



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS BASADO EN EL  
ENFOQUE SOCIO COGNITIVO MEJORA LA  
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 205 “SOL RADIANTE”  
AGUAS VERDES-TUMBES, 2018**

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

**AUTORA**

**ERIQUE ESTRADA, DIANA SOLANHS**

**ORCID: 0000-0003-0197-3229**

**ASESOR**

**ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR**

**ORCID: 0000-0002-9392-7520**

**TUMBES-PERÚ**

**2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Erique Estrada, Diana Solanhs

ORCID: 0000-0003-0197-3229

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

### **ASESOR**

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

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

### **JURADO**

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros de Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL  
**PRESIDENTE**

---

DRA. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE  
**MIEMBRO**

---

DRA. ARRUNÁTEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA  
**MIEMBRO**

---

DRA. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR  
**ASESOR**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por su infinita misericordia y su protección en mis días de soledad y en mis días de compañía que a pesar de las dificultades en el trayecto del camino él ha permanecido conmigo, sosteniendo siempre mi mano.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Filial Tumbes, que me ha permitido formarme como estudiante de la carrera Educación inicial.

A la Institución Educativa Inicial a cargo de la Directora Prof. Ana María García Maceda por darme la oportunidad de realizar mi proyecto de tesis en su noble Institución 205” Sol Radiante “y a los niños quienes me dieron su atención y cariño.

A la DTI Alama Zarate, Erika Leonor de manera muy especial quien día y noche ha sabido responderme en cada una de mis inquietudes y direccionándome para poder ejecutar mi tesis.

Erique Estrada Diana Solanhs

## DEDICATORIA

A mis tres hijas Yarina, Yomara, Melanny demostrando que el ayer está enterrado que el presente le estoy guerreando y al futuro que hoy lo estoy elaborando

A mis padres quienes son mi apoyo moral, espiritual y económico quienes con su motivación y consejos me animaban a que cumpla con cada objetivo para poder llegar a la meta.

A mí por demostrarme de lo que soy capaz de obtener si me lo propongo con esfuerzo, dedicación, humildad, constancia, perseverancia.

Erique Estrada Diana Solanhs

## RESUMEN

Este trabajo de investigación atiende como objetivo general La Aplicación de un Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo si mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas verdes-Tumbes, 2018. Así mismo identificar la problemática de qué manera Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “Sol Radiante” Aguas verdes-Tumbes, 2018. La metodología es de tipo cuantitativo, Nivel: correlacional de Diseño: Pre-experimental, se utilizó la técnica la observación y el instrumento fue la lista de cotejo una población muestral de 27 niños y niñas de 4 años, como resultados podemos demostrar que en la dimensión gestual el logro previsto era el 3 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 96%, se concluyó que después de aplicar programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo si mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

**Palabras clave:** programa, juegos lúdicos, enfoque socio cognitivo, motricidad fina.

## ABSTRACT

This research work serves as a general objective The Application of a Playful Games Program based on the socio-cognitive approach if it significantly improves fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 205 "Radiant Sun" Aguas Verdes -Tumbes, 2018. Likewise identify the problem in which way Playful games program based on the socio-cognitive approach improves fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution 205 "Radiant Sun" Aguas Verdes-Tumbes, 2018. The methodology is of a quantitative type, Level: correlational Design: Pre-experimental, the observation technique was used and the instrument was the checklist of a sample population of 27 boys and girls of 4 years, as results we can demonstrate that in the gestural dimension the expected achievement was 3% in the pre-test, while in the post-test the expected achievement was 96%, it was concluded that after applying icar playful games program based on the socio-cognitive approach if it significantly improves the development of fine motor skills.

Keywords: program, playful games, socio-cognitive approach, fine motor skill

## CONTENIDO

1.TITULO .....	i
2.EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
3.HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
4.AGRADECIMIENTO .....	iv
5.DEDICATORIA .....	v
6.RESUMEN .....	vi
7.ABSTRACT .....	vii
8.CONTENIDO .....	viii
9.INDICE DE GRÁFICOS.....	xi
10.INDICE DE TABLAS .....	xii
11.INDICE DE CUADROS .....	xiii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes Locales .....	8
2.2. Marco Teórico y conceptual.....	10
2.2.1. Juegos Lúdicos .....	10
2.2.1.1. Objetivos del juego.....	11
2.2.1.2. Clasificación del juego.....	11
2.2.1.2.1. Juegos de conocimiento corporal.....	12

2.2.1.2.2.	Juegos Motores .....	13
2.2.1.2.3.	Juegos emocionales .....	13
2.2.1.3.	Característica del juego .....	13
2.2.1.3.1.	Estrategia metodológica del juego .....	14
2.2.1.3.2.	Características de las actividades.....	14
2.2.1.3.3.	Materiales de las actividades plásticas. ....	15
2.2.2.	Motricidad fina .....	16
2.2.2.1.	Habilidades de la Motricidad Fina .....	16
2.2.2.2.	Teoría de la Motricidad Fina .....	16
2.2.2.3.	Juego sensorio motriz.....	17
2.2.2.4.	Modelado con plastilina .....	17
2.2.2.6.	Rasgado .....	18
2.2.3.	Enfoque socio cognitivo .....	19
2.2.4.	Importancia Del Enfoque socio cognitivo.....	19
2.2.5.	Teorías Socio cognitivo De Bandura .....	19
2.2.6.	Educador: .....	19
2.2.7.	Instituciones Educativas Privadas de Educación Inicial .....	20
III.	HIPÓTESIS .....	21
3.1.	Hipótesis general .....	21
3.2.	Hipótesis Específicas.....	21
IV.	METODOLOGÍA .....	22
4.1.	Diseño de la Investigación: .....	22
4.2.	Población y muestra de la investigación .....	23
4.2.1.	Criterio de inclusión:.....	24

4.2.2. Criterio de Exclusión:.....	24
4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores .....	25
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ....	28
4.5. Plan de Análisis .....	29
4.6. Principios Éticos.....	31
V. RESULTADOS .....	32
5.1. Resultados .....	32
VI. CONCLUSIONES .....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	43
<i>ANEXOS</i> .....	55
ANEXO 1: BASE DE DATOS DEL PRE TEST.....	56
ANEXO 2: BASE DE DATOS DEL POST TEST .....	57
ANEXO 3: CONSOLIDADO DE DATOS POR DIMENSIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST.....	58
ANEXO 4: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	59
ANEXO 5: EVIDENCIA DE FOTOS .....	89
ANEXO 6: CARTA DE PERMISO .....	90
ANEXO 7: HOJA DE SIMILITUD .....	91

## INDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N° 1 Comparación de Coordinación Viso manual en pre y post test aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante" .....	32
GRAFICO N° 2 Comparación de Coordinación Facial en pre y post test.....	33
GRAFICO N° 3 Comparación de Coordinación Gestual en pre y post test aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante". .....	34
GRAFICO N° 4 Comparación de Coordinación Fonética en pre y post test aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante". .....	35
GRAFICO N° 5 Resumen de las Dimensiones del pre y pos test. ....	37

## INDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 Resultados de la Dimensión Viso – manual del pre test y post test. ...	32
TABLA N° 2 Comparación de la coordinación facial en el pre test y post test .....	33
TABLA N° 3 Comparación de la coordinación gestual en el pre test y post test .....	34
TABLA N° 4 Comparación de la coordinación fonética en el pre test y post test. ...	35
TABLA N° 5 Prueba de Pearson .....	36
TABLA N° 6 Resumen de las Dimensiones del pre y pos test. ....	37

## **INDICE DE CUADROS**

CUADRO N° 1 Población Muestral de los niños(as) de 4 años .....	24
CUADRO N° 2 Escala de calificación de Aprendizajes .....	26
CUADRO N° 3 Matriz de Operacionalización de las Variables .....	27
CUADRO N° 4 Matriz de Consistencia .....	30

## I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como nombre Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. La problemática de la situación que me lleva a realizar este trabajo es debido al bajo desarrollo de un programa de juegos que permita desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de esta institución educativa partiendo de mi enunciado ¿De qué manera puede influir un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018? El Minedu plantea estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje con estrategias y técnicas proporcionando el material oportuno así mismo es responsabilidad de los adultos identificar el estado emocional de los niños y niñas el ministerio de educación expone algunos de los enfoque que permiten a la docente desarrollar competencias en el desarrollo de la diferentes áreas curriculares, las actividades lúdicas deben estar apropiados y alcance de los involucrados para que estos puedan desarrollar acciones manuales y dedales con eficacia en donde la corporeidad y la coordinación viso manual influyan satisfactoriamente con libertad y creatividad. Mi intención en esta indagación es desarrollar un Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. Las personas al nacer realizan movimientos manuales y oculares inconscientes a medida que el individuo crece este desarrolla movimientos involuntarios o no, pero estos no tienen ni intención ni coordinación la única

manera de alcanzar movimientos coordinados es a través de juego mediante la práctica es por este motivo que me he visto motivada a realizar este taller de juegos de la motricidad fina, ya que esto permite tener una gran connotación en las dimensiones de mis variable dependiente así doy la oportunidad a tener una mayor amplitud tanto en el aprendizaje y autoestima del niño o niña, como así también desarrolla y perfila su desarrollo emocional, físico y cognitivo para incitar y ocasionar situaciones de juegos es de vital importancia el desarrollo de la cognición en la primera infancia, este trabajo de indagación está orientado a quienes deseen atribuir y/o ampliar habilidades y destrezas en la edad de 4 años, aprovechando oportunamente la participación de los niños en las actividades cotidianas escolares, recreativas con los demás niños. La motricidad fina es el movimiento o desplazamiento de las partes corpóreas de las personas, estas influyen en el desarrollo del niño. Este proyecto tiene el estado inicial del conflicto, el propósito de la investigación y verificación de datos con una propuesta pedagógica para incluir y comprender la revisión de las diferentes investigaciones internacionales, nacionales y locales, sobre estudios que han sido desarrollados y que revelan la importancia de la motricidad fina a través del juego, Crear pautas que logren conectar lazos entre padre e hijo o madre e hijo o hija o a su vez en viceversa a través del juego se puede dar salud mental, bienestar y placer ya que este libera emociones o energías positivas o negativas las mismas que sirven para medir el temperamento y carácter del niño, a través de juegos el niño puede adquirir y construir su identidad, personalidad con autonomía, mis objetivo general: Aplicar un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E. N 205 “Sol

Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018. Como Objetivos Específicos: Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018.

Este trabajo se justifica ¿Por qué? Los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “ Sol Radiante “deben adquirir aprendizajes que los involucre directamente a ellos de una manera dinámica y participativa con el fin de desarrollar la motora fina ya que se observa un bajo rendimiento en incluir a la lúdica dentro del aula y fuera de esta es por esta que los progenitores deben sin duda alguna integrarse a la comunidad educativa con el fin de ofrecer el material y espacio necesario para que el niño aprenda a aprender sea el mismo el constructor de sus aprendizajes. En lo teórico mediante este trabajo de indagación se recopila los siguientes datos sobre un programa de juegos que permita a las educadoras a conocer la variedad de métodos que se puede perfeccionar para incrementar la motora fina en los niños y niñas de esta investigación. En lo metodológico se destina y verifica que la enseñanza dentro del aula, la validez de la utilización de

un programa de juegos lúdicos para mejorar la motora fina en niños y niñas de 4 años proporciona información muy útil, para siguientes investigaciones vinculadas con este tema. En lo práctico mediante el programa de juegos lúdicos para mejorar la motora fina en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes Perú- 2018 alcanzaron la coordinación viso manual. La metodología que utilizaré es de estudio tipo: Cuantitativo, Nivel: Correlacional de Diseño: Pre- experimental se utilizó la técnica de la observación y el instrumento que utilice fue la lista de cotejo contando con una población de 27 niños y niñas de 4 años y como principales resultados podemos determinar que en la dimensión viso manual el logro previsto era el 0 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 78%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 7% como así también el 7 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 93%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 15% de la Tabla N°1, se llegó a la conclusión que el mencionado programa juegos lúdicos fue un gran valor significativo evidenciando en la Tabla N°5 el valor de la variable es 1 frente a la variable 2 que tiene un valor del ,005 es igual a 27 el número de la población muestral, se determina que es un estudio correlacional es significativa de un nivel de significancia es del 10% es decir 5% en cada cola, aceptando la hipótesis por lo que “El programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. 2005 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes – Perú” como se demuestra en la Tabla N° 6 Como dice Michetel (2001),” El juego en los niños es la única vía que encamina a la maduración y equilibrio el método más eficaz para adiestrar habilidades cuando se es niño y este cuando sea adulto

ser eficiente”.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Puertas, (2017).”La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la escuela fiscal – mixta “Avelina lasso Plaza” periodo 2015-2016. Quito-Ecuador-2017. Título para optar por la licenciatura en ciencias de la educación como objetivo principal atiende a determinar el desarrollo de la motricidad fina en el infante y su relación en el aprendizaje de la pre escritura en los niños y niñas de 5 años de la escuela fiscal- mixta “Avelina lasso Plaza” la metodología aplicada en esta investigación es de tipo cuantitativo, descriptivo y bibliográfico como técnica se usa la recolección de datos y la lista de cotejo y la observación directa la población a indagar es de 3 docentes parvularias y de 86 niños y niñas de EBR para recolectar datos y analizarlos con precisión fue la lista de cotejo y escala de licker en conclusión los resultados establecieron que existe dificultad en el desarrollo psicomotor fina en los niños y niñas ya que la mayoría presenta falencias en la manera de sujetar el lápiz, recortar con las tijeras.

Sánchez, (2016).” Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo “A”, de la Unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016.” Tesis para Título de licenciada en Educación Inicial. Como objetivo principal aportar con nuevas actividades en la mejora de la psicomotricidad para dominar la coordinación y equilibrio determinando si

los juegos recreativos influyen para mejorar la motricidad, La metodología es tipo fue bibliográfica, descriptiva y explicativa el nivel de la indagación es correlacional descriptiva para la recolectar datos fue la técnica de observación y el instrumento la ficha de observación población y muestra es de 25 niños y niñas se concluye mediante esta investigación que efectivamente las actividades psicomotrices si tienen un aumento progresivo en desarrollo de destrezas y habilidades.

Velásquez, (2015).” Actividades Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Fina en niños y niñas de Educación Inicial”.Esmeralda-Ecuador-2015.Tesis de posgrado Maestría en Ciencias de la Educación ,tiene como objetivo primordial el uso de la motricidad ya que es el componente de mayor relevancia pero a su vez el que pasa desapercibido debido a la falta de la lúdica de incluir dentro del aprendizaje es por ello que esta investigación tiene el fin de mostrar mediante actividades la importancia de la motricidad su metodología es de tipo cualitativo exploratoria descriptiva con técnica la encuesta el método empírico definió el marco teórico el universo fue tres instituciones con una muestra de un numero de 16 docentes parvularios este trabajo concluye la falta de material innovador y el bajo interés de las docentes de incluir a la lúdica dentro de la enseñanza muestran una bajo desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de estas tres Instituciones Educativas.

#### 2.1.2. Antecedentes Nacionales

Arias, (2015). “Actividades grafico plásticas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en

niños y niñas de 4 años de la I.E Particular talentos kids del distrito de Chimbote-2015 “, Tesis de licenciatura como objetivo principal atiende a las actividades grafico plástico besado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular talentos kids del distrito de Chimbote 2015 la metodología que alcanzo es de tipo descriptivo explicativo de diseño pre- experimental su población fue de 58 entre niños y niñas y su muestra de 18 entre niños y niñas para validar su hipótesis uso el programa estadístico R Pearson se acepta la hipótesis ya que sus resultados del logro de la motricidad fina en pre test arroja un 11% es decir están en nivel C correspondiente a inicio mientras que el post test tiene un 33 % ubicándolo en un nivel A.

Aquino, (2018).”El dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°099 “Corazón de María”- Ventanilla - 2016”.Tesis de maestría en Educación Infantil y Neuroeducación se obtiene reconocer las múltiples falencias que hay dentro del aprendizaje en el aula por esta razón se realiza este trabajo de investigación con el objetivo de saber de qué tiene relación y sobre qué manera incide favorablemente el dibujo y la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años se trabajó con una metodología observacional, Hipotético, deductivo para comprobar si la hipótesis se valida en esta indagación, la población y muestra es de 92 niños se incluyó a la técnica de observación sistemática el instrumento fue la ficha de observación con una escala tipo Likert se concluye que a través de la prueba spearman si hay una correlación se rechaza la hipótesis nula y se valida la alterna dando

así que los niños si expresan sus emociones a través del dibujo.

Alvarado, (2018).”Programa de Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018”. Tesis de licenciatura. El fin de esta investigación es confirmar como objetivo la validez de este diseño para aplicar un programa de juegos que permita la coordinación de la motora fina en los niños de 4 años esta indagación, la metodología de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre- experimental la población y muestra corresponde a 15 niños y niñas de 4 años de edad como prueba es la wilcoxon para verificar la efectividad de la hipótesis, concluye que en el pre test 33% de la población se encuentra en A como así también el 13 % lo ubica en un nivel de B mientras el 53% está en C posterior a eso en los resultados del post test los niños alcanzaron el 100% de logro previsto dando así un favorable resultado al momento que se aplicó estas 12 sesiones de enseñanza.

### 2.1.3. Antecedentes Locales

Preciado, (2018).De su investigación “Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°004 “Mi dulce hogar” del distrito de Pampas de Hospital, Región Tumbes- 2018”Tesis de licenciatura entre su objetivo general esta atribuir mediante las 15 sesiones a su población de 23 estudiantes de 4 años la intervención de las actividades lúdicas para contribuir al perfeccionamiento de la psicomotricidad en los estudiantes de la Institución educativa la metodología fue tipo cuantitativo con un diseño de investigación no pre-experimental con un pre test y post test al mismo grupo como conclusión

finalizo con un resultado bajo en el pre testen la motora fina con un valor de 65 % obtuvieron como calificación C mientras ejecutada las sesiones el post se impuso a un 68 % que lo califica como A entonces se acepta la Hipótesis de esta indagación que la aplicación de juegos lúdicos si influye positivamente en la psicomotricidad.

Minaya, (2015). "Técnicas Gráfico Plástica bajo en enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Divino niño del milagro del distrito de Chimbote del año 2014", Tesis Licenciatura en Educación Inicial Chimbote- 2015. Atiende como Objetivo General establecer si la utilización de si los procedimientos lúdicos usando elementos tangibles mejorarían la motora fina en los estudiantes de 5 años la metodología es de tipo estudio cuantitativo con un diseño de investigación pre- experimental con una población y muestra a 20 niños entre los 5 años se obtuvieron datos mediante la prueba de wilcoxon para comprobar la hipótesis de los resultados obtenidos en este proceso en el pre test con un 50% que los ubican en proceso luego en el post test el 55% da con un resultado de logro mientras el 45 % en proceso mientras el inicio al 0% dando así comprobación a la hipótesis concluyo la aplicación de las múltiples estrategias a través de las diferentes actividades aplicando las demostradas sesiones si mejoraron la motricidad fina en niños y niñas de 5 años.

Espinoza, (2018). Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.E N° 080 "Erik Stéfano Silva Morán" del Distrito

de Tumbes Región Tumbes-2018.Tesis para optar por el Título de Licenciatura en Educación Inicial- Tumbes-2018.Tuvo como objetivo general la intención de implantar si la utilización de los juegos didácticos mejora la motora fina como metodología en el campo de investigación dispone de tipo cuantitativo, explicativo y aplicativo de diseño no pre- experimental con un universo de 17 niños y niñas de 4 años se aplicó la lista de cotejo para medir la motricidad posteriormente de las sesiones el 23.5% de los estudiantes obtuvo B mientras el 70.6% con logro previsto es decir A y el 5.9 en inicio C se toma una aceptación a la hipótesis debido a que si hay un cambio positivo en el desarrollo de los aprendizajes para un logro en la psicomotricidad y la socio afectividad.

## 2.2. Marco Teórico y conceptual

### 2.2.1. Juegos Lúdicos

El juego es una actividad lúdica, recreacional y placentera que se ejecutan en cualquier etapa de la vida del ser humano especialmente surge en la infancia a través del juego se divierten, buscan afecto expresan sus emociones como en la práctica de valores como la solidaridad al mismo tiempo desarrollan su imaginación mediante la exploración este se da de manera espontánea para (Gallardo y Fernández, 2010; Gómez 2012; Montero, 2017).

Pontevedra, (2009).La importancia de la actividad lúdica facilita en la niñez, la autoconfianza, gallardía, autonomía, y en el desarrollo de la personalidad, evidenciándose así de esta forma en una de las actividades naturales y espontaneas pero que para su incitación exacta los educadores deben dinamizar espacios, tiempos crear un clima que favorezca la creatividad, es

así como surgen los ludotecas el mismo que es necesario para la sociedad estos medios canalizan y escatiman esfuerzos para el desarrollo de la personalidad en los niños y niñas para de ello crear una herramienta valiosa para su formación estos ludotecas nacen genuinamente de una construcción colectiva e ideal con un enfoque pedagógico y democrático para el beneficio de la sociedad.

#### 2.2.1.1. Objetivos del juego

Benítez M;(2009). El objetivo del juego es la enseñanza aprendizaje y de la preparación del individuo por lo tanto debe ser considerado pedagógicamente como el medio y el fin en el desarrollo humano , el juego es una actividad innata del ser humano que se presenta en los niños y niñas ,que no solamente está presente en la infancia sino que sucede a lo largo de toda su vida, en los niños progresan a través del movimiento se liberan tensiones emocionales con el pasar del tiempo los juegos cambian y la forma de pensamiento igual, el juego es el lenguaje principal de los niños, el juego también actúa como agente socializador y transmisor de valores con el juego se busca desarrollar el equilibrio postural, la adquisición de la agilidad en sus movimientos globales y segmentales como así conocer su propio cuerpo.

#### 2.2.1.2. Clasificación del juego

Venerandablanco , (2012). Teorías del juego si bien es cierto el juego puede estar clasificado en función a: El espacio en donde se desarrolla el juego puede darse ya sea corriendo, persiguiéndose, escondiéndose, montando triciclo, escalando estructuras, columpiándose; el rol que ejerce el adulto puede ser libre actúa y se expresa libremente el juego surge espontáneamente

el dirigido es cuando el educador dirige el grupo y el presenciado es cuando el niño es observado por el docente pero éste no interviene directamente; también en la clasificación del juego encontramos que es según la cantidad de participantes existe el juego individual, el juego paralelo, juego de pareja y juego de grupo según el juego puede darse:

- El juego sensorial
- El juego motor
- El juego manipulador
- El juego de imitación
- El juego simbólico
- Los juegos verbales
- Los juegos de razonamiento lógico
- El juego de relaciones espaciales
- El juego de relaciones temporales
- El juego de memoria
- El juego de fantasía

Según el momento se da pasa a posible solución mediante la solución a conflictos, a conocimiento y de cooperación.

#### 2.2.1.2.1. Juegos de conocimiento corporal

Para Le Boulch (1987). La obtención del esquema corporal es elemental en educación infantil la misma es soporte para proyectar su personalidad en sí mismo y con el mundo que le rodea. A su vez este le permite precisar comportamientos en las instituciones educativas.

#### 2.2.1.2.2. Juegos Motores

Según García, (2018). Los juegos motores cumplen con un rol importante en la formación emocional, física y psicológica en la vida de un niño en edad escolar prevé formación en hábitos habilidades así también como en valores. Existen grandes posibilidades de que el adulto profesional tenga dirección para lograr los objetivos de esto dependerá el éxito del estudiante algunos doctores y científicos dicen que mantener una actividad física aporta a mantener un óptimo estado de salud por eso la importancia de que los adultos ayuden a que los niños tengan un espacio de tiempo para actividades recreativas con el fin de contribuir a un mejor desarrollo motor del niño o niña.

#### 2.2.1.2.3. Juegos emocionales

Sánchez, A; (2016). El objetivo de los juego emocionales es reconocer las emociones saber qué es lo que están sintiendo, para entender sobre qué situación les ha conllevado para que se sientan así de esa manera, aprender a manifestarse sus emociones de buena manera, promoviendo la comunicación emocional y en qué consiste los juegos emocionales tratando de aprender a saber llevar diferentes situaciones y saber diferenciar las emociones para poder brindar todo el apoyo necesario de esta manera poder entender y ayudarle a reconocer y gestionar sus emociones.

#### 2.2.1.3. Característica del juego

Según García (2010). La más resaltante que se muestra en el juego es la libertad jugamos libremente y cuando tenemos ganas de hacerlo la maestra

puede sugerir al niños un juego pero antes de esto se debe estimular al niño se pueden involucrar como estrategias didácticas para su desarrollo, este presenta características fundamentales como es la actividad propia de los niños es un acto espontaneo es imprescindible para el desarrollo adecuado de los niños.

#### 2.2.1.3.1. Estrategia metodológica del juego

Para Pineda (2010). Son las secuencias de acciones, actividades y procedimientos que permite a los estudiantes cruzar experiencias significativas para crear aprendizajes, estos procedimientos son amplios se realizan de forma individual o grupal, para que las actividades tengan un significado educativo que los alumnos conozcan sus objetivos que quieran cumplir es una motivación para el alumno y la maestra es una forma de aprendizaje creadora y que es capaz de descubrir nuevas experiencias.

#### 2.2.1.3.2. Características de las actividades

Según Uriarte, (2018). Se refiere a cualquier actividad que se realice en contacto con el medio natural, fuera de su entorno cotidiano es la actividad individual o colectiva con el fin de tener diferentes características de los ejercicios estarán vinculados con la pretensión que atribuimos y aceptamos planteando el objetivo seleccionado, en cada paso vincularemos los juegos hacia el dominio del entretenimiento ensamblaremos la ejecución a la integración de las diferentes áreas. El juego debe ser espontaneo sin un fin se establecen y se instauran normas es esencial para el desarrollo social contribuye con el autocontrol tanto en niños como en adultos los niños deben

propiciar sus propias capacidades a razón de esto los infantes coordinan y dominan su postura corporal debido a que todo juego tiene una meta induce al desarrollo, el juego impulsa la creatividad y el ingenio además se liberan energías y de esta manera poder liberar emociones.

#### 2.2.1.3.3. Materiales de las actividades plásticas.

Para Quispe, (2016). Con frecuencia sabemos que los materiales pueden usarse con los niños para su expresión artística al igual que las técnicas recurrimos con frecuencia a lo mismo aquí podemos encontrar algunas ideas que nos ayudan en el aula la pintura se puede utilizar sobre distintas dibujos, la tempera es de fácil aplicación y lo podemos realizar hasta con los propios dedos de las manos, los distintos materiales que se utilizan permiten desarrollar la motricidad y la coordinación, precisión, el tono muscular y la orientación.

#### 2.2.1.3.4. Creatividad libre

Para Ortiz, (2009). El ser humano para poder desenvolverse en la sociedad anticipa el resultado de sus acciones y de este la información que transmite que recibe de sus sentidos el cerebro es vivo, es dinámico y creativo innato por naturaleza el cerebro aprende por si mismo y dependiendo de su interacción su naturaleza es bioneuropsicosocial el cerebro es como una computadora conectada a diferente redes es decir las neuronas y con ello su configuración armónica, sistemáticamente coherente y creativa con su entorno la creatividad es la preparación para ocasionar un pensamiento original la creatividad es una habilidad innata de cada persona. Inventar y

describir formas a través del arte o ciencia dar paso a nuevos aportes como a manera de escape o una expresión artística también puede ser usado como relajación se dice que la persona creativa muestra algunos rasgos de personalidad que otras personas no poseen, creativas es que constantemente evitan las relaciones interpersonales se centran enormemente en sí mismas como así también son de pensamiento liberal pues no les incomoda el decir de la gente.

#### 2.2.2. Motricidad fina

La motricidad fina abarca un conjunto de movimientos del niño que precisan de exactitud y sincronización. Cano, (2012).

Es la manera que facilita realizar movimientos coordinados y exactos. Está situado en la parte y esta se ubica en la tercera unidad funcional de la masa encefálica, donde se expresen sensaciones de afecto este órgano superior por excelencia es una unidad de programación, regulación y verificación de la cognición, establecida desde el lóbulo frontal y en la zona pre-central. Acevedo (2012).

##### 2.2.2.1. Habilidades de la Motricidad Fina

Para Hernández, (2001).La motricidad proporciona al ser humano la exactitud para aumentar la amplitud de maniobrar destrezas como el equilibrio e imaginación.

##### 2.2.2.2. Teoría de la Motricidad Fina

Para Ausubel. (1963).La teoría del aprendizaje significativo quien nos dice una teoría la significación de este procedimiento desenvolvimiento para la

nueva asimilación, Ausubel baso su teoría en Piaget entre sus intervenciones más importantes fue el enriquecimiento de formación expresiva y la coordinación anticipada sus teorías muestran a que el alumno fabrique su propio conocimiento, en base a su propia indagación puede vincular un nuevo conocimiento.

#### 2.2.2.3. Juego sensorio motriz

Para Piaget (1986-1980). Nuestro rol de padres es considerar la edad del niño antes de adquirir un juguete primeramente fijarnos en su edad para poderle ofrecer lo más apropiado ya que estos juguetes deben favorecer al desarrollo intelectual del infante para se desarrolle paso a paso para los psicólogos y biólogos contribuyen que esta tendrá congruencia en el desarrollo de su inteligencia. Piaget sostiene que el niño debe jugar porque este está ausente de la realidad porque depende de que ellos vivan el día a día para que ellos actúen con conocimiento en base a sus experiencias vivenciadas además de las tres formas de adaptarse tenemos a la primera teoría que es de asimilación es cuando el niño se acostumbra a su círculo social recoge experiencias a través de este y los aplica con las vivencias actuales en la segunda etapa que es acomodación este está compuesta por agentes externos mientras el niño cambia su estructura interna depende de la estructura de su pensamiento y como tercera y última etapa es la equilibración y además muy importante ya que para que se logre llegar a esta etapa es necesario que pase por las dos etapas anteriores.

#### 2.2.2.4. Modelado con plastilina

Según Kolb (1880). Era un farmacéuta el que invento la plastilina tenía varios

amigos escultores la plastilina como su nombre mismo dice es un plástico muy manejable por su gran flexibilidad este se le ha incorporado en las escuelas de preescolar usualmente los niños la utilizan para jugar realizar diferentes esculturas hechas a partir de este material, este es un material excelente para reducir o calmar la hiperactividad en niños también es apropiada para realizar grandes obras de arte a manera de pintura además es un excelente material educativo para niños de 1 hasta 12 años ya que es un aliado que permite desarrollar la motricidad fina como así también este puede usar usado como técnica de relajación motriz.

#### 2.2.2.5. Embolillado

Según Ligouri (2012). Cuando nos referimos a motricidad fina estamos hablando de las destrezas de los músculos cortos coordinación óculo- manual. Es imprescindible que todo niño adquiera esta capacidad antes de aprender a escribir ya que es a través del grafo plástico que el niño adquiere capacidades sobre los músculos de los dedos estos deben estar adaptados según edad y capacidad del niño el embolillado sirve para que el niño realice bolitas de papel y este presione con fuerza para que estas no se desarmen luego.

#### 2.2.2.6. Rasgado

Según Hernández (2010). Este psicólogo explicaba que no hay que entregarle un trabajo manual a los niños para que la realicen que no es tan importante la práctica sino los aportes que este les pueda dar con su aprendizaje significativo en su primera infancia se tiene que ejercitar adiestrar bien los sentidos desde un ángulo global como saberle dar un excelente resultado a cada una de las partes de sus cuerpo de esto dependerá el uso que le demos si

hablamos de rasgado estaremos enseñando a que el niño utilice sus dedos como tijeras efectuando pequeños movimientos motrices la misma que contribuye a la adquisición de coordinación motriz.

#### 2.2.3. Enfoque socio cognitivo

Para Bandura, (2001). Este enfoque socio cognitivo desde la óptica moderna se focaliza en el valor que se le da a la intercomunicación de los individuos ya que sus propuestas dicen que nuestro comportamiento se da mediante la conducta y la exploración nuestra personalidad depende de las situaciones que se de en nuestro entorno.

#### 2.2.4. Importancia Del Enfoque socio cognitivo

Según Bandura, (1925). Interacción del individuo con su entorno es la sucesión por el cual los seres humanos interiorizan incorporando normas, comportamientos y hábitos de su entorno mediante el entendimiento.

#### 2.2.5. Teorías Socio cognitivo De Bandura

Según Bandura, (1925).La teoría socio cognitiva sostiene que los factores de la colectividad y de la cognición además del comportamiento juegan un papel muy importante en el aprendizaje estas expectativas incluyen la perspectiva de logros que tienen los estudiantes es por eso que se incorpora la observación mediante la conducta que desencadenen a través de sus progenitores.

#### 2.2.6. Educador:

Spanger, (1960). El amor pedagógico es una pasión del espíritu que se lleva dentro reflexiva, intuitiva, amorosa y generosa es lo que comúnmente se le conoce como vocación. El educador innato se afana para que cada individuo

se encuentra a si mismo y sean ellos mismos llevando una vida plena.

Zapata y Ceballos (2012).El rol debe ser consecuente con las demandas dentro del marco con la política de la infancia basado en el enfoque integral: Educador, salud y protección con un acompañamiento afectivo que no solo tenga la intención pedagógica sino que rompa todo esquema de escolarización temprana el desarrollo de habilidades para la vida, la familia y la sociedad como agentes socioeducativos.

Serra (2012).Los educadores tienen que estar altos de moral para construir la vida sobre bases firmes saber formar el carácter del individuo para ello es necesario formar un capital ético en valores compartidos nuestra culturas y tradiciones por ende se debe extender a los educandos, para ello hacer un examen de conciencia y un llamado a la reflexión.

#### 2.2.7. Instituciones Educativas Privadas de Educación Inicial

Cornejo, (2003) La Institución Educativa es la que ofrece servicios educativos agradables que sean de gran satisfacción para el cliente.

Péres &Merino, (2011) Es un lugar donde las personas están reunidas con el fin de buscar estrategias de socialización entre ellos para así sea un lugar agradable para los estudiantes.

### III. HIPÓTESIS

#### 3.1. Hipótesis general

Aplicar cómo el Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora significativamente la motricidad fina, en las dimensiones viso manual, facial, gestual y Fonética en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018.

#### 3.2. Hipótesis Específicas

Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018.”

Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 ”Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018.

Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018..

Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205”Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018.

## IV. METODOLOGÍA

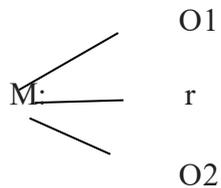
### 4.1. Diseño de la Investigación:

Arias (2012) El diseño de esta investigación es pre- experimental, dicho proceso trata de someter al grupo a investigar, para estudiar su condición y así poder analizar su efecto o reacción.

Tipo de investigación es cuantitativo del trabajo científico que permita ordenar el resultado de la conducta, características y factores, así como los procedimientos y sus otras variables de fenómenos y hechos. Este tipo de investigación tiene hipótesis, ya que se basa en análisis y pruebas para llevar a cabo la validación. Martínez, Ramirez y Flores, (2003).

El nivel de investigación es correlacional Según Cancela y otros (2010), los estudios correlacionales incluyen aquellos estudios aprovechados en explicar o puntualizar las relaciones existentes entre las variables más significativas, mediante su uso de los coeficientes de correlación. Estos coeficientes de correlación son indicadores matemáticos que aportan información sobre el grado, intensidad y dirección de la relación entre variables. Las investigaciones correlacionales pretenden visualizar su relación o vinculación diferente fenómenos entre sí, el comportamiento de una variable sobre la otra variable en otros términos mide dos o más variables verificando su correlación, pero sin pretender explicar acción o una reacción sólo investiga grados de correlación.

Tipo de Diseño:



Donde:

M: Población muestral de los niños de 4 años.

O1: Primera Variable

r: Pearson

O2: Segunda Variable

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo porque recogeremos y analizaremos mediante análisis estadísticos para corroborar la hipótesis mediante la valoración, los niveles de la motricidad sobre variables y el impacto que generara influyendo positivamente en la población.

#### 4.2. Población y muestra de la investigación

La población de la línea de investigación, está conformada por los estudiantes 27 niños de 4 años de educación inicial del aula científicos de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante”, situada en la calle 13 y Thomas Arizola y San Martín, Dicha institución educativa se encuentra limitando al sur con la Urb. Calle Apurímac, al norte con la iglesia evangélica, al este con la calle san Martín y al oeste con la Urb. Thomas Arizola. En esta investigación se utilizó programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 205

“Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018 Población muestral conformada por 27 niños de 4 años de edad del aula, tamizada a través del muestreo no probabilístico la persona quien elige el muestreo es el absoluto responsable dependiendo de sus objetivos generales y específicos con el fin de entender de la población sujeta a estudio.

CUADRO N° 1 Población Muestral de los niños(as) de 4 años

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Aguas verdes	Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante”	4 años, Vespertina	16	11
<b>Total</b>			<b>27</b>	

Fuente: Registro de asistencia de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°205 “Sol Radiante”.

4.2.1. Criterio de inclusión:

- Estudiantes de 4 años de edad.
- Matriculados en 4 años de edad del aula
- Dispuestos a participar en el programa.

4.2.2. Criterio de Exclusión:

Alumnos que se integren en la I.E. después de haber iniciado el programa.

#### 4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

##### **Variable dependiente:**

Motricidad Fina.

“Son aquellas actividades motrices” que el infante debe desarrollar para una sincronización en sus movimientos manteniendo el equilibrio sobre cada una de sus partes del cuerpo. En los primeros años de vida los infantes desarrollan reflejos que son habilidades principales del ser humano. Essa, Young, & Lehne I. Introduction to early childhood education, 2nd Ed.(1998). Hace referencia a todo movimiento coordinado ejecutado a través de disposiciones visuales realizando labores manuales haciendo uso de los medios materiales para la representación concreta de lo que haya observado.

Dimensiones:

- Viso manual.
- Fonética
- Gestual
- Facial

##### **Variable Independiente:**

##### **Juego Lúdicos:**

Es un sustantivo que se usa para estimar a algo que esté relacionado al juego los movimientos que se ejecuten con un fin de entretenimiento se aplica en el campo de la educación esta busca el desarrollo de habilidades y destrezas. J.Porto.(2018). El programa de juegos lúdicos que desarrollare será para el progreso de la motora fina del niño centrándome en las diferentes técnicas y estrategias para un total desarrollo

Dimensión:

-Motora

-Afectiva

-Emocional

Medición de Variable Dependiente:

**CUADRO N° 2 Escala de calificación de Aprendizajes**

<b>Nivel Educativo</b>	<b>Escala de Calificación</b>	<b>Descripción</b>
EDUCACIÓN INICIAL Literal y Descriptiva	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 Aprendizaje s 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: DCN (2015)

**CUADRO N° 3 Matriz de Operacionalización de las Variables**

VARIABLES	DEFICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable Independiente JUEGOS LÚDICOS	Es un sustantivo relacionado al juego los movimientos que se ejecuten con un fin de entretenimiento se aplica en el campo de la educación esta busca el desarrollo de habilidades y destrezas El programa de juegos lúdicos que desarrollare será para el progreso de la motora fina del niño centrándome en las diferentes técnicas y estrategias para un total desarrollo Porto, (2018).	El programa de juegos lúdicos que desarrollare será para el progreso de la motricidad fina del niño centrándome en las diferentes técnicas y estrategias para un total desarrollo.	- Motora	-Realiza movimientos, acciones y juegos, salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras	-Realiza formas con el elástico.
			-Afectiva	-Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, utilizando sus dedos para realizar rasgados.	-Manipula arena para su collage.
			-Emocional	-Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimiento a través del tono de voz.	-Embolilla papel crepe utilizando diferentes colores.
			-Viso manual	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del juego.	-Juega con títeres.
Variable Dependiente MOTRICIDAD FINA	“Son aquellas actividades motrices” que el infante debe desarrollar para una sincronización en sus movimientos manteniendo el equilibrio sobre cada una de sus partes del cuerpo en los primeros años de vida los infantes desarrollan reflejos que son habilidades principales del ser humano.Essa,E.Young,R & Lehne I.Introduction to early childhood education,2nd Ed.(1998)	Hace referencia a todo movimiento coordinado ejecutado a través de disposiciones visuales realizando labores manuales haciendo uso de los medios materiales para la Representación concreta de lo que haya observado.	-Facial	-Realizo movimientos de coordinación óculo manual, utilizando sus dedos para realizar moldeados de plastilina.	-Muestran sus emociones a través del canto.
			-Gestual	--Realizo movimientos de coordinación óculo óculo manual, utilizando sus dedos para realizar garabatos con la crayola.	-Realiza sonidos con su boca y tono de voz.
				--Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar, garabatos con la crayola.	-Realiza movimientos coordinados ojo mano.
				Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del juego.	-Hace uso del elástico.
			-Fonética	--Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar un collage..	-Realiza la actividad amasando.
				-Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; ejercita la coordinación motora fina.	-Realiza ejercicios de aire.
				-Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, imitando y representando el sonido de los animales.	-Soplan los moldes de crayolas recicladas.
					-Reconoce la vista
					-Se expresa articulando los músculos de la cara.
					-Expresa sus emociones.
					-Utiliza sus dedos para jugar con los títeres.
					-Realiza el enhebrado con facilidad.
					-Participa en el juego del ensartado.
					-Hace uso de la esponja para pintar.
					-Utiliza tempera para decorar el cartel.
					-Raga papel de colores.
					-Pinta la baja lengua con el pincel.
					-Pinta y pega los trozos de lana.
					-Manipula con precisión la crayola.
					-imita el sonido de los animales.

Fuente: Elaboración propia

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

Los datos fueron obtenidos fueron recogidos a través de los instrumentos de evaluación, como la observación y la lista de cotejo así mismo la variable independiente influye con la variable dependiente

##### 4.4.1. Técnica

###### OBSERVACION

Según Baena (1985). Reside en la antología y compilación de datos.

La observación es una técnica que se efectúa al individuo para objetar los sucesos de la investigación.

##### 4.4.2. Instrumentos

###### LISTA DE COTEJO

Según Tobón (2013) manifiesta que un instrumento de evaluación de competencias que debe coincidir con los indicadores. Esta lista de cotejo contiene varios ítems en las cuales se ha señalado de manera oportuna de forma individual para conocer con exactitud datos precisos y de fondo para poder interceder oportunamente y así desarrollar competencia para la mejora del proceso adaptándolos a la circunstancia momentánea. Es un instrumento que admite comprobar los posibles errores como los cambios frente a aspecto, capacidades e idoneidad.

#### 4.5. Plan de Análisis

El procesamiento de los datos fueron obtenidos mediante el programa informático de EXCEL 2010 para el análisis de los datos se utilizó la estadística descriptiva es decir mediante tablas y gráficos para medir la frecuencia y el porcentaje de las diferentes dimensiones de la lista de cotejos y el instrumento de observación para cuantificar el desarrollo de la motricidad fina. Así mismo se utilizó el programa de Excel para poder realizar la tabla de datos y proceder a tabular para verificar el porcentaje de las sesiones realizadas para posteriormente tabular las cuatro dimensiones de la motricidad fina y el programa SPSS estadística.

Matriz de Consistencia

**CUADRO N° 4 Matriz de Consistencia**

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA								
Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 205"Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018	¿De qué manera influye "programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 205"Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018	<p><b>GENERAL</b> Aplicar un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E N° 205"Sol Radiante" Aguas Verdes,Tumbes,2018</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> -Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205" Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018 - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205" Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018. - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205" Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018. - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205"Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL</b> La aplicación de un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar significativamente la motricidad fina en niños y niñas de la I.E N° 205"Sol Radiante" Aguas Verdes,Tumbes,2018</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICAS</b> -Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205" Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018 - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205" Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018 - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205" Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018 - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205"Sol Radiante" Aguas Verdes-Tumbes, 2018</p>	<p><b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS LUDICOS</p> <p><b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD FINA</p>	<p><i>Social</i></p> <p><i>Cultural</i></p> <p><i>Creativa</i></p> <p><i>-Viso manual</i></p> <p><i>-Facial</i></p> <p><i>-Gestual</i></p> <p><i>-Fonética</i></p>	<p>-DISEÑO PRE-EXPERIMENTAL -TIPO CUANTITATIVO -NIVEL CORRELACIONAL POBLACION –MUESTRAL</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niños</th> <th>cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>V</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>27</td> </tr> </tbody> </table> <p>                       O1                      r                      O2                 </p> <p>M: Población muestral de los niños de 4 años. O1: Variable Independiente r: Pearson O2: Variable Dependiente</p> <p>TÉCNICA:LA OBSERVACIÓN</p> <p>INSTRUMENTO:LISTA DE COTEJO</p>	Niños	cantidad	V	16	M	11	Total	27
Niños	cantidad													
V	16													
M	11													
Total	27													

Fuente: Elaboración propia

#### 4.6. Principios Éticos

El principio de mi investigación es de mi absoluta responsabilidad ética y moralmente el contenido de este proyecto de investigación tanto en el marco teórico como en la obtención de datos respetando la confiabilidad a las personas involucradas en esta investigación con equidad, justicia y transparencia.

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a ser informado sobre el propósito de la investigación como así también gozan de libre voluntad decidir o no participar de ella.

**Integridad científica.** - La integridad o rectitud deben regir no solo a la actividad científica del investigador, sino que además aplicarlo en su enseñanza de su vida profesional.

**Protección a las personas.** -La persona en toda investigación debe ser el fin mas no el medio es por esto la necesidad de protección, la cual se determina al nivel de riesgo que posiblemente esté al alcance y que de alguna manera de este se obtenga algún beneficio.

## V. RESULTADOS

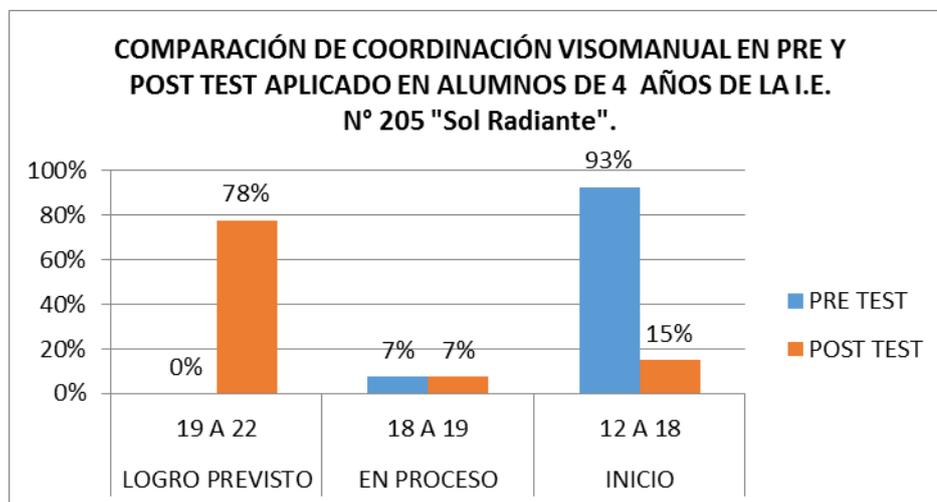
### 5.1. Resultados

**TABLA N° 1 Resultados de la Dimensión Viso – manual del pre test y post test.**

VISO MANUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	19 A 22	0	0%	21	78%
EN PROCESO	18 A 19	2	7%	2	7%
INICIO	12 A 18	25	93%	4	15%
TOTAL		27	100 %	27	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes-Perú.

**GRAFICO N° 1 Comparación de Coordinación Viso manual en pre y post test aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante"**



Fuente: Tabla N°1

**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión viso manual el logro previsto era el 0 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 78%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 7% como así también el 7 % en el post test, pero en inicio en el pre

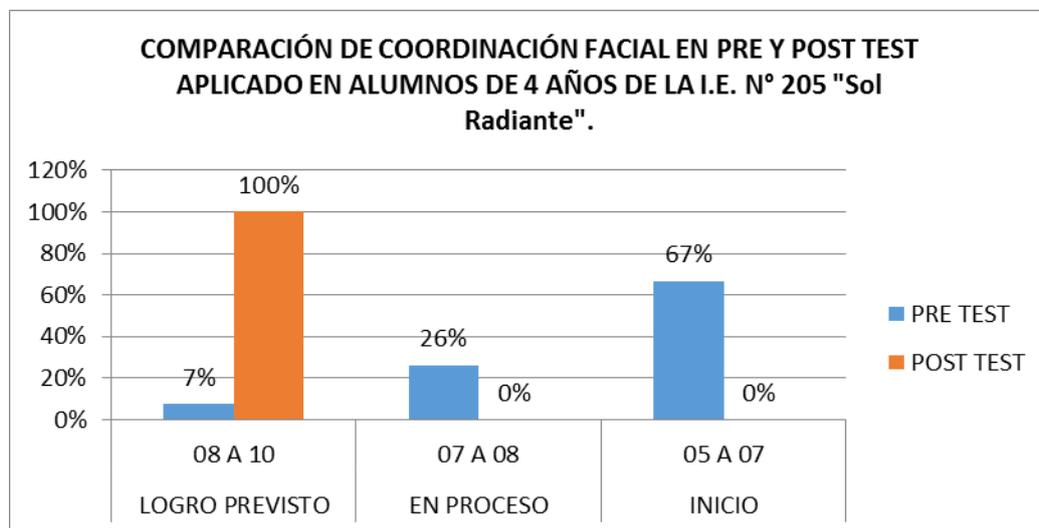
test estaba con 93%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 15% de la tabla 1

**TABLA N° 2 Comparación de la coordinación facial en el pre test y post test**

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	08 A 10	2	7%	27	100%
EN PROCESO	07 A 08	7	26%	0	0%
INICIO	05 A 07	18	67%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E N°205 "Sol Radiante" Aguas Verdes.Tumbes-Perú-2018.

**GRAFICO N° 2 Comparación de Coordinación Facial en pre y post test**



Fuente: Tabla N° 2

**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión facial el logro previsto era el 7 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 100%, como así también en el pre test en etapa de

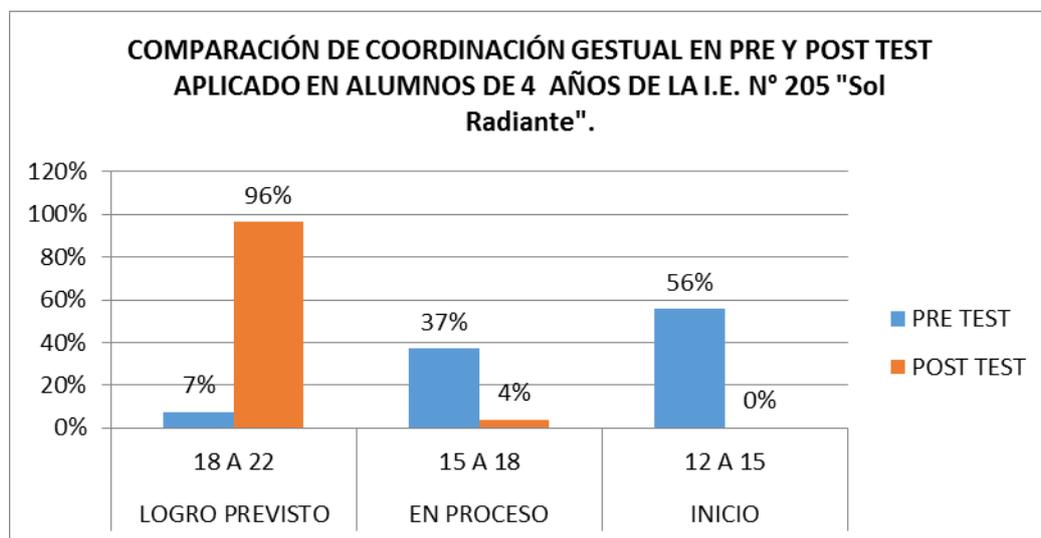
proceso estaba el 26% como así también el 0 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 67%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 0% de la tabla 29 de la tabla 2.

**TABLA N° 3 Comparación de la coordinación gestual en el pre test y post test**

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	18 A 22	2	7 %	26	96%
EN PROCESO	15 A 18	10	37%	1	4%
INICIO	12 A 15	15	56%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E N°205 "Sol Radiante" Aguas Verdes. Tumbes-Perú-2018.

**GRAFICO N° 3 Comparación de Coordinación Gestual en pre y post test aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante".**



Fuente: Tabla N° 3

**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión gestual el logro previsto era el 7 % en el pre test, mientras que en

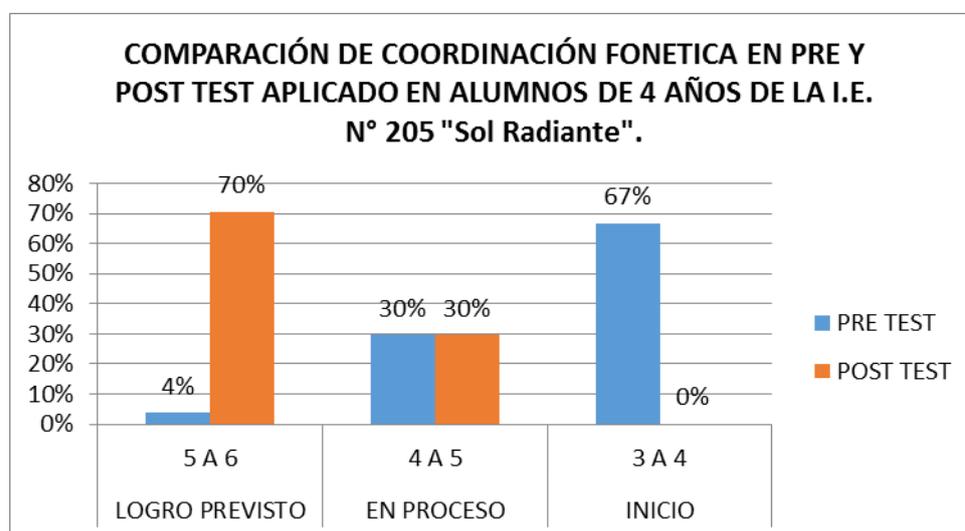
el post test el logro previsto fue de 96%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 37% como así también el 4 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 56%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 0%, como se muestra en la tabla 3

**TABLA N° 4 Comparación de la coordinación fonética en el pre test y post test.**

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	5 A 6	1	4%	19	70 %
EN PROCESO	4 A 5	8	30%	8	30 %
INICIO	3 A 4	18	67%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100 %

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E N°205"Sol Radiante" Aguas Verdes.Tumbes-Perú-2018.

**GRAFICO N° 4 Comparación de Coordinación Fonética en pre y post test aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205"Sol Radiante".**



Fuente: Tabla N°4

**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar en la dimensión fonética el logro previsto era el 4 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 70%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba

el 30% como así también el 30 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 67%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 0% como en la tabla 4.

**TABLA N° 5 Prueba de Pearson**

	VAR00001	VAR00002
VAR00001 Correlación de Pearson	1	,527"
Sig.(bilateral)		,005
N	27	27
VAR00002 Correlación de Pearson	,527"	1
Sig.(bilateral)	,005	
N	27	27

Es correlacional es significativa en el nivel 0,01 (2 colas)

Como se visualiza en la Tabla N°5 de la prueba del coeficiente de Pearson el valor de la variable es de correlación de r Pearson frente a la variable 1 de correlación de la variables 2 que tiene un valor del ,005 es igual a 27 el número de la población muestral, es decir si hay relación entre programa de juegos Lúdicos y la motricidad fina, se determina que es un estudio correccional es significativa de un nivel de significancia es del 10% es decir 5% en cada cola. Según Cancela y otros (2010), los estudios correlacionales incluyen aquellos estudios aprovechados en explicar o puntualizar las relaciones existentes entre las variables más significativas. Se determina que programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo si mejora significativamente la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, Perú 2018.

RESULTADOS COMPARATIVOS DE RESUMEN DEL PRE TEST Y POST TEST.

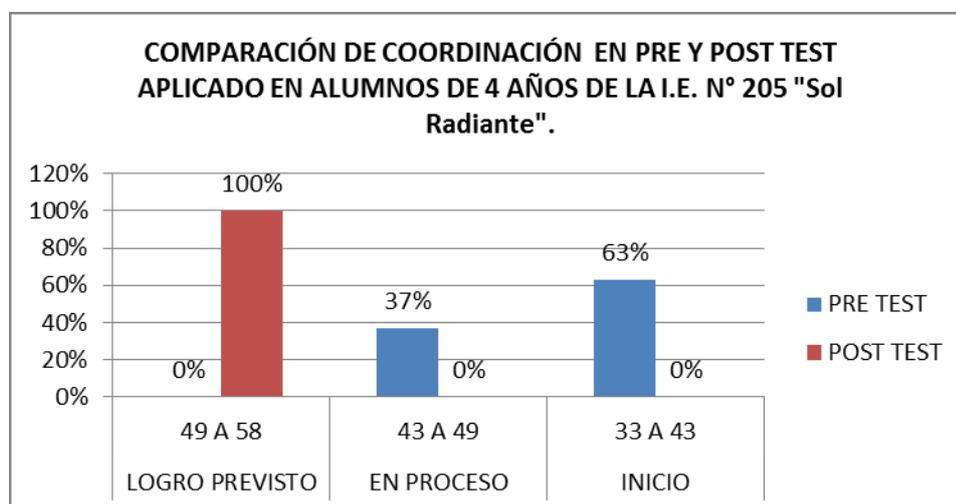
**TABLA N° 6 Resumen de las Dimensiones del pre y pos test.**

CATEGORIA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	49 A 58	0	0%	27	100%
EN PROCESO	43 A 49	10	37%	0	0%
INICIO	33 A 43	17	63%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I. E N°205 “Sol Radiante” Aguas Verdes.Tumbes-Perú-2018.

RESUMEN COMPARATIVO DEL PRE Y POST TEST.

**GRAFICO N° 5 Resumen de las Dimensiones del pre y pos test.**



**DISCUSIÓN:** Considerando dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en los resultados de la comparación de coordinación del pre y el post alcanzó el nivel A con un 100% del logro previsto demostrando la validez de la hipótesis que programa de juego lúdicos basado en el enfoque sociognitivo si mejora

la motricidad fina

## 5.2. Análisis de Resultados

A

### 5.2.1. Hipotesis

Que mediante la obtención de los datos estadísticos en esta investigación se determinó de qué manera influyó el programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejoró la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 "Sol Radiante" a su vez se consideró como muestra de estudio a una población de 27 niños y niñas se recopilaron resultados de las cuatro dimensiones de motricidad fina como : (Viso manual, Gestual, Fonética, Facial); también se encontró que los estudiantes se encontraban con muchas carencias psicomotrices al aplicar el pre test comprobé el estado inicial de los niños y niñas de modo que el mayor porcentaje alcanza un 93% en etapa inicio de mi dimensión viso manual de la tabla (5); para contrarrestar esta problemática y alcanzar el logro de mis objetivos específicos planteados he seleccionado un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque Socio Cognitivo para mejorar la motricidad fina la población muestral de mi investigación es de 27 estudiantes las mismas que ejecute mis 15 sesiones de aprendizaje se implicó en esta investigación al componente principal que son los niños y niñas del aula y por ende a la docente de la misma y validar la hipótesis mediante la prueba en la Tabla N°9 el valor de la variable es 1 frente a la variable 2 que tiene un valor del ,005 es igual a 27 el número de la población muestral, se determinó que es un estudio correccional

es significativa de un nivel de significancia es del 10% es decir 5% en cada cola.

#### 5.2.2. En la dimensión visomanual:

Se determinó en la dimensión viso manual era el 0 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 78%, (ver tabla 1) es decir un aumento progresivo del 78% alcanzando el logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN), comprobando que los niños y niñas realizan movimientos coordinados ojo mano, realizan la actividad amasando, y utilizan las crayolas mostrando sus habilidades ;como nos dice Piaget (1986-1980) en su investigación de desarrollo cognitivo comenta sobre su teoría que las bases de razonamiento del desarrollo cognitivo comienzan a implantarse anticipadamente previo a la producción del lenguaje ,empezando el dinamismo sensorio motriz en la interrelación del entorno.

#### 5.2.3. En la dimensión facial:

Se determinó en la dimensión facial según como se evidencia en la tabla N° 2 en el post test del 100% alcanzando el logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN), se demostró que los niños y niñas expresan sus emociones, realiza ejercicios de aire y se expresa articulando los músculos de la cara, tal como nos refiere en su investigación Nole, (2015); la motricidad facial es valiosa desde el punto de vista de predominio de la musculatura y de los medios de instruir y enlazando. La influencia de los músculos faciales otorgará marcar los movimientos que nos llevara a poder

exteriorizar nuestras emociones, es un mecanismo fundamental para desarrollarnos con nuestro entorno social. El poder controlar los músculos harán que nos manifestemos con una mejor propiedad es decir con una mejor actitud con respecto al mundo que nos rodea.

#### 5.2.4. En la dimensión gestual:

Se determinó en la dimensión gestual según como se evidencia en la tabla N° 3 mostrando sus habilidades en el post test con un aumento del 96%, el logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN) que los niños y niñas realizan el enhebrado con facilidad, juega con títeres y rasga papel de colores Citado por Farromeque (2017) Es la capacidad de controlar los músculos faciales para obtener expresiones faciales auténticas de esta manera se aprende a dominar los músculos de la cara estos de vital importancia para el desenvolvimiento interpersonal del individuo .esta instrucción de desenvolvimiento en la formación tiene dos etapas la primera es el movimiento confirmar de los músculos de la cara y la segunda, reconocer como medio de expresión para comunicarse con los demás.

#### 5.2.5. En la dimensión fonética:

Se determinó en la dimensión Fonética según tabla N° 4 como lo evidencio en el post test con el 70% del logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN) que los niños y niñas imitan los sonidos de los animales, muestran sus emociones a través del canto y realizan sonidos con su boca y su voz enseñando sus habilidades Para Benites (2018) atiende a un proceso de la motricidad muy elocuente a estimular y asegurar un buen dominio sobre la misma Los niños infantes es sus primeros años de vida

descubren una mayor potencia de emitir sonidos. sin embargo, no posee la razón imprescindible que le permita una manifestación sistemática de cualquier sonido con la capacidad de realizarlos todos.

## VI. CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación concluye la efectividad de Aplicar un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E N° 205”Sol Radiante” Aguas Verdes,Tumbes,2018 ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que un gran porcentaje de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del (D.C.N) de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 5,6,7,8 correspondiente.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la Viso manual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N° 1, el 78% de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N° 2, el 100 % de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de

Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N°3, el 96% de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N° 4, el 70% de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo. (2012). Importancia del Desarrollo de la Motricidad Fina en la primera Infancia. Obtenido de <http://aceru1904.blogspot.com/>
- Alicia, S. (2011). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español. Universidad de Salamanca Extraído de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/yrodmar/files/2015/05/inteligencias-multiples-AliciaMarieShannon.pdf>
- Alvarado, (2018).” Programa de Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018” Tesis de licenciatura. Trujillo. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote-2018. Recuperado de: 2017 Disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/379>
- Álvarez, (2011) .Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa Extraído de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Aquino, M;(2018).” El dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°099 “Corazón de María”-Ventanilla -2016”. Tesis de maestría en Educación Infantil y Neuroeducación. Universidad Cesar Vallejo.
- Arias, F. (2012).El proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. Pág. 26 y 34.Editorial Episteme. Caracas
- Arias, M; (2015).” Actividades grafico plásticas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en niños y niñas

de 4 años de la I.E Particular talentos kids del distrito de Chimbote-  
2015”Tesis de licenciatura 2016.Universidad Católica Los Ángeles de  
Chimbote

Ausubel, D. P. (1976). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Ed.

Trillas. México. Extraído de:

[https://www.arnaldomartinez.net/docencia\\_universitaria/ausubel02.pdf](https://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf)

Baena, (1985). ¿Qué es la investigación documental? Definición y objetivos Extraído

de: <https://investigacioncientifica.org/que-es-la-investigacion-documental-definición-y-objetivos/>

Bandura, (2001)..Enfoque socio cognitivo. Recuperado de: Beneficio de los juegos  
didácticos para los niños

Benites, F;( 2018). Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando  
material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas  
de 5 años de la institución educativa “angelitos de jesús”, región tumbes,  
2018. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial Recuperado  
de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5956/enfoque\\_significativo\\_juegos\\_de\\_rols\\_benites\\_paladines\\_fany\\_del\\_pilar%20.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5956/enfoque_significativo_juegos_de_rols_benites_paladines_fany_del_pilar%20.pdf?sequence=1)

Benítez M;(2009).El juego como herramienta de aprendizaje.Sevilla Extraído de :

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)

Benzant, (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta  
esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental.

Universidad de Guantánamo, Cuba Recuperado de:

file:///C:/Users/USER/Documents/Dialnet-

LaEstimulacionTempranaALaMotricidadFinaUnaHerramienta-5678443.pdf

Calderón, M(2004) Desarrollo del Lenguaje Oral. (Parte 1),

Extraído de:

[https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/174430/8](https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/174430/858460/file/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20Oral.pdf)

[58460/file/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20Oral.pdf](https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/174430/858460/file/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20Oral.pdf)

Canales, (1983) Comunicación oral y escrita Extraído de : Universidad Estatal a

distancia UNED [https://www.uned.ac.cr/ecsh/images/documentos/LitGrama/g](https://www.uned.ac.cr/ecsh/images/documentos/LitGrama/guiaADIDActica-709-2012-3.pdf)

[uiaADIDActica-709-2012-3.pdf](https://www.uned.ac.cr/ecsh/images/documentos/LitGrama/guiaADIDActica-709-2012-3.pdf)

Cancela G., Rocío; Cea M., Noelia; Galindo L., Guido; Valilla G., Sara. Metodología

de la Investigación Educativa: Investigación ex post facto. Universidad

Autónoma de Madrid. 2010, p. 8. En línea:

[http://www.uam.es/personal\\_pdi/jmurillo/InvestigaciónEE/Presentaciones/Curso\\_10/EX-POST-FACTO\\_Trabajo.pdf](http://www.uam.es/personal_pdi/jmurillo/InvestigaciónEE/Presentaciones/Curso_10/EX-POST-FACTO_Trabajo.pdf)

Consultado: 07 de abril del

2018.

Cano, (2012). Influencia de la motricidad y la atención de la escritura en 1º de primaria.

ciudad de Azogues, provincia del Cañar durante el año lectivo 20172018".

Tesis de Licenciatura. Azogues 2018. Universidad Particular de Loja.

Carrasco, (2004). Estrategias de aprendizaje implementadas por estudiantes de sexto

grado de primaria a partir del uso de computadoras e Internet en un modelo

2:1, como apoyo a los procesos de aprendizaje curricular en Ciencias y

Estudios Sociales. Revista Educación 39(2), 1-25, e-ISSN: 2215-2644, julio-

diciembre, 2015 Extraído de:

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44039322001.pdf>

Código de ética de Investigación. Tomado de:  
<https://campus.uladech.edu.pe/mod/folder/view.php?id=1238885>

Debold B. Van Dalen y William J. Meyer. Estrategia de la investigación experimental *en* Manual de técnica de la investigación educacional. Extraído de:  
<https://noemagico.blogia.com/2006/092201-la-investigaci-n-experimental.php>

Dosso, R, El Juego De Roles: Una Opción Didáctica Eficaz Para La Formación En Política Y Planificación Turística. Extraído de:  
<http://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>

Espacio Lector Nobel. Available at: Recuperado de:  
<http://www.franquicias.libreriasnobel.es/blog/beneficios-de-losjuegosdidacticos-para-los-ninos/> [Accessed 11 Dec. 2017].

Espinoza. (2018).” Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.E N° 080”Erik Stéfano Silva Morán” del Distrito de Tumbes- Región Tumbes- 2018.Tumbes-Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Essa, E. Young, R & Lehne I.Introduction to early childhood education,2nd Ed.(1998). Extraído de  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Childhood\\_development\\_of\\_fine\\_motor\\_skills](https://en.wikipedia.org/wiki/Childhood_development_of_fine_motor_skills)

Farromeque, (2017), Taller de habilidades manipulativas para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la i. E. P. P pablo vi - casma, 2017” tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Chimbote – Perú Recuperado de:  
[file:///C:/Users/USER/Documents/Uladech\\_Biblioteca\\_virtual%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Documents/Uladech_Biblioteca_virtual%20(1).pdf)

Gabelentz (2003) Antropología y lingüística Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica

Extraído

de:<https://int.search.myway.com/search/GGmain.jhtml?p2=%5EY6%5Expu4>

4 2%5ETTAB02%5Eec&ptb=720C1A46-3A3B-43FD-B3A4-

7B7A4149E4FD&n=78495757&cn=EC&ln=en&si=EAlaIQobChMIodbz6N

y33AIVgffhCh3s\_wUOEAEYASAAEgLaVvD\_BwE&tpr=hpsb&trs=wtt&br

ws id=&searchfor=GABELENZ+2003+EL+HABLA&st=tab

Gallardo-López, José Alberto & Vásquez, Pedro;(2018).Teorías del juego como recurso educativo. Disponible en

[https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_Teorias\\_Del\\_Juego\\_Como\\_Recurso\\_Educativo](https://www.researchgate.net/publication/324363292_Teorias_Del_Juego_Como_Recurso_Educativo)

Como\_Recurso\_Educativo

García (2010) Característica del juego Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en: [http://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-delhttp://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-del-](http://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-delhttp://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-del-juego.html)

[http://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-del-](http://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-del-juego.html)

[juego.html](http://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-del-juego.html)

García, (2018); El juego motor como estímulo en educación infantil. Universidad de Valladolid, España. Disponible en:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf>;

[jsessionid=6EA588F463B1832807CA40EE16578A01?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf)

Gardner, Howard (1998). "A Reply to Perry D. Klein's 'multiplying the problems of intelligence by eight'". Canadian Journal of Education 23 (1): Extraído de:

<https://psicologiymente.com/inteligencia/inteligencia-naturalista>

González, A;(2018).” Ambientes de aprendizajes no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar durante el año lectivo 2017- 2018”.Trabajo de licenciatura

Hena León, L. P. La lúdica en la historia de la educación y su utilidad como una herramienta docente en las Universidades de Colombia En el texto: (Hena León, 2012) Recuperado de: <http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>

Hernández (2001).Las estrategias instruccionales y el logro de aprendizajes significativos Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713204.pdf>

Hernández Mendoza, L. (2010). Destrezas manipulativas para la expresión plástica en educación infantil. *revista arista digital*, (2172–4202),1189–1195. Retrieved from [http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos\\_revista/2010\\_diciembre\\_99.pdf?fbclid=IwAR3AwVgJllylMyufjc80eYQViasDO66Bzrk\\_TpBwHUw4C IK2DJtFs ErTJXw](http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos_revista/2010_diciembre_99.pdf?fbclid=IwAR3AwVgJllylMyufjc80eYQViasDO66Bzrk_TpBwHUw4C IK2DJtFs ErTJXw)

Hernandez Sampieri, Roberto ;Fernández Collado, Carlos;Baptista Lucio, Pilar Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México 1997 Extraído de : <https://josetavarez.net/Compendio-Metodologia-de-la-Investigacion.pdf>

Hernández, Fernández, Baptista (2003).”Conceptos básicos de la Metodología de la Investigación .Extraído de: <http://metodologia02.blogspot.com/p/operacionalizacion-de-variables.html>

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CxvVtbefGR0C&oi=fnd&pg=PA2&dq=creatividad+infantil&ots=a6O0q5mQZV&sig=IkX2miXnxaTXYMukqFX3M4ymn\\_s#v=onepage&q=creatividad%20infantil&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CxvVtbefGR0C&oi=fnd&pg=PA2&dq=creatividad+infantil&ots=a6O0q5mQZV&sig=IkX2miXnxaTXYMukqFX3M4ymn_s#v=onepage&q=creatividad%20infantil&f=false)

Kolb, F. (1880). La plastilina. Extraído de : [https://es.wikipedia.org/wiki/Franz\\_Kolb](https://es.wikipedia.org/wiki/Franz_Kolb)

Le Boulch, J. (1987). La Educación por el Movimiento en la Edad Escolar. Ed. Paidós. Barcelona –España. 1981.

Ligouri (2012). El desarrollo de la motricidad fina en los niños. Argentina  
Recuperado  
de: <https://licenciadanatalialiguori.wordpress.com/2012/08/25/motricidad-fina/>

Lupón, M., Torrents, A. & Quevedo, L. (2014). Procesos Cognitivos Básicos.  
Recuperado de  
[:https://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54662/tema\\_4.\\_procesos\\_cognitivos\\_basicos-5313.pdf](https://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54662/tema_4._procesos_cognitivos_basicos-5313.pdf)

Madrona, Pedro & Jordán, Onofre & Gómez Barreto, Isabel. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista iberoamericana de educación, ISSN 1022-6508, N° 47, 2008 (Ejemplar dedicado a: Infancias y escuela/ Infâncias e escola), pags. 71-96.  
47.

Martínez, Ramírez y Flores, (2003). Investigación Cuantitativa Extraído  
de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n\\_cuantitativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n_cuantitativa)

Minaya, Y; (2015).” Técnicas Gráfico Plástica bajo en enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Divino niño del milagro del

distrito de Chimbote del año 2014”, Tesis Licenciatura en Educación Inicial-  
Chimbote- 2015. Extraído de:  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5557/Minaya\\_Otaz%  
C3%BA\\_Beatriz.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5557/Minaya_Otaz%C3%BA_Beatriz.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Minedu (2019) Minedu reforzará estrategias pedagógicas para zonas rurales y urbanas  
Recuperado de :[https://andina.pe/agencia/noticia-minedu-reforzara-  
estrategias-pedagogicas-para-zonas-rurales-y-urbanas-757059.aspx](https://andina.pe/agencia/noticia-minedu-reforzara-estrategias-pedagogicas-para-zonas-rurales-y-urbanas-757059.aspx)

Nole, H.(2015) Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque  
cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la  
I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana. 2015 Tesis para optar el  
título profesional de licenciada en educación inicial Recuperado de:  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1244/MOTRI  
CIDAD\\_FINA\\_ROA\\_NOLE\\_HERMELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed  
=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1244/MOTRICIDAD_FINA_ROA_NOLE_HERMELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ortiz, A; (2009). Pensamientos, Inteligencia, Creatividad, Competencia, Valores y  
Actitudes, intelectuales. Colección Pedagógica, Didáctica, Currículo y  
Evaluación p1. Extraído de:

Peralta (s/f) Estrategias didácticas. Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible  
en: [http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias de  
http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-de-ensenanza-  
ensenanza-](http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-de-ensenanza-ensenanza-)

Piaget. (1896-1980). Etapas del Desarrollo Cognitivo Recuperado de:  
[http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo\\_2/Jean\\_Piaget.htm](http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/Jean_Piaget.htm)

Pineda (2010) Estrategia metodológica del juego. Visitado el 29 de noviembre del

2017 disponible en: <https://es.slideshare.net/IrvinTavo/el-juego-estrategia-metodológica>

Pontevedra (2009). Importancia de la actividad lúdica. Extraído de: <http://coneljuegoseaprende.blogspot.com/p/ludica.html>

Preciado C, (2018). De su investigación “Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°004 “Mi dulce hogar” del distrito de Pampas de Hospital, Región Tumbes-2018” Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Presilla (2005) observación concepto visitado el 16 de julio del 2018 disponible en: <http://www.mailxmail.com/curso-tecnica-evaluacion-educacion-inicial/observación>

Puertas ,P, (2017). La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Profesora Parvularia 2017. Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador. Extraído de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

Quispe, (2016). Aplicación de actividades plásticas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, para desarrollar la habilidad motriz fina en niños de cuatro años de edad sección “a” de educación inicial 84 del distrito taraco, provincia huancané, región puno, año 2016 tesis para optar el título de licenciada en Educación inicial Recuperado de:

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8777/actividades\\_plasticas\\_enfoque\\_colaborativo\\_material\\_concreto\\_habilidad\\_motriz\\_fina\\_quispe\\_pacco\\_carla.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8777/actividades_plasticas_enfoque_colaborativo_material_concreto_habilidad_motriz_fina_quispe_pacco_carla.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodríguez, M.(2004) La Teoría Del Aprendizaje Significativo Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). Pamplona, Spain 2004 Extraído de: <http://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>

Rodríguez,(2015). Como motivar a tu alumnado dentro del aula. Extraído de: [https://www.researchgate.net/publication/299584812\\_Gamificacion\\_Como\\_motivar\\_a\\_tu\\_alumnado\\_y\\_mejorar\\_el\\_clima\\_en\\_el\\_aula](https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula)

Sánchez, (2016).” Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo 2 paralelo “A”, de la Unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016.” Tesis para Título de licenciada en Educación Inicial.Riomamba-2016.Universidad Nacional de Chimborazo.

Sanchez, A; (2016).El juego educativo de las emociones. Extraído de: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juego-educativo-las-emociones.html>

Santiago, Gutiérrez, Martínez,(2016).”El cuento infantil como estrategia para incrementar el nivel del lenguaje oral y expresivo de los niños y niñas de 3 a 5 años del centro de desarrollo integral India Catalina de Galera Zamba. Cartagena de India –Colombia,2016. (Tesis para optar por la Licenciatura en Pedagogía Infantil) Recuperado de:

<http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/5134/1/TESIS%20EL%20CUENTO%20INFANTIL%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20IN>

CREMENTAR%20EL%20NIVEL%20DEL%20LENGUAJE%20ORAL%20Y%20EX PRESIVO%20.pdf

Sosa Balbin, M. (2017). Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014. Tesis de pregrado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: <http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>

Tobón, S (2013).Evaluación de competencias en la educación básica.2da edición.

Torres, (2015) con su investigación denominada visitado el 29 de noviembre del 2017.

Uriarte, (2018): *Caracteristicas.co*. Última edición: 6 de octubre de 2018. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/juego/>. Consultado: 14 de noviembre de 2019.

Utopía infantil (2011). Clasificación del juego Visitado el 29 noviembre del 2017 disponible en: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificación/>

Valencia, (2014).Motricidad fina coordinación viso manual Recuperado de: <https://prezi.com/nacyieddb4b8/motricidad-fina-coordinacion-visomanual/>

Veintimilla Mogollon de Socola, A. (2017). Diseño de taller de psicomotricidad bajoel enfoque colaborativo en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la I. E. N° 601 - Francisco Bolognesi - La Brea

Velásquez Benítez, B. (2015). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial. Magíster en ciencias de la educación.

Pontificia universidad católica del ecuador. Extraído de:  
<https://psikipedia.com/libro/educacion/2381-enfoques-sociocognitivos-de-aprendizaje>

Velasquez, B. (2015).Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de Educación Inicial. Esmeralda- Ecuador. Extraído de:  
<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/531/1/VELASQUEZ%20BENITEZ%20BRENDA%20TATIANA.pdf>

Venerandablanco,(2012).Teorías del juego. Extraído de:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

# *ANEXOS*

ANEXO 1: BASE DE DATOS DEL PRE TEST.

PRE TEST																																						
N°	NIÑOS	ITEMS										TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL					TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL										TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA			TOTAL FONÉTICA	TOTAL				
		COORDINACIÓN VISOMANUAL											12	13	14	15	16		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		27	28	29			30			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																									11		
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	19	2	2	2	2	1	9	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	17	1	1	2	4	49
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	19	2	1	1	2	2	8	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	17	1	2	1	4	48		
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	16	1	1	1	1	1	5	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	17	2	2	1	5	43		
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	14	1	1	2	4	40		
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	15	1	2	1	1	2	7	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	16	2	2	2	6	44		
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	14	1	1	2	4	40		
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	13	1	1	1	3	34		
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	18	1	2	2	1	1	7	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	16	1	2	1	4	45		
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	17	1	1	2	2	1	7	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	18	2	1	1	4	46		
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	15	1	2	1	2	2	8	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	13	1	1	1	3	39		
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	15	1	1	1	2	1	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	1	2	5	46		
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	15	1	1	2	1	2	7	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	15	1	2	1	4	41		
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	14	1	1	1	1	1	5	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	14	1	1	2	4	37		
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	14	1	2	1	2	2	8	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	16	1	2	2	5	43		
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	13	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	15	1	1	1	3	37		
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16	2	1	2	1	2	8	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	14	1	1	1	3	41		
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	17	1	2	1	1	1	6	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	17	1	1	2	4	44		
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	14	1	1	2	2	1	7	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	3	38		
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	16	1	1	1	1	1	5	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	19	1	2	2	5	45		
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	16	2	2	2	1	1	8	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	14	1	1	2	4	42		
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	14	1	1	1	2	1	6	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	13	2	2	1	5	38		
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15	2	1	2	1	1	7	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	15	1	1	2	4	41		
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	14	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	14	2	1	1	4	38		
24	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	13	2	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	2	1	2	5	36		
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	12	2	2	2	1	1	8	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	15	2	2	1	5	40		
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	17	2	1	1	1	1	6	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	18	2	1	1	4	45		
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	18	2	2	2	1	1	8	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	18	2	1	2	5	49		

## ANEXO 2: BASE DE DATOS DEL POST TEST

POST TEST																																					
N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL										TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL					TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL										TOTAL GESTUAL	COORDINA CIÓN FONÉTICA			TOTAL FONETICA	TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14	15		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		26	27	28			29	30	
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	2	2	2	1	9	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	6	57
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	20	2	2	2	6	56		
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	18	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	54	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	20	2	1	2	2	1	8	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	1	2	5	54		
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	19	2	2	2	6	55		
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	1	2	2	5	57			
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	21	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	19	2	2	2	6	55		
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	2	1	2	5	56		
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	1	2	5	56			
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	17	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	19	2	2	2	6	52		
11	ESPIÑOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	2	2	6	57			
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	20	2	2	2	2	1	9	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	55		
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	20	2	2	2	6	55		
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	6	58		
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	18	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	20	2	1	2	5	53		
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	19	2	2	2	6	54		
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	19	2	2	2	6	56		
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	18	2	2	2	2	1	9	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	6	54		
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	21	2	2	2	6	57		
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	21	2	2	2	6	58		
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	20	2	2	1	5	56		
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	1	2	2	5	56		
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	19	2	2	2	2	2	10	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	55		
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	2	1	1	2	2	8	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	17	2	2	2	6	53		
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	20	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	55		
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	20	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	2	2	1	5	55		
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	20	2	2	2	6	56		

**ANEXO 3: CONSOLIDADO DE DATOS POR DIMENSIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST.**

N°	NIÑOS	ITEMS	PRE TEST				TOTAL PRE TEST	POST TEST				TOTAL POST TEST
			TOTAL VISO	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETIC		TOTAL VISO	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETIC	
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias		19	9	17	4	49	21	9	21	6	57
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina		19	8	17	4	48	21	9	20	6	56
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		16	5	17	5	43	18	10	20	6	54
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		17	5	14	4	40	20	8	21	5	54
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith		15	7	16	6	44	20	10	19	6	55
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle		12	10	14	4	40	20	10	22	5	57
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neyma		13	5	13	3	34	21	9	19	6	55
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario		18	7	16	4	45	20	10	21	5	56
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth		17	7	18	4	46	20	10	21	5	56
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh		15	8	13	3	39	17	10	19	6	52
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias		15	6	20	5	46	20	10	21	6	57
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz		15	7	15	4	41	20	9	20	6	55
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle		14	5	14	4	37	20	9	20	6	55
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio		14	8	16	5	43	22	9	21	6	58
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Jos		13	6	15	3	37	18	10	20	5	53
16	JUMBO MINGA, Jose Luis		16	8	14	3	41	19	10	19	6	54
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith		17	6	17	4	44	21	10	19	6	56
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel		14	7	14	3	38	18	9	21	6	54
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio		16	5	19	5	45	20	10	21	6	57
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha		16	8	14	4	42	21	10	21	6	58
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Ald		14	6	13	5	38	21	10	20	5	56
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE		15	7	15	4	41	20	10	21	5	56
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR		14	6	14	4	38	19	10	20	6	55
24	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS		13	6	12	5	36	22	8	17	6	53
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY		12	8	15	5	40	20	9	20	6	55
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL		17	6	18	4	45	20	9	21	5	55
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA		18	8	18	5	49	21	9	20	6	56

## ANEXO 4: SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESION DE APRENDIZAJE 01

I NOMBRE DE LA SESION: LOS ANIMALITOS DE LA GRANJA

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. ESTUDIANTE : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

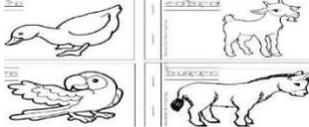
2.2. I. E. I. : “SOL RADIANTE 205”

2.3. TUTORA: GLORIA OLAYA LOPEZ

#### INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	Construye corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	- Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar títeres con paletas.

#### III. DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	Utilización libre de los sectores Rutinas Motivación	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b> -Acciones de rutina. <b>UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES</b> -Acciones de rutina. -Eligen el sector donde jugar. -Guardan los materiales en el lugar donde van. -La docente empieza a cantar canciones de interés de los niños. Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. <b>INICIO</b> Nos sentamos y formamos asamblea. Escuchan la lectura “Los animales de la granja”.	
	Rescate de saberes previos Nuevo conocimiento o Construcción de Aprendizaje Aplicación de lo aprendido	Comentamos ¿Qué animales había en la lectura? ¿Quién puso un huevo? ¿Quién le avisa al granjero? Dialogamos acerca de la actividad que realizaremos: Haremos títeres de paleta de animales de la granja. Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. <b>EXPLORACION DEL MATERIAL.</b> Escogen libremente los materiales con los que pintaran, rellenaran o adornarán sus títeres. Exploran de manera libre los materiales. <b>DESARROLLO</b> -Colocamos las hojas con las siluetas de los animales, (ampliar para imprimir). 	Paletas hojas plumones
	Recuento de lo aprendido Aplicación de lo aprendido en otra situación	Las colorean, pegan sobre cartulina y las recortan. Colocan detrás los baja lenguas y juegan contando historias con sus títeres. <b>VERBALIZACION</b> Nos sentamos nuevamente en círculo y dialogamos sobre la actividad que realizaron su trabajo y que les pareció la actividad	Lamina Cartulina Hojas
<b>CIERRE</b>			

**INSTRUMENTOS DE EVALUACION N°01 LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Realiza movimientos coordinados óculo manual		Utiliza sus manos para realizar la actividad	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias		1		1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,A line Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe		1	2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

## SESION DE APRENDIZAJE 02

### I. NOMBRE DE LA SESION: JUGAMOS CON EL ELASTICO

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 ESTUDIANTES : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2. I. E. I.: 205 "SOL RADIANTE"

2.3 TUTORA: GLORIA OLAYA LOPEZ.

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	Se desenvuelve a través de su motricidad y combina las estrategias que sigue para desarrollar sus capacidades.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	- Realiza movimientos, acciones y juegos, salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ</b>  <b>Mira cómo se estira</b></p> <p><b>ASAMBLEA</b>                      Nos reunimos y nos sentamos formando un círculo. Repartimos, con ayuda de los niños, medias de nylon usado u otro elástico suave y grueso unido en los extremos. Conversamos sobre el material y las reglas para el uso del espacio y del material.</p> <p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b>                      Les proponemos buscar de cuantas maneras pueden sujetar el elástico, sin que se les caiga usando diferentes partes de él. También podemos proponerles formar figuras geométricas</p>	Papelotes
DESARROLLO	<p>Pregunta: ¿Cuántas figuras geométricas pueden hacer con el elástico?</p> <p>. Inventamos una forma rara y especial con nuestro elástico y le ponemos un nombre. Podemos realizar los mismos juegos que realizamos anteriormente de manera individual pero ahora en grupo</p> <p>. Formamos figuras geométricas grandes, formamos figuras diversas sujetando el elástico con diferentes partes de nuestro cuerpo, inventamos formas raras y les ponemos un nombre.</p> <p><b>RELAJACION</b>                      Terminamos el juego, guardamos el material y nos echamos boca abajo en el piso o sobre petates a descansar un momento.</p>	lástico Hojas Crayol as. cuerpo human o
CIERRE	<p><b>REPRESENTACION GRAFICA</b>                      Pedimos a los niños que dibujen de diferentes formas que hicieron con el elástico.                      Conversan y explican sobre lo que hicieron con los elásticos, las dificultades que tuvieron.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 2

LISTA DE COTEJO 2

N°	Apellidos y Nombres	Hace uso del elástico		Realiza formas con el elástico	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,A line Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe		1	2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

**SESION DE APRENDIZAJE 03**

**I NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO ESCULTURAS CON PLASTILINA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

2.1. ESTUDIANTE : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2. I. E. I : 205 “SOL RADIANTE”

2.3. TUTORA: GLORIA OLAYA LOPEZ

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, utilizando sus dedos para realizar moldeados de plastilina.

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b> <b>ACTIVIDAD GRÁFICO PLÁSTICO</b> <b>- HACEMOS MOLDEADOS DE PLASTILINA</b> Desarrollo de la actividad Nos reunimos en círculo con los niños y les contamos que vamos a realizar un experimento para ver cómo podemos hacer una plastilina suave .Nos organizamos para trabajar en parejas, podemos trabajar en mesas dentro del aula o al aire libre. Presentar los materiales a los niños y entregamos a cada pareja su material. Les permitimos observarlos y tocarlos con cuidado para no derramar los nombramos y señalamos sus principales características. Recordamos los cuidados que debemos tener al realizar la experiencia.	Agua Vaso Colo
<b>DESARROLLO</b>	- Traemos las instrucciones escritas en un papelote o las escribimos en la pizarra. Vamos leyendo mientras los niños van realizando el experimento. Los pasos son: Echamos unas gotitas de colorante del color que tengamos en una jarrita con agua. En un recipiente aparte, mezclamos la harina con sal y aceite Echamos agua con colorante de a pocos. Mesclamos muy bien con una cuchara de madera .amasamos y podemos comenzar a modelar una pieza. -Esta plastilina debemos guardarla en un envase tapado .Es mejor si la guardamos en la refrigeradora. -Entregamos a los niños la ficha y observamos los dibujos .Pedimos que nos digan a q se refiere .Luego invitamos a que pinten los dibujos y los recortan para armar la secuencia que hemos seguido en el experimento. Después las pegan en al siguiente hoja de acuerdo al orden que corresponda .En el recuadro siguiente dibujamos como nos quedaron las piezas con los modelados de plastilina.	Harina Cuchara de madera  Hojas
<b>CIERRE</b>	Nos sentamos en semicírculo frente a nuestras fichas terminadas. Repasamos el orden de los pasos del experimento y observamos los dibujos de cada uno. - Pedimos que nos cuenten sus impresiones sobre el experimento realizado.	plastilina

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 03  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Realiza la actividad con entusiasmo amasando		Moldea la plastilina	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		1	2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino		1	2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,A line Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio		1		1
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2			1
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair		1	2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

**SESION DE APRENDIZAJE 04**

**I. NOMBRE DE LA SESION:** ME DIVIERTO JUGANDO CON TITERES

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I:** 205 “SOL RADIANTE”

**2.3 TUTORA:** GLORIA OLAYA LOPEZ

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO

DEL CUERPO

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, imitando y representando el sonido de los animales.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>INICIO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p><b>Jugamos quien vive aquí</b></p> <p>La docente representa a los niños una canasta o caja con los animales, les indica que agarren un animalito. Luego, les muestra maquetas o lamina de habitas (selva, rio o mar, granja) dialogan sobre el animalito que eligió cada uno. Les propone jugar a ¿Quién vive aquí? El juego consiste en ubicar el animalito ubicarlo en una maqueta o lamina que corresponde. La docente comenta a los niños que cada animalito tiene un lugar especial para vivir lo cual debe ser respetado por todas las personas.</p> <p>Los niños dicen con sus propias palabras lo que van comprendiendo de la explicación de la docente.</p>	<p>Láminas de diferentes animales(selva, granja, mar o rio)</p> <p>Canasta</p> <p>Caja</p>
DESARROLLO	<p>Observamos invita a los niños a observar comentar acerca de los animales que ubicaron en las maquetas o laminas. Les pide que le expliquen que ubicaron en las maquetas o laminas. Les pide que le expliquen porque escogieron esta maqueta o lamina para ese animal. También observan cuantos animales hay en cada agrupación, reconocen donde hay muchos animales, reconociéndolos haciendo comparaciones y disfrutando un buen momento con sus amigos.</p> <p><b>TRABAJAMOS CON FICHAS</b></p> <p>Se les entrega a los niños la ficha de trabajo observan con detenimiento e infieren de que se trata. Se trata de un juego de encajar. Los niños desprenden con cuidado las piezas. Identifican a cada animal y buscan la imagen que indica el lugar donde viven. La docente el ánima a jugar en parejas. Al concluir colocan las piezas en un sobre y los guardan.</p>	
CIERRE	<p>En asamblea .la docente dialoga con los niños sobre los diferentes lugares donde viven los animales (habitat) y lo importante que es respetarlos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 04  
LISTA DE COTEJO

Nº	Apellidos y Nombres	JUEGA CON TITERES		IMITA SONIDOS	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias		1		1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		1	2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1	2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle		1		1
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1	2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias		1	2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz		1	2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deysler Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha		1	2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe		1		1
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel		1	2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 05

I. **NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO GARABATOS CON LA CRAYOLA

II. **DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 **ESTUDIANTE:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 **I. E. I. :** 205 “SOL RADIANTE”

2.3 **TUTORA:** GLORIA OLAYA LOPEZ

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar garabatos con la crayola.

I.II DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ</b> Construimos un circuito Nos sentamos en círculo con los niños y les presentamos diversos materiales para hacer un circuito: bancas, sogas, colchonetas, marcas en el piso, tablas etc. Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, lo organicen en el espacio, lo cambien de posición y compartan sus ideas entre ellos. Nos sentamos en un círculo con los niños y nos ponemos de acuerdo para armar un circuito utilizando todo el material.	Lápices Colores
<b>DESARROLLO</b>	<b>EXPERSIVIDAD MOTRIZ.</b> Pedimos a los niños su opinión sobre el cual sería la forma de colocar los objetos y como desplazarlos: armamos y exploramos con los niños determinamos en qué orden se encuentran los objetos del círculo: primero, segundo, tercero, cuarto, ultimo. Pedimos a los niños por turnos que pasen por el circuito de una forma diferente, mientras sus compañeros los observan para luego pasar imitando sus movimientos: <b>RELAJACION</b> Imaginariamente, entregamos a cada niño una flor y una vela y les pedimos que tomen la flor en una mano y la vela en la otra mano. Luego jugamos a oler la flor y a soplar la vela. <b>REPESENTACION GRAFICA.</b> Pedimos a los niños que dibujen su experiencia en el círculo respetando el orden en que se realizó. Todos los niños sentados en círculo presentan sus dibujos y nos cuentan lo que ha dibujado	Hojas Crayolas
<b>CIERRE</b>		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 05  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza las crayolas mostrando sus habilidades		Realizo ejercicio de soplamiento	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua		1	2	

### SESION DE APRENDIZAJE 06

I. NOMBRE DE LA SESION: REALIZO UN COLLAJE DIVERTIDO

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 ESTUDIANTES: DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 I. E. I. : “SOL RADIANTE 205”

2.3 TUTORA : GLORIA OLAYA LOPEZ

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL

CUERPO INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos

### III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b></p> <p>- <b>ACTIVIDAD GRAFICO PLASTICO</b></p> <p><b>COLLAGE DIVERTIDO</b></p> <p>Nos sentamos en círculo y dialogamos sobre el paisaje que se presenta en la ficha, describiendo lo que observamos en ella. Preguntamos a los niños como podríamos hacer nuestra ficha.</p>	<p>fichas</p> <p>Siluetas</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen conversamos sobre sus características: Material recuperables colocados en envases como: hojas, piedras, chapas, conchas, palitos, plumas, arena, etc Goma tijeras.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Motivamos a los niños a realizar un collage sobre el paisaje de la ficha. Permitimos elegir como y con qué material pueden decorar su dibujo.</p> <p><b>VERBALIZACION</b></p> <p>Reunidos en asamblea, pedimos que nos cuenten sobre su trabajo, le pongan un título y uno lo coloque en el panel, mientras los demás observamos la ficha de cada compañero.</p>	<p>Hojas Papel crepe</p> <p>Tijeras</p> <p>Gomas</p> <p>Chapas Piedras</p> <p>Palitos</p> <p>Plumas</p> <p>Conchas</p>
<b>CIERRE</b>		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 06  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Manipula y usa arena para realizar el collage		Embolilla papel crepe utilizando los diversos colores	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deysyer Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua		1	2	

SESION DE APRENDIZAJE 07

**I NOMBRE DE LA SESION:** JUGANDO A ENHEBRAR PASADORES

**II. INFORMATIVOS:**

2.1. **ESTUDIANTES:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2. **I. E. I** : 205 “SOL RADIANTE”

2.3. **TUTORA** : GLORIA OLAYA LOPEZ

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo salta con dos pies O con un pie.

III SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>- Se organiza el espacio y se prepara los materiales a utilizar.</p> <p>-Despertamos el interés de los niños cantando saltar a saltar todos, todos a saltar. A gatear a gatear, todos a gatear.</p> <p>A reír a reír todos, todos a reir.etc.</p>	SOGAS
DESARROLLO	<p>Se presenta el material preparado, lo describen, cuentan(PASADORES) -Recordamos las reglas del juego que se encuentran escritas en la sala de psicomotricidad. No vale empujar No vale chocar No vale pelear.</p> <p>-Se forman pequeños grupos de 3 o 4 niños y se les entregue el material didáctico para enhebrar para que jueguen de manera libre(Este es el momento del juego sensorio motriz y juego simbólico.</p> <p>-Luego del juego libre ,invitamos a cada grupo para que haga una demostración de lo que hicieron en cada caso se les pregunta a otros grupos :¿Podremos hacer lo mismo?.</p>	PATIO
CIERRE	<p>Se organiza el espacio y se prepara los materiales a Imitan lo que hacen cada grupo</p> <p>-Guardan los materiales y realizan ejercicios de relajación.</p> <p>-En el aula se invita a un representante de cada grupo para que represente o verbalice lo que más les gusto hacer.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 07  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Realiza enhebrado con facilidad		Participa en grupo el juego del pasador	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz		1	2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio		1	2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES, A line Smith		1		1
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair		1	2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe		1	2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior		1	2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

**SESION DE APRENDIZAJE 08**

**I. NOMBRE DE LA SESION:** ME DIVIERTO PINTANDO EL SOL CON ESPONJAS

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I. :** “SOL RADIANTE 205”

**2.3 TUTORA :** GLORIA OLAYA LOPEZ

**2.4 DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO**

**INFORMACION CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE	Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del juego.

**III. SESIÓN DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>UTILIZACION DEL CUERPO Y DEL ESPACIO</b> Organizamos el aula y realizamos ejercicios de calentamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da a conocer las reglas del juego y los materiales que se utilizara (esponja, cartel y acuarela)</li> <li>- Se coloca 3 sogas una tras otra en el piso. Antes de dar partida les decimos: “vamos a imaginar que estamos en el mar y nosotros somos botes y si pisamos fuera del mar nos caemos al agua.</li> <li>- Salen todas las niñas adelante y forman una fila</li> <li>- Se le entrega un cojín a cada una y se les dice ¿Podremos pintar el sol en un papelote con una esponja.</li> <li>- Transaran el cojín de un lugar a otro.</li> <li>- Hacemos lo mismo con los niños.</li> <li>- Se sientan formando un círculo y verbalizan lo realizado y guardan los materiales.</li> </ul>	<p>ESPONJAS</p> <p>PAPELOTES</p> <p>TEMPERAS</p> <p>CARTEL DEL SOL</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ACTIVIDAD DEL PROYECTO</li> <li>- Es de color amarillo</li> <li>- Tiene muchos rayitos</li> <li>- Me manda mucho calor</li> </ul> <p>- Sale de la bolsa el señor sol y dice “Amiguitos ya me estaba asfixiando en esa bolsa “¿Sabes a qué he venido? A decirles algo muy importante que últimamente estoy mandando mis rayos solares con mucha fuerza y calor y si tu no te pones sombrero, no te echas bloqueador, cuando caminas en la calle, en el parque,etc.mis rayos te van hacer mucho daño a tus ojitos y a tu piel.</p>	<p>SOGAS</p> <p>SILLAS</p> <p>SOMBRERO</p> <p>BLOQUEADOR</p> <p>LAVACARA</p>
CIERRE	<p><b>PREGUNTAMOS</b> Que debemos hacer cuando salimos a la calle y hay sol. Salimos al patio con un sombrero recibiendo los rayos del sol y preguntamos ¿Sientes el calor del sol?¿Cómo es?¿Cuánto tiempo podemos quedarnos cogiendo los rayos del sol?.</p> <p>SE les entrega un papelote a cada grupo para que pinten con tempera color amarillo exponen sus trabajos luego lo verbalizan</p>	<p>AGUA</p> <p>TOALLA</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 08  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Hace uso de la esponja para pintar		Utiliza tempera para decorar su cartel	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		1	2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1	2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario		1	2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1	2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOPE BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair		1	2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross		1	2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua		1	2	

**SESION DE APRENDIZAJE 09**

I. **NOMBRE DE LA SESION:** SOY UN ARTISTA

II. **DATOS INFORMATIVOS:**

2.1. **ESTUDIANTE :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2. **I. E. I. :** “SOL RADIANTE 205”

2.3. **TUTORA:** GLORIA OLAYA LOPEZ

**INFORMACION CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPORALIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, utilizando sus dedos para realizar un collage.

III. **SESIÓN DE APRENDIZAJES**

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA MOMENTO GRAFICO</b></p> <p><b>PLASTICO ASAMBLEA</b></p> <p>La maestra conversa y dialoga de la actividad que se realizara.</p> <p><b>EXPLORACION DEL MATERIAL</b></p> <p>Los niños y niñas exploran el material que se va a utilizar</p>	<p>Goma papel</p> <p>Tijeras</p> <p>hojas de colores</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>un collage en una de las frutas como son: Papel, goma, hojas de colores, tijeras, lápiz. <b>DESARROLLO</b></p> <p>Realizada la actividad utilizando goma siluetas de frutas, papel de colores tijeras.</p> <p><b>VERBALIZACION</b></p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños y niñas expresan lo realizado y comentan con sus compañeros lo que hicieron y como lo hicieron</p>	

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 09**

**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Manipula y recorta con la tijera		Rasga papel de colores	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2			1
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	22		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	1
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deysyer Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2			1
17	LLONTOP BENITES,A line Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel		1	2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio		1	2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2			1
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel		1	2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

### SESION DE APRENDIZAJE 10

**I. NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO UN REGALO PARA MAMÁ CON EL BAJA LENGUA.

**II DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTE:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. :** "SOL RADIANTE" 205

**2.3. TUTORA:** GLORIA OLAYA LOPEZ.  
INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando Manos para decorar con el baja lenguas.

### III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>TALLER GRAFICO PLASTICO</b></p> <p>-Nos sentamos y formamos asamblea.</p> <p>. Presentamos un portal llaveros elaborados de baja lenguas.</p> <p>-Preguntamos ¿Qué es?¿Para qué sirve?¿Podremos hacer unos iguales para nuestras mamás?</p> <p>-Motivamos a los niños para elaborar este regalo.</p> <p>-Recordamos las normas para el trabajo y cuidado d los materiales.</p> <p>-Presentamos los materiales con los que trabajamos :</p>	Baja lenguas Pintura Pinceles Silicona
DESARROLLO	<p>Baja lenguas, pintura, pinceles, las, silicona líquida. Exploran de manera libre los materiales.</p> <p>Elaboramos el armazón del vestido con las bajas lenguas o si se puede, los niños podrán elaborar. Formamos un triángulo para la parte de adelante y le colocamos por detrás dos bajas lenguas, uno para cada lado de manera que sostenga la fotografía.</p>	
CIERRE	 <p>Entregamos a cada la armazón del vestido y los zapatos partida por la mitad, del mismo color, dejando la punta sin pintar.</p> <p>Pintan como muestra la imagen dejando marcas para las manitos.</p> <p>Pintan la cabeza, piernas y manitos con color piel por la parte de adelante café por l a parte de atrás. Cuando saque la pintura dibujan la carita de la mamá.</p> <p>Pintan las puntas de los zapatos y las medias de blanco dibujan pasadores y rayitas con plumón indeleble.</p> <p>Pintan y pegan con silicona fría con trozos de lana para el cabello.</p> <p>Colocan la cabecita en el cuello le hacemos una ranura a la bola par que encaje en el cuello.</p> <p>Da igual forma introducen las piernas en los zapatitos y la pegan al vestido. Terminando el trabajo colocan la fotografía de la mamá recortando cuidadosamente los costados para que no sobresalgan.</p> <p>Agregamos un cartelito a la mano que diga Feliz día mamita</p> <p>Recordamos con los niños y niñas sobre el trabajo realizado ¿Qué aprendiste?¿Ustedes podrán hacer en casa otro regalito?¿Cómo se sentirá mama cuando le den su regalito?¿Cómo te siente tú?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 10  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Pinta el baja lenguas con el pincel		Pego las madejas de lana para el cabello	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1	2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2			1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias		1	2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle		1	2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino		1	2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross		1	2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

## SESION DE APRENDIZAJE 11

### I. NOMBRE DE LA SESION: NOS DIVERTIMOS RECICLANDO CRAYOLAS

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 ESTUDIANTE :DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 I. E. I. : 205“SOL RADIANTE”

2.3 TUTORA : GLORIA OLAYA LOPEZ INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	-Realiza movimientos de coordinación óculo manual, utilizando sus dedos para realizar un experimento manipulando objetos.

#### III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>TALLER DE INDAGACION</b> -Nos organizamos en asamblea y dialogamos sobre la actividad que realizaremos .Comentamos que hoy reciclaremos crayolas viejitas para hacer otras nuevas y de divertidas formas. <b>EXPLORACION DEL MATERIAL</b> Colocamos sobre las mesas los materiales que utilizaremos y los niños exploran cuidadosamente el material.</p> <p>-Mostramos la botella con agua sucia y pedimos a los niños que observen.</p> <p>-Preguntamos ¿Cómo están las crayolas? ¿Podríamos seguir usándolas de esta forma? ¿Qué pasa cuando pintamos con crayolas muy pequeñas?</p> <p>-Anotamos sus respuestas.</p> <p><b>EXPERIMENTACION</b></p> <p>-Después de escuchar sus respuestas, les decimos que vamos a hacer crayolas nuevas. Presentamos en un papelote la secuencia de como prepararemos nuestras nuevas crayolas.</p>  <p>Utilizamos los ordinales para señalar la secuencia de los pasos. Para realizar el experimento de reciclar crayolas seguimos los siguientes pasos: Quitamos la suciedad de las crayolas raspándolas y lavándolas. Colocamos trocitos de crayolas en moldecitos que resistan la calor. Permitimos a los niños que formen colores a los que prefieran. Llenamos los moldecitos por lo menos hasta la mitad para que las crayolas salgan gorditas y no se rompan. Podemos hacerlas en la forma que queramos. Ayudamos a los niños a llevar los moldes al horno a una temperatura mediana. Apenas las crayolas se derritan, las sacamos del horno. Dejamos que se enfríen un ratito y ponemos al congelador por media hora. Las sacamos de los moldes y ya están listas para pintar. Las combinaciones de colores deben ser similares, para obtener colores vivos.</p> <p>-Realizamos algunas preguntas ¿Qué hicimos ¿?¿Cuáles fueron los pasos?¿Es importante reciclar, porque?¿Que producto obtuvimos?¿Quién lo transformo en el horno?¿Para qué nos sirve nuestro producto?.</p> <p>Dialogamos sobre la importancia de reciclar para no contaminar.</p> <p><b>Reciclamos crayolas para hacer otras nuevas. COMUNICACIÓN DE LOS RESULTADOS</b></p> <p>-Dibujan lo que deseen con sus nuevas crayolas. -Los niños realizan sus propias conclusiones. -Limpiamos las mesas y guardamos los materiales. -Hacemos un recuento de las actividades realizadas y comentan como se sintieron al realizar la indagación</p>	<p>Muñeco cigarro gigante Crayolas</p> <p>Moldecitos</p> <p>Horno Ollita</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 11  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Manipulan y pintan con la crayola		Soplan los moldes de las crayolas para enfriar	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,A line Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross		1		1
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

**SESION DE APRENDIZAJE 12**

**I. NOMBRE DE LA SESION:** RENOCOZCO LA VISTA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

2.1. ESTUDIANTES : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2. I. E. I.: 205“SOL RADIANTE”

2.3. TUTORA : GLORIA OLAYA LOPEZ

**INFORMACIÓN CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM. INTELLECTUAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Realizo acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes es un espacio y tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; Ejercita la coordinación motora fina

**III. SESIÓN DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	<p>ACTIVIDAD LITERARIA</p> <p>-Preguntamos a los niños ¿Son importantes los trabajos?¿Porque?.</p> <p>-La docente dice les voy a contar lo que a pasado por mi casa “yo estaba llegando a mi casa cuando vi que la gente corría y corría entonces pregunte una señora ¿Qué ha pasado? Y me dijo ¡Un incendio!.</p> <p>-Me acerque un poco más y una casa se estaba quemando, de pronto llegaron los bomberos y empezaron a apagar el fuego echando mucha agua, también llegaron los policías para alejar a las personas porque se podían quemar, de pronto salió por la ventana de la casa una señora que decía ¡Auxilio, Auxilio!¡Ayúdame. Subieron los bomberos por las escaleras y sacaron a la señora y la llevaron inmediatamente al hospital, donde los doctores y enfermeras la atendieron y le curaron sus heridas.</p> <p>-Proponemos dramatizar lo que sucedió.</p> <p>-Eligen libremente a quien desean representar –La docente narra la historia y los niños actúan.</p> <p>-Memoria Visual.</p> <p>-Jugamos a recordar lo que vimos.</p> <p>-Se coloca un papelote con cuatro trabajadores para que los observen por un momento.</p> <p>-Se quita el papelote y se les pregunta ¿Qué trabajadores hemos visto?.</p> <p>-Luego se coloca en una fila a dos trabajadores haciendo secuencia.</p> <p>-Realizamos Lectura.</p> <p>-Preguntamos a los niños ¿Quién sigue?</p> <p>-Se completa la secuencia y otras más.</p>	Cuentos Papelotes Plumones
<u>DESARROLLO</u>		
<u>CIERRE</u>	<p>-Salida</p> <p>Nota: Se envía una invitación a un papá para entrevistarlo</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 12  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Reconoce la vista		Se expresa articulando los músculos de la cara.	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth			2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2			1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Eh my Nikolle		1	2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio		1	2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,A line Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross		1	2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2			1
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2			1
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

**SESION DE APRENDIZAJE 13**

**I. NOMBRE DE LA SESION:** COMO ME DIVIERTE CANTAR

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 ESTUDIANTES: DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 I. E. I. : “SOL RADIANTE”205

2.3 TUTORA: GLORIA OLAYA LOPEZ. INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Manifiestan sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono de voz.

MOMENTOS	DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> Juegan en el sector elegido. Dialogan sobre la actividad realizada Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. CANTO	
DESARROLLO	<b>MOMENTO MUSICAL</b> Momento musical <b>ANTES</b> <b>Asamblea:</b> La maestra ubica a los niños en semicírculos luego propone que estén atentos a lo que se realizara. <b>EXPLORACION DEL MATERIAL.</b> Los niños se preparan para entonar y aprender la canción.	<b>PARLANTE</b> <b>MUSICA</b> <b>VOZ</b>
CIERRE	<b>VERBALIZACION.</b> Los niños expresan sus emociones atreves del canto. -	Hojas Crayones goma

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 13  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Muestran sus emociones a través del canto		Realizo sonidos con su boca	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		1	2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario		1	2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deysyer Gino Joazhino		1	2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2			1
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2			1
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

**SESION DE APRENDIZAJE 14**

**I. NOMBRE DE LA SESIÓN:** COLOREO MI BANDERA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 **ESTUDIANTE :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 **I. E. :** 205 “SOL RADIANTE”

2.3 **TUTORA :** GLORIA OLAYA LOPEZ

**III. INFORMACION CURRICULAR:**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono de voz

**PROGRAMACION CURRICULAR**

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS
INICIO	MOTIVACION: Vamos a cantar una canción marcha a la bandera.	HOJAS
DESARROLLO	-DESARROLLO: La docente canta la marcha con gestos y movimientos.  MI BANDERA ,MI BANDERA  LA VEO CON EMOSION  CUANDO PASA EL  BATALLÓN  QUEDO FIRME Y LA SALUDO  Y LE DOY MI CORAZON  EVALUACION	PAPELES  PLUMON  ES  CRAYOL  AS  SILUETA  S GOMA
CIERRE	-Se les entrega una ficha para que colorean el sueño de San Martin.  Actividades Permanentes de Salida	

INSTRUMENTO DE EVALUACION 14

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Colorea la bandera según el modelo de la muestra		Manipula con precisión la crayola	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2			1
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	2			1
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2			1
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio		1	2	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha		1	2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2			1

## SESION DE APRENDIZAJE 15

I. **NOMBRE DE LA SESION:** ME DIVIERTO CONTANDO POMPONES

II. **DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 **ESTUDIANTES:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 **I. E. I** : “SOL RADIANTE”205

2.3 **TUTORA** : GLORIA OLAYA LOPEZ.

### INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar seriaciones por color y tamaño de pompones.

III. **SESIÓN DE APRENDIZAJES**

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS
INICIO	ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	POMPONES GRANDES
	MOMENTO GRÁFICO PLÁSTICO ASAMBLEA	POMPONES MEDIANOS
	La docente conversa y comunica sobre la actividad que se realizara.	POMPONES PEQUEÑOS
	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	
DESARROLLO	Los estudiantes exploran el material que se va a utilizar un collage en una de las frutas como son: pompones pequeños suaves, pompones grandes suaves los mismos que tendrán que cogerlos, apretarlos, pasar de una mano a otra realizada la actividad este juego pueden llevarlos a que realicen seriaciones de color y tamaño según como indique la docente.	
	Se expone el material y se dice a los niños que escojan libremente los colores de su preferencia adicional a eso se entregara a cada niño un objeto en donde pueda separar cada pompón diferenciando por color según el modelo que haya dado la docente.	
CIERRE		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SESION 15

N°	Apellidos y Nombres	Realiza seriación por color y tamaño		Logra pasar el pasador de un orificio a otro.	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1		1
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario		1		1
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias		1		1
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deysyer Gino Joazhino		1		1
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOBENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

## ANEXO 5: EVIDENCIA DE FOTOS



Expresan sus emociones mediante la técnica de la dactilopintura.



Embolillando papel crepe para la creación de una rosa

## ANEXO 6: CARTA DE PERMISO

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE  
FILIAL TUMBES  
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Tumbes, 25 de Mayo del 2018

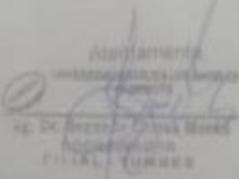
Oficio N°0743-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES  
Sra  
Mgt. Ana María García  
Directora de la Institución Educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes  
presente

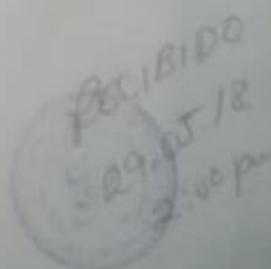
ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

De mi Especial Consideración:

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 **DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA**, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación del VIII ciclo de nuestra Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, para que realice su investigación Descriptiva, estas son actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura de Tesis II, Titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 205 SOL RADIANTE"

Concededor 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.

  
Asesoramiento  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 205  
"SOL RADIANTE"  
AGUAS VERDES  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
FILIAL TUMBES



Av. Tumbes N° 104 Tumbes - Peru  
Teléfono: (073) 524043  
Web Site: www.uladech.edu.pe

## ANEXO 7: HOJA DE SIMILITUD

### Motricidad Fina 21

---

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

<b>7</b> %	<b>7</b> %	<b>0</b> %	<b>%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

#### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b>	<b>7</b> %
	Fuente de Internet	

---

---

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		