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad fina.

ANEXO 6: BASE DE DATOS -VARIABLE 1: JUEGO LÚDICO

N°	Apellidos y Nombres	Juegos Dirigidos					TOTAL DEL INDICADOR	Juego de Habilidad					TOTAL DEL INDICADOR	Juego Funcional					TOTAL DEL INDICADOR	TOTAL DE LA VARIABLE 1	Calificación Final
		1	2	3	4	5		6	7	8	9	10		11	12	13	14	15			
1	ALCAS NOBLECILLA, Larrynson Luciano	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
2	ATOCHÉ RAMÍREZ, Dorian josemiguel	2	2	2	2	2	10	1	2	2	1	2	8	2	2	1	2	2	9	27	Logro Previsto
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	Inicio
5	BALLADARES MENDOZA, Kenji Leonel	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30	Logro Previsto
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	2	1	6	17	Inicio
7	CASTREJÓN SOPLIN, Dayiro Snyder	2	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	6	2	1	1	2	1	7	20	Inicio
8	CEDEÑO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2	1	2	2	1	8	1	2	1	1	2	7	1	2	1	2	1	7	22	En Proceso
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2	2	1	1	1	7	1	1	2	1	2	7	1	2	1	2	1	7	21	En Proceso
10	FLORES FLORES, Allen Franco	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	1	5	16	Inicio
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	1	1	1	1	1	5	2	1	1	2	1	7	2	1	1	1	1	6	18	Inicio
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	2	7	1	1	1	1	1	5	17	Inicio
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmir	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	1	5	16	Inicio
14	JARA FERNÁNDEZ, Camila Lisbeth	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6	16	Inicio
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	2	7	1	1	1	1	1	5	17	inicio
16	LOPEZ MOGOLLÓN, María Eloana	1	2	2	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	17	Inicio
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	2	7	2	2	1	2	2	9	26	Logro previsto
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	1	1	1	2	1	6	1	1	2	1	1	6	2	1	1	2	1	7	19	Inicio
19	MOGOLLÓN CHIROQUE, Luhana Esmeralda	1	1	2	2	1	7	2	1	1	1	2	7	1	1	1	1	2	6	20	Inicio
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	Inicio
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	15	Inicio

VARIABLE 2: PSICOMOTRICIDAD FINA																															
N°	Apellidos y Nombres	Coordinación Visual - Manual						TOTAL DEL INDICADOR	Calificación	Coordinación Fonética					TOTAL DEL INDICADOR	Calificación	Coordinación Facial					TOTAL DEL INDICADOR	Calificación	Coordinación Gestual				TOTAL DEL INDICADOR	TOTAL DE LA VARIABLE 2	Calificación Final	
		1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11			12	13	14	15	16			17	18	19	20				
1	ALCAS NOBLECILLA, Larynson Luciano	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	2	1	1	2	7	En Proceso	1	1	1	1	4	Inicio	22	Inicio
2	ATOCHÉ RAMÍREZ, Dorian josemiguel	2	2	1	2	1	2	10	Logro Previsto	2	2	2	2	2	10	Logro Previsto	2	2	1	1	1	7	En Proceso	2	1	2	2	7	Logro Previsto	34	Logro Previsto
3	ATTO BOYER, Adriana Franchesca	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	1	2	2	1	8	Logro Previsto	1	1	1	1	4	Inicio	23	Inicio
4	BALDARROGO PINTADO, Aylin Cataleya Illari	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	4	Inicio	21	Inicio
5	BALLADARES MENDOZA, Kenji Leonel	1	2	2	2	2	2	11	Logro Previsto	2	2	2	2	2	10	Logro Previsto	2	1	1	2	1	7	En Proceso	2	2	2	2	8	Logro Previsto	36	Logro Previsto
6	BRAVO MONJA, Edwin Neykar	1	1	1	1	1	2	7	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	1	1	2	6	En Proceso	23	Inicio
7	CASTREJÓN SOPLIN, Dayro Snyder	1	1	1	1	1	2	7	Inicio	2	2	1	1	2	8	Logro Previsto	2	1	1	2	1	7	En Proceso	2	1	2	2	7	Logro Previsto	29	En Proceso
8	CEDENO LLOVERA, Irenne Elizabeth	2	1	1	2	1	2	9	En Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	2	1	1	1	6	Inicio	2	1	1	2	6	En Proceso	26	Inicio
9	CORNEJO SURITA, Daleska Luhana	2	2	1	1	1	2	9	En Proceso	2	2	1	1	1	7	En Proceso	1	2	1	2	1	7	En Proceso	2	1	2	2	7	Logro Previsto	30	En Proceso
10	FLORES FLORES, Allen Franco	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	1	1	2	8	Logro Previsto	1	1	1	1	4	Inicio	23	Inicio
11	GALAN MONTENEGRO, Neymar Dalessandro	1	2	1	2	1	2	9	En Proceso	1	2	2	2	2	9	Logro Previsto	2	2	1	2	1	8	Logro Previsto	2	1	1	1	5	Inicio	31	En Proceso
12	GUERRERO GUERRERO, Briana Naomy	1	1	1	2	2	1	8	En Proceso	1	1	2	1	2	7	En Proceso	2	1	1	1	1	6	Inicio	1	1	1	1	4	Inicio	25	Inicio
13	GUEVARA NAIRA, Yair Esmir	1	2	1	1	2	1	8	En Proceso	2	1	2	2	1	8	Logro Previsto	2	1	2	2	1	8	Logro Previsto	2	1	2	1	6	En Proceso	30	En Proceso
14	JARA FERNANDEZ, Camila Lisbeth	1	1	1	2	1	2	8	En Proceso	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	2	1	2	1	7	En Proceso	1	2	1	1	5	Inicio	25	Inicio
15	LIVIA ROJAS, Valeshka Del Carmen	2	2	1	2	2	2	11	Logro Previsto	2	2	2	2	2	10	Logro Previsto	1	1	2	1	2	7	En Proceso	2	2	2	2	8	Logro Previsto	36	Logro Previsto
16	LOPEZ MOGOLLON, María Eloana	2	1	1	1	1	1	7	Inicio	1	1	1	1	2	6	Inicio	1	2	1	1	2	7	En Proceso	1	1	1	1	4	Inicio	24	Inicio
17	LOPEZ POLO, Luissiana	2	1	1	1	2	2	9	En Proceso	2	2	2	2	2	10	Logro Previsto	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	1	2	2	6	En Proceso	31	En Proceso
18	MENA CASTILLO, Jandy Yamir	1	1	1	1	1	2	7	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	2	2	2	2	10	Logro Previsto	2	1	1	1	5	Inicio	27	En Proceso
19	MOGOLLON CHIROQUE, Luhana Esmeralda	2	2	1	1	2	2	10	Logro Previsto	2	1	2	1	2	8	Logro Previsto	2	1	1	1	1	6	Inicio	2	2	2	2	8	Logro Previsto	32	En Proceso
20	PALAS ACOSTA, Erika Tatiana	2	2	2	2	2	2	12	Logro Previsto	2	1	2	2	2	9	Logro Previsto	1	1	1	1	2	6	Inicio	2	2	1	2	7	Logro Previsto	34	Logro Previsto
21	PALMA YOVERA, Snaider Javier	1	1	1	1	1	1	6	Inicio	1	2	1	1	2	7	En Proceso	2	1	2	1	1	7	En Proceso	1	1	1	1	4	Inicio	24	Inicio

ANEXO 8: OFICIO DE ACEPTACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 27 de Setiembre del 2018

Oficio N°1435-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra

Lic. Ivonne Cabrera Dios

Directora de la Institución Educativa N°075 “Carrusel de Niños”
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y facilidades a la alumna **JEYESRLI MILUSCA CESPEDES AGUILAR** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación del IX ciclo de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación experimental; que consta de aplicar una sesión de aprendizaje. Estas son actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura: de Tesis III, Titulada; **“EL JUEGO LUDICO BASADO EN EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO PARA LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 075 CARRUSEL DE NIÑOS – TUMBES 2018”**.

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

Atentamente,

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Ing. Dr. Segundo Correa Morán
COORDINADOR
FILIAL - TUMBES

Handwritten notes:
02-10-18
Aula de Recreación
9-10-18



Av. Tumbes N° 104 Tumbes - Perú
Teléfono: (072)524085
Web Site: www.uladech.edu.pe

ANEXO 9: HOJA DE SIMILITUD

INFORME FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

11%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

5%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 4%