



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**PROGRAMAS DE JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN
EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO
MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 205 “SOL
RADIANTE DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES,
REGIÓN TUMBES 2018”**

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

AUTORA

FERNÁNDEZ CARMEN, DIANA BRIGGYT

ASESOR

MAIZONDO DÍAZ, ANA MARIA

TUMBES – PERÚ

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. SUNCION YNFANTE, SAÚL

PRESIDENTE

DRA. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE

MIEMBRO

DRA. ARRUNÁTEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA

MIEMBRO

Mgstr. MAIZONDO DÍAZ, ANA MARIA

ASESOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia quienes vienen brindándome su apoyo incondicional. A mi madre María quien me brindo su confianza y fortaleza para continuar a través de sus oraciones y por el apoyo espiritual y moral.

A mis Docentes quienes con su paciencia y comprensión me vienen guiando hasta lograr los objetivos y metas trazadas.

Diana Fernández Carmen.

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios
Por darme la vida, derramar muchas
bendiciones, fortaleza,
Sabiduría e inteligencia
Valores morales que me han permitido
Concluir con mis objetivos y metas

A La directora de la Institución N° 205 Sol Radiante,
Ana María y Doc. María Clara por la apertura institucional
a la investigación.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
Por permitirme formar parte de las aulas universitarias
Y lograr mis sueños deseados.

Diana Fernández Carmen

RESUMEN

La presente investigación tuvo como **objetivo general** determinar si el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 205 “Sol Radiante del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018. **La metodología** es de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población maestra de 25 niños de 4 años de edad de Educación Inicial. Se utilizó la técnica de observación e instrumento lista de cotejo, después de haber realizado la investigación, se realizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los **resultados** obtenidos demostraron que el 74% obtuvieron un logro A en motricidad fina después de haber aplicado los juegos lúdicos. En la tabla 20 se aprecia que el valor de Z es -4,023 valor de P es 0,00 positivo que representa a los pos test, demostrándose que después de haber aplicado el experimento mejoran los conocimientos de los estudiantes, por lo tanto se rechaza los valores del pre test con resultados obtenidos se **concluye** la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 205 “Sol Radiante” del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018”.

Palabras claves: Programa de Juegos lúdicos, enfoque colaborativo, material concreto, motricidad fina.

ABSTRACT

The present investigation had as general objective to determine if the program of playful games based on the collaborative approach using concrete material, improves the development of fine motor skills in the 4-year-old boys and girls of the initial educational institution N° 205 “Radiant Sun of the district from Aguas Verdes, Tumbes Region 2018. The methodology is quantitative with a pre-experimental design with pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample population of 25 4-year-old children from Initial Education. The observation technique and checklist instrument were used, after having carried out the investigation, the Wilcoxon test was performed to test the research hypothesis. The results obtained showed that 74% obtained an A achievement in fine motor skills after having played the games. Table 20 shows that the value of Z is -4.023 value of P is 0.00 positive that represents the post-tests, demonstrating that after applying the experiment, students' knowledge improves, therefore the Pre-test values with results obtained concludes the acceptance of the research hypothesis that sustains that the application of recreational games based on the collaborative approach using concrete material, significantly improved fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution Initial N° 205 “Radiant Sun” of the Aguas Verdes district, Tumbes Region 2018 ”.

Keywords: Playful Games Program, collaborative approach, concrete material, fine motor skills.

CONTENIDO

TITULO.....	ii
JURADO EVALUADOR Y ASESOR.....	iii
HOJA DE DEDICATORIA.....	iv
HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. El juego.....	8
2.2.1.1. Juegos lúdicos.....	8
2.2.1.2. El juego estimula y desarrolla funciones.....	9
2.2.2.1. Rol del educador en el juego.....	9
2.2.2.2. Clasificación basada en la teoría de Piaget.....	10
2.2.2.3. Secuencia didáctica del juego.....	10
2.2.2.4. El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	11
2.2.2.5. Importancia del juego en el aprendizaje.....	11
2.2.3. Enfoque.....	11
2.2.3.1 Enfoque Colaborativo.....	11
2.2.4. Material concreto.....	15

2.2.4.1. Características.....	15
2.2.4.2. Selección de material concreto.....	15
2.2.5. Motricidad.....	17
2.2.5.1. Desarrollo de la motricidad.....	17
2.2.5.2. Motricidad fina.....	17
2.2.5.3 Clasificación de la motricidad fina.....	18
2.2.5.4. Desarrollo de la motricidad fina.....	18
2.2.5.5. Control de la motricidad fina.....	19
III. HIPOTISIS.....	41
3.1. Hipótesis General.....	41
3.2. Hipótesis Nula.....	41
IV. METODOLOGIA.....	21
4.1.Diseño de la investigación.....	21
4.2.Población y muestra.....	21
4.3. Definición y operalización de variables e indicadores.....	23
4.4. Matriz de operalización.....	24
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
4.6. Plan de análisis de datos.....	27
4.7. Matriz de consistencia.....	28
4.8..Principio ético.....	29
V.RESULTADOS.....	30
5.1.Resultados.....	30
5.2.Analisis de resultados	33
VI.CONCLUSIONES.....	38
6.1. Conclusiones.....	38

6.2. Recomendaciones.....	39
6.3. Referencias Bibliográficas.....	40
ANEXOS.....	45
Anexo 01	
Lista de Cotejo	46
Anexo 02	
Propuesta Pedagógica.....	48
Anexo	
Sesiones de aprendizaje.....	52
Anexo 04	
Bases de datos.....	80
Anexo 05	
Fotos	
Anexo 06	
Hoja de similitud	

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población de estudiantes.....	21
Tabla 2	
Matriz de operacionalización.....	24
Tabla 3	
Escala de Calificación.....	27
Tabla 4	
Matriz de consistencia.....	28

Tabla 5

Resultado de pre tés30

Tabla 6

Resultado de pos test31

Tabla 7

Prueba de Wilconxon32

INDICE DE FIGURAS

Figura 1

Resultados de pre test N° 1.....30

Figura 2

Resultados de pos test N°2.....31

I. INTRODUCCIÓN

El juego es la alegría del ser humano, posiblemente sea una de las escasas cosas en las que un niño puede realizar por su propia cuenta, es acción vigente en todas las personas; gracias a las destrezas del juego perfecciona el progreso cinético en los niños(a), estando preciso en el cambio general, actualmente le accede adquirir una doctrina crítica. En la edad de los niños de 0 a 5 años, se constituye a la psicomotricidad como una experiencia que implica actividad de movimiento, en donde las habilidades motoras del niño se encuentra en cambio, la psicomotricidad guarda relación con el juego ya que ambas se dan desde los primeros días de nacidos de un ser humano.

Por esto, la recreación psicomotora es el sobresaliente en el inicio de los años, permite concientizar el esquema corporal, ya que accede formar el dibujo y la relación al medio inmediato. Al hablar de motricidad lo relacionamos con los movimientos de las extremidades superiores e inferiores del cuerpo de un niño, es por ello que debemos tomar en cuenta los juegos en diferentes áreas de psicomotricidad: apreciación, cuadro corporal. Formación psicomotriz es una práctica basada en la enseñanza operativa, manejable e incrementable, con el fin de mejorar las habilidades mentales, afectuosas y culturales. Los programas de juegos lúdicos deben estar acompañados por padres de familia, miembros de la comunidad, instituciones oficiales, que brinden bienes y cuidado en los niños y niñas de 0-5 años. Las razones principales para la ejecución del presente trabajo de investigación se plantea el siguiente **enunciado del problema** ¿De qué manera el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material

concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 “Sol Radiante” del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes, 2018? El presente trabajo de investigación es relevante y se **Justifica** en lo Teórico, práctico y metodológico; En el aspecto Teórico: se recopilaron, procesaron y clasificaron contenidos relevantes es decir; los fundamentos teóricos más recientes; en lo Practico: se basa en la aplicación de diferentes actividades que permitan el buen desarrollo de la motora fina, aportando a las estrategias didácticas utilizadas por la docente, juegos lúdicos que motiven a mejorar su motora fina. En lo Metodológico: ayuda a verificar desde el salón de clases la efectividad de las estrategias del paradigma socio cognitivo centrado en el aprendizaje de los alumnos, siempre debemos integrar la actividad de investigación con lo que realizamos a diario en el aula de clases durante las prácticas pre-profesional y como no decirlo desde nuestro que hacer docente.

La metodología utilizada en la investigación es de Tipo Cuantitativo; Nivel de la investigación es explicativo, diseño de la investigación es Pre-Experimental según G: o O1-x-O; donde G es la muestra, los 28 alumnos de la Institución Educativa N°205 “Sol Radiante” de Aguas Verdes, O1 es el pre test, x es el experimento, O2 es el experimento. La población muestral son los 28 alumnos de 4 años de Educación inicial de la Institución mencionada con anterioridad, 16 niños y las 12 niñas de 4 años. Las variables con las que se trabajaron fueron: Variable independiente; “Programa de Juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto”. Variable Dependiente de la investigación es “Mejorar la Motricidad fina en niños y niñas en niños y niñas de 4 años de la I.E. Sol Radiante”. Los datos obtenidos fueron mediante la utilización de un conjunto de

técnicas e instrumentos de evaluación, que permite conocer el efecto de aplicación de la variable independiente; para esto se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación: Observación, Lista de Cotejo, para el plan de análisis se utilizó la estadística descriptiva y también se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon. **Los resultados** obtenidos en esta investigación, son producto de la aplicación de la estrategia seleccionada (programa de Juegos Lúdicos Basados en el enfoque colaborativo) el promedio obtenido más alto luego de los programas realizados se obtuvo que el 87% de los estudiantes tuvieron de nota A. Logrando así consolidar los aprendizajes propuestos es así como se puede **concluir** que los programas de juegos Lúdicos Basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto si mejoraron la motricidad fina en los niños y niñas de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes. “Los niños son el reflejo de lo que los maestros somos en el aula, el niño tiene desconocimiento del número, sabe cómo se escribe en forma de signo, pero eso no da cuenta de lo que puede manejar en su contexto, porque le faltó pasar por un proceso para su adquisición; esto implica que el maestro no solamente debe dárselo de manera verbal y repetitiva, sino de una manera significativa”. Esparza (2010), citado por Lezama, 2011.

Según el Ministerio de Educación (2004), Los resultados de la Evaluación Nacional 2004 realizada por la Unidad de Medición de la Calidad del Ministerio de Educación, muestran problemas importantes de calidad en los logros de aprendizaje de los niños, tanto en comprensión de textos como en habilidades matemáticas, puesto que la mayoría de niños no alcanzaron los niveles de desempeño esperados para el grado, sólo el 12,1% de niños de sexto grado de primaria, alcanzaron el

nivel de desempeño suficiente en comunicación integral y 7,9% lo hicieron en matemática, por ende, es necesario aplicar los juegos basados en un enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática (.Lezama, 2011).

Ministerio de Educación (2005). La “Evaluación Nacional 2001 y la Evaluación Nacional 2004, en esta última en el área de matemática se dio a conocer los siguientes resultados: 9.6% de los educandos se encuentran en nivel suficiente, es decir, solo este porcentaje muestra un nivel suficiente para segundo grado. Esto quiere decir, que el 90.4% de los educandos no han logrado desarrollar adecuadamente las capacidades requeridas del tercer ciclo de la Educación básica (E.B). El 63% de la población de educandos del segundo grado no ha logrado ni siquiera los aprendizajes requeridos para acceder al grado que están culminando” (Lezama, 2011).

En nuestra realidad nacional las clases en su mayoría son expositivas, autoritarias y con poco uso de juegos didácticos y materiales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, es decir los docentes trabajan de manera tradicional, donde los niños son receptores de información, repetitivos, memoristas, sin interés por aprender y con dificultades para resolver problemas matemáticos de la vida cotidiana.

Todo lo antes citado conlleva a que no se elaboren propuestas consensuadas por parte de los docentes, que permitan asumir la matemática como algo fundamental para la vida, que tenga sentido y que genere motivación para seguir aprendiéndola.

En relación a los alumnos, el problema es crítico, puesto que los niños “muestran gestos de aburrimiento, cansancio, inquietud y sobre todo no tienen interés por

aprender, debido a que su aprendizaje se le hace tedioso” (Lezama, 2011); a esto se le incluye la actitud negativa o indiferente de los niños hacia la resolución de problemas.

“Es por eso que lo que se busca fundamentalmente es lograr que el aprendizaje de las matemáticas sea a partir de juegos didácticos donde elaboren y resuelvan problemas. Este tipo de trabajo debe ser un reto para el logro de los objetivos, éstos deben ser más ambiciosos durante los tiempos de trabajo; La resolución de problemas y el Aprendizaje significativo deben avanzar en forma articulada. Cuando los alumnos tienen libertad para buscar la manera de resolver problemas, por lo general encuentran al menos una forma de aproximarse al resultado” (Lezama, 2011).

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la Investigación

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

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

(Castelo,F & Magalan, S 2017) El presente trabajo de investigación titulado: Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años se ejecutó en la Unidad Educativa “Nación Puruhá” del Cantón Guamote, en el año 2016. El objetivo principal del presente trabajo es aplicar actividades grafo plásticas las mismas que motivarán a ejecutar una serie de acciones, movimientos y ejercicios manuales que permitirán ir ampliando la motricidad fina de los niños.

El contenido se centra en las variables donde constan temas y subtemas que se refieren a las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina. El proceso de investigación se sustentó en un diseño cuasi experimental, los tipos de investigación se centraron en un trabajo de campo y bibliográfico, el método utilizado es el hipotético - deductivo enfocado en hechos generales para llegar a los particulares. Como sustento de la investigación se trabajó con 48 niños y niñas, para ello se utilizó una ficha de observación con cuyos datos se realizaron cuadros y gráficos estadísticos, para posteriormente proceder a la comprobación de las hipótesis; los lineamientos alternativos están estructurados en función de ejercicios de: trozado, arrugado y dáctilo pintura. Los resultados obtenidos fueron positivos en virtud de que los niños y niñas afianzaron más su pinza digital, la prensión y la coordinación ojo-mano, que mediante ejercicios de técnicas grafo plásticas los niños y niñas ejercitaron movimientos coordinados y mejoraron la motricidad fina, necesaria para los procesos de pre-escritura; finalmente se logró alcanzar conexión óculo manual, mejorando los movimientos de los dedos índice y pulgar propios en el manejo de la pinza digital y llegando a perfeccionar ejercicios manuales para el fortalecimiento de la motricidad fina.

Medina (2016). Realizó una investigación La Práctica de Actividades Lúdicas para Fortalecer el Desarrollo Motor Fino en niñas y niños de 4 a 5 Años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja, Periodo 2014-2015. Universidad Nacional de Loja, Ecuador. La presente investigación es de tipo de estudio descriptivo y correlacional, los métodos utilizados fueron: inductivo-deductivo, analítico-sintético, y cuantitativo o tradicional, la población con la que se trabajó fueron tres maestras del nivel inicial dos A, B, y C y 23 niñas

y niños del nivel inicial dos paralelo C, de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, las técnicas que se emplearon fueron: la encuesta, el test y post-test, los instrumentos aplicados son: cuestionario de la encuesta y el test de dexterímetro de Goodard. Se llegó a la conclusión que se debe trabajar con actividades lúdicas como los juegos de construcción y los de habilidad y destreza, porque permiten que niñas y niños de 4 a 5 años adquieran un desarrollo motor básico para su edad; y que las actividades lúdicas deben ser utilizadas como herramientas metodológicas, porque benefician el desarrollo de las diferentes áreas evolutivas del pequeño, en especial el área motriz fina.

Para los autores Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015); en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia; cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Resultado: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no

determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.

Según Gómez, T. Molano, O. y Rodríguez, S. (2015); en su tesis de investigación titulada: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de 5 Praga; su objetivo general es favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. El estudio está orientado al diseño de investigación acción, tipo cualitativo; la población de estudio es de 29 niños de 5 a 6 años, que integran el grado preescolar de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Resultado: con actividades como Jugando con las consonantes, los niños a través de actividades lúdicas, el juego, la interacción y la recreación lograban integrarse, aprender y respetar reglas de juego, desarrollar su agilidad mental, reconocer y manejar sus emociones y las de los demás, reconocer y respetar el valor de la amistad, entre otros aspectos que se relacionan con la implementación de la lúdica. Conclusión: se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Rodríguez & Flores (2013). Realizaron una investigación “Estrategias para Contribuir con el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 4 a 5 años”

Cuenca, Ecuador, es de carácter descriptivo de corte cualitativo, en niños de 4-5 años, educadoras y padres de familia. El muestreo fue probabilístico, se aplicó como instrumento el análisis de documentos y fichas de resumen. Se concluye que la motricidad fina, hace referencia a los movimientos combinados y precisos que deben ser motivados a través de actividades que se puedan ejecutar con varias partes del cuerpo.

(Delgado, D. 2014) Se realizó un estudio cuantitativo y cualitativo, descriptivo y transversal, Centro Educación General Básica fiscal “Aníbal San Andrés” #1 del Cantón Montecristi, Manabí, Ecuador, en el año lectivo 2013-2014, con la finalidad de determinar la influencia del Juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en los niños y niñas. En la serie se obtuvo que la comunidad educativa y en especial los docentes deben aprovechar los grandes beneficios que aporta el juego en la escuela para no solo transmitir conocimientos, sino también para adiestrar las habilidades motoras, mismas que no son innatas sino que deben ser desarrolladas de la mejor manera y para ello nada mejor que el juego. La educación actual requiere el compromiso decidido no solo del docente y los alumnos, sino de toda la comunidad educativa, los padres en un porcentaje significativo también ayudan en la adquisición de las habilidades motoras, por ello se recomienda que los docentes planifiquen actividades conjuntas que permitan reforzar lo aprendido en clase.

2.1.2. Antecedente Nacional

Huanca, A. (2016). Realizó una investigación, “Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de edad de la institución educativa inicial 355 del

distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016, la investigación fue descriptiva y el diseño no experimental - descriptiva. Cuya población se conformó por 38 niños de 3 y 4 años del nivel inicial. Y se aplicó la observación - la encuesta y se llegó a la conclusión que respecto a la psicomotricidad, los niños de 3 y 4 años se encuentran en un nivel normal, porque han aumentado las habilidades motrices, expresivas y creativas a través de su propio cuerpo.

Según Andía, L. (2015); en su tesis de investigación titulada: Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno-2015; cuyo objetivo general es determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. El diseño de investigación fue no experimental, descriptivo; la población está conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 192 de Puno comprendida en el ámbito de la provincia de San Román. Resultado: en relación con el nivel de Motricidad, se observa que el 74% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 22 % es riesgo y el 3% se encuentra con retraso. Conclusión: el nivel de psicomotricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 71%. El nivel de motricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 94%. Mientras Lachi, R. (2015); en su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la

competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Este estudio de la investigación es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 5 años. Resultado: al valorar las recomendaciones y luego de subsanar las observaciones y las sugerencias para la mejora de la propuesta, se concluye que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Conclusión: la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

Carmona y Correa (2014). En un estudio descriptivo hallaron que el desarrollo de la motricidad fina estaba relacionado con la condición socio económica de los niños, afirmación que coincide con el nivel encontrado en el pre test en esta investigación, en esta etapa del estudio ningún estudiante alcanzó el nivel más alto, y es preciso anotar que ellos provienen de hogares con poco desarrollo socio económico.

Andia (2015) en su investigación: “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno, Provincia de Puno y Región de Puno 2015”. La investigación tuvo un diseño no experimental, descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años a quienes se aplicó un cuestionario evolutivo TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recopilar datos para el análisis, se

utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0. De los resultados obtenidos se observa que el nivel de psicomotricidad se observa que el 76% de los niños y niñas se encuentra el nivel normal, el 19% en riesgo y el 5% se encuentran en retraso. Como resultado de la investigación presentada se concluye que los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal.

Cárdenas, I. (2019). En su investigación tiene como finalidad determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali- 2017. La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 63 niños y niñas; muestra de 48 niños y niñas de 3 años de nivel inicial. Se aplicó una lista de cotejo de 20 ítems para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18. Se aprecia que los resultados obtenidos después de aplicar las 15 sesiones, se visualiza que los niños en un 89.6% mejoraron el desarrollo de la motricidad fina representado por 43 niños situados en un logro previsto "A", mientras que solo el 10.4% de los niños de 3 años se encuentran en proceso "B" eso evidencia que hay relación significativa entre variables. La conclusión a la que se arriba es que existe relación significativa entre las variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Alvarado, L. (2018) En su tesis tuvo como propósito constatar la efectividad del 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. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

2.1.3. Antecedente Regional.

Lúpu, N (2018). La investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando pretest y pos test a un solo grupo, se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma

que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la población muestral es de 19 unidades, entre niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el pre test es que el 21.00 % de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11.00 % obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89.47 % obtuvieron un logro “A”, lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 7, 11, 12 y 13 respectivamente.

Sosa (2017) en su investigación titulada “las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara – 2014 tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara en el año 2014, con la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Es así

que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI 85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17”.

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

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

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

Según el Proyecto Educativo Regional de Tumbes (PER) (2010), esta concepción desarrollo implica una comprensión de las personas como portadoras de necesidades y de potencialidades; metas y Derechos que deben ser atendidos, implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, así mismo. Que el desarrollo sea un poco sostenible por la capacidad para mantener los logros de bienestar que vayamos conquistando lo que implica todas las personas

de recursos y capacidades para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años.

2.2. Bases Teórica

2.2.1. El juego

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

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

2.2.1.1. Juego Lúdicos

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

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

solo a través de la Educación Física se alcanza.

2.2.1.2. El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

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

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

Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa. El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social, a partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos. Aprende a través del compartir y competir aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana). Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

2.2.2.1. El rol del educador en el juego

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

de los educandos.

El juego ha de considerarse una etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

2.2.2.2. Clasificación basada en la Teoría de Piaget

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

2.2.2.3. Secuencia didáctica del juego

Señala Vásquez (2008), que una secuencia didáctica consiste en una serie de actividades con un progresivo nivel de complejidad en cuanto a las aproximaciones que los alumnos deberán realizar para la resolución de un problema dado. Para llevar a cabo un juego didáctico se debe tener en cuenta a la planificación, que es una forma de prevenir la labor educativa, definiendo y organizando por escrito

antes de su aplicación práctica, el conjunto de actividades que pretendemos realizar teniendo en cuenta el propósito de esta y los objetivos que se pretende conseguir con ellas; de esta manera se obtendrá buenos resultados y el desarrollo de habilidades y competencias planificadas al inicio de la aplicación del juego.

2.2.2.4 El juego como actividad de desarrollo cognitivo

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

2.2.2.5 Importancia del juego en el aprendizaje

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

El juego es siempre acción, reflexión e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de

aprendizaje. Adema todos estos aprendizajes que el niño realiza cuando juega serán transferidos a situaciones no lúdicos.

2.2.2. Enfoque colaborativo

2.2.3.1. Aprendizaje colaborativo

Es muy difundida en los medios académicos la aplicación de metodologías activas y consideran dentro de ello al aprendizaje Cooperativo y Colaborativo, algunos autores en sus trabajos de investigación publicados hacen uso de ambos conceptos de manera indistinta como Aldana (2012) y Zubieta (2013) dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo necesario aclarar ambos conceptos.

Diversos autores e investigaciones afloran con el concepto, entre ellos tenemos a Barkley, Cross y Major, (2007) lo conceptualiza de la siguiente manera, “el aprendizaje colaborativo se basa en que el saber se genera socialmente, a través del consenso del conocimiento de los miembros del grupo, para esto las personas dialogan entre sí, llegando a un acuerdo sobre el tema” (Lillo, 2013, p. 115) para “Bruffee, el aprendizaje consiste en un proceso de aculturación y reaculturación, donde la identidad con una cultura, con una comunidad de conocimiento, se traslada a otra” (González y Díaz, 2005, p. 25). Es precisamente esta definición del concepto de aprendizaje determinante en el objetivo de la enseñanza-aprendizaje cuando se diseñan cursos con esta metodología.

Galindo, Galindo, Martínez, Ley, Ruiz, Valenzuela, (2012) hacen un análisis del concepto de Aprendizaje Colaborativo desde tres enfoques, un acercamiento filosófico donde expone que el individuo al ser un ser eminentemente social se

interrelaciona en su medio, generando una fluidez de cambios, adapta lo que posee ante estos cambios y asume nuevos conocimientos construidos con los miembros con los cuales interactúa. Desde la mirada psicológica, referencia a Vigotsky, quien sostiene “que la educación debe promover el desarrollo sociocultural e integral del educando ya que el entorno a través de la cultura proporciona a los miembros de una sociedad las herramientas necesarias para modificar su ámbito físico y social” (p. 3) y desde la mirada pedagógica la educación debe promover cambios cualitativos en la persona para ser capaz de integrarse socialmente, aprender a interrelacionarse, asumir nuevos conocimientos hacerlos suyos y generar condiciones para generar nuevos conocimientos, ante esto la pedagogía adopta una postura constructivista.

De la misma posición es Roselli (2011) al considerar al Aprendizaje colaborativo como la construcción del conocimiento a través de la interacción social para generar conocimiento científico.

c) Diferencias entre el Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo Suarez (2004) y otros autores diferencian el aprendizaje cooperativo del aprendizaje colaborativo, si bien ambos son una propuesta pedagógica desde la enseñanza para el aprendizaje el cooperativo tiene un énfasis de “procedimientos que puede formular y suscitar el docente en favor del aprendizaje de los estudiantes como meta fundamental” mientras que el Colaborativo admite más la autogestión donde el docente “se apoya en estructuras de aprendizaje sugerida” y citando a Ronkowski (1998) concluye que el “aprendizaje cooperativo es un tipo concreto de colaboración” (p. 94), de igual manera Bruffee (1999) quien basa su investigación del aprendizaje colaborativo en el sistema universitario hace una clara diferencia entre lo cooperativo y colaborativo:

Lo diferencia tanto en el proceso como por la autoridad ejercida por los docentes, en el trabajo cooperativo el docente tiene una influencia propia en el mismo proceso ya que los estudiantes están en una etapa formativa y es necesario que el docente tenga la respuesta a las preguntas, mientras que en el colaborativo al ser estudiantes universitarios se busca un mayor autocontrol y autonomía en su aprendizaje por lo tanto el docente cumple un rol más orientador ya que se pone énfasis en el diálogo y los acuerdos o desavenencias que el grupo pueda encontrar y exponer sus hallazgos en clase (González y Díaz, 2005).

El docente no es ya la autoridad indiscutible de la verdad o de saber, sino además la que nace como producto de los grupos de discusión entre pares. Por eso el docente que trabaja con el Aprendizaje Colaborativo busca además generar capacidades para un estudio autónomo en el estudiante universitario, su participación en los grupos es de manera voluntaria, participa sosteniendo su punto de vista (razonamiento), pero además aprende a aceptar otros puntos de vista (cuestiona), este reacomodo de conceptos en los cuales sus puntos de vista convergentes y divergentes forman su nuevo marco conceptual para generar nuevo conocimiento (González y Díaz, 2005).

d) Dimensiones del Aprendizaje Colaborativo y Cooperativo Johnson, Johnson, y Holube (1999) integra el Aprendizaje Cooperativo en cinco elementos básicos y se los puede denominar sus dimensiones o componentes, “Interdependencia positiva, Interacción cara a cara estimuladora, Responsabilidad individual, Técnicas interpersonales y de equipo y Evaluación grupal” (p. 9), los estudios posteriores de García y Suárez (2011) los categoriza en cinco dimensiones:

“Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción

estimuladora, Gestión interna de equipo, y evaluación interna del equipo” (pp. 485-491), sobre los estudios de Johnson Etal. Diversas instituciones adoptan el Aprendizaje Cooperativo dentro su sistema de enseñanza-aprendizaje entre ellas la Universidad Politécnica de Madrid (2008) quien los categoriza en las dimensiones de, “Interdependencia positiva, La interacción “cara a cara” o simultánea, Responsabilidad individual, las habilidades sociales, Autoevaluación del grupo” (pp. 8-9), así mismo el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

2.2.3.3. Áreas que desarrolla el juego.

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

2.2.3.3.1. El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor:

Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies. Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos, contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal. El/la niño/a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.

Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares, Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido, Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota). El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. El/la niño/a través del juego, especialmente mediante la representación

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

2.2.3.3.2. El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales

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

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

Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

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

A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir. Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).

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

2.2.3.4. Situación del aprendizaje colaborativo:

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

2.2.3.5. Condiciones para el aprendizaje colaborativo.

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

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

2.2.4. Material concreto

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

2.2.4.1. Características

Los materiales concretos para cumplir con su objetivo, deben presentar las siguientes características: Deben ser construidos con elementos fáciles y sencillos y fuertes para que los estudiantes los puedan manipular y se sigan conservando. Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes, que presente una relación directa con el tema a trabajar, que los niños puedan trabajar con el objeto por ellos mismos, puedan permitir la comprensión de los conceptos.

2.2.4.2. Selección de material concreto

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

a) Aspecto físico

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

b) Aspecto gráfico

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

c) Aspecto pedagógico

Debe tener relación con las capacidades curriculares, que permitan el desarrollo de habilidades además de ser vistosos; que puedan ser utilizados para estimular competencias de las diferentes áreas de fácil manipulación para que el niño lo use de manera autónoma, debe ser compatible con los intereses y necesidades de aprendizaje de los niños. Adecuado al nivel de desarrollo de los educandos que permita al niño hacer uso de su imaginación. Al hacer uso de material concreto estaremos facilitando el aprendizaje en el niño ya que le brindaremos herramientas que lo aproximen a las capacidades que se desea desarrollar en él.

2.2.5. Motricidad

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

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

2.2.5.1. Desarrollo de la motricidad

Muñiz B. (2010), refiere que el desarrollo de la motricidad fina es el resultado de

los logros alcanzados por el niño, niña en el dominio de los movimientos finos y precisos de las manos y los dedos, implica un nivel elevado de maduración y precisión, con la coordinación de óculo manual persigue conseguir suficiente precisión, y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que componen la escritura.

2.2.5.2. Motricidad fina

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

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

2.2.5.3. Clasificación de la motricidad fina.

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

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar, como educativo en general son: Coordinación viso manual, Coordinación facial, Coordinación fonética, Coordinación gestual.

Ortega y Pozo (2010) presentan la siguiente clasificación:

Coordinación Viso-Manual

“La coordinación manual conducirá al niño-a al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: La mano, muñeca, antebrazo y brazo” (Ortega y Posso, 2010). “Es muy importante tenerlo en cuenta que antes que exigir al niño o niña una agilidad de la muñeca y la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, la pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura con dedos, esto permitirá más adelante trabajar con otras herramientas que conllevan más dificultad en su manejo, para poder realizar ejercicios de precisión (pinceles, lápiz, colores, etc.)” (Ortega y Posso, 2010). “Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura. Creemos por otra parte, que muchos de los aspectos aparecen simultáneamente en el proceso de maduración del niño y que el hecho de trabajar uno de ellos no tan solo ha de excluir el trabajo de otros, sino que se pueden complementar, apartando cada uno de ellos elementos positivos en el proceso de maduración del niño. Así pues, el orden en el que se tratan no implica un orden de trabajo, ni el hecho de que se consideren etapas de desarrollo” (Ortega y Posso, 2010).

Actividades para Desarrollar la Coordinación Viso-Manual

Pintado y dibujo libre: En pliego de cartulina o papel sabana: puede utilizarse tempera (dactilopintura y posteriormente pincel grueso), plumones gruesos y crayolas etc. Paulatinamente el formato se va reduciendo; se puede ir utilizando crayolas y plumones delgados.

Punzar

“Es una de las primeras actividades que implica precisión que puede realizar el estudiante de 2 a 3 años. Para realizar esta tarea el estudiante necesita un instrumento pequeño -punzón y tiene que limitarse a un espacio-papel que le conduce a afinar no solamente el dominio del brazo sino también el de los dedos- prensión y presión del objeto -, de la mano -precisión de movimientos y coordinación viso motriz” (Ortega y Posso, 2010).

Rasgado

“Es una actividad dentro de la coordinación viso-motriz que implica movimientos digitales de pequeña amplitud en que los dedos pulgares e índices tienen un papel preponderante” (Ortega y Posso, 2010).

Enhebrar

“Es una actividad dentro de la coordinación viso-motriz que pretende la coordinación del gesto con un material que excluye el espacio papel” (Ortega y Posso, 2010).

"Gomets" y Colorines: Esta actividad, en su sentido mecánico, está basada en el orden del punzado. El material da al estudiante otras posibilidades de descubrimiento y de enfrentarse con nuevas dificultades: despegar un papel, ver la

parte engomada y pegarlo en el lugar que se ha marcado.

Los colorines por su parte piden una variedad de movimientos prensores así como un nuevo material, el tablero para aguantar en él la pieza. Por consiguiente no trabajamos aspectos diferentes sino que con otro material facilitamos nuevas situaciones, estimulantes y motivadoras, para conseguir Recortar

Es una actividad que no se puede empezar antes de los tres o cuatro años, ya que el dominio muscular de la mano que implica el manejo de las tijeras no acostumbra a estar adquirido; además de este dominio existe la dificultad de que el niño pase las tijeras por un lugar determinado, así como el dominio de las dos manos realizando dos movimientos diferentes, movimientos simultáneos, ya que mientras la mano dominante hace que se abran y cierren las tijeras, la mano secundaria guía el papel para que el corte de las tijeras siga la dirección señalada.

Modelar

Esta actividad, muy deseada por los niños y niñas, tiene una base motriz muy grande. Permite al niño adquirir una fortaleza muscular de los dedos, a la vez de tener una educación del tacto y permitirle la libre expresión, con un material muy dúctil. Tanto el barro como la plastilina le permiten realizarlo, aunque cada uno de estos materiales tiene unas características bien determinadas: dureza, color y humedad.

Embolilla

El niño modela bolitas con diversos materiales: papel de seda, papel crepe, plastilina, arcilla, arena con agua etc. “Es una actividad motriz, encaminada básicamente a adquirir una perfección en el movimiento de los dedos” (Ortega y Posso, 2010). Esta tarea puede ser:

- a) Formadas con las palmas.

- b) Forma bolitas con los dedos.

- c) Forma bolitas con el índice y el pulgar.

Laberintos

“Es una actividad en cierta manera paralela a la de pintar así como a la de punzar. El niño tiene que tener un dominio del gesto, no de una manera puntual como en el caso de punzar, sino continuada como en el pintar y el dibujar. Es pues una actividad que se puede realizar como elemento de la coordinación viso- motriz, si son simples (de un solo camino), más o menos anchos según las dificultades del estudiante, y como elementos de estructura del espacio de percepción y a la vez de coordinación viso-motriz si son complejos” (Ortega y Posso, 2010).

Copias de formas

“Actividad plenamente de coordinación viso-motriz, depende su resultado tanto o más de la percepción y coordinación que del dominio muscular” (Ortega y Posso, 2010).

b) Motricidad Fonética: “Todo el lenguaje oral se apoya en unos aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo” (Ortega y Posso, 2010):

- “Acto de fonación: posibilitar el paso del aire a través de los diferentes órganos” (Ortega y Posso, 2010).

“Motricidad general de cada uno de los órganos: Velo del paladar, lengua, labios, cuerdas vocales”

“Creemos por todo ello, que es un aspecto dentro de la motricidad muy importante estimular y seguir de cerca para garantizar un dominio de cada uno de estos aspectos” (Ortega y Posso, 2010).

“ El estudiante, en los primeros meses de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos, no tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni siquiera la capacidad de realizarlos todos” (Ortega y Posso, 2010). “Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. La familia y los educadores habrán de responder a esta necesidad de comunicación no

solamente hablándole sino también emitiendo sonidos que respondan y sean repetición de los que él ha hecho” (Ortega y Posso, 2010). “Al repetirlos se tienen que hacer con mucha claridad, vocalizando mucho, con lentitud. Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno” (Ortega y Posso, 2010).

“Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igual mente una respuesta, siempre con una vocalización y una lentitud de respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos” (Ortega y Posso, 2010).

“Hacia el año y medio el estudiante puede tener la madurez para iniciar un lenguaje no contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral y en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápido” (Ortega y Posso, 2010).

“Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el estudiante vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado”.

“Entre los 2-3 años el estudiante tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas. Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar” (Ortega y Posso, 2010).

“Todo el proceso de consolidación básica se realizara entre los tres y cuatro años, cuando el estudiante puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador, el resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del estudiante” (Ortega y Posso, 2010).

c) Motricidad Gestual

“El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica para que aquella pueda tener una precisión en sus respuestas. Tanto la coordinación manual como el viso-manual exigen un dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una independencia segmentaria así como un tono muscular” (Ortega y Posso, 2010).

Ahora bien para la mayoría de las tareas además de este dominio global de la mano se necesita también un dominio de cada una de sus partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

d) Motricidad facial

Este aspecto de la motricidad es de gran importancia, “desde dos puntos de vista: el dominio muscular; la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con las personas que nos rodean a través de nuestro cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara” (Ortega y Posso, 2010).

Los educadores deberán facilitar a los niños a través de toda su infancia la posibilidad de dominio de esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella y así comunicarse con sus padres, personas adultas, de manera natural y confiada. Es importante pensar en la globalidad de la cara tanto como en cada una de sus partes: cejas, mejillas, ojos.

2.2.5.4. Desarrollo de la motricidad fina.

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

2.2.5.5. Control de la motricidad fina.

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

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

III. Hipótesis de la investigación

3.1. Hipótesis General

La aplicación de los Juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” de la Región Tumbes 2018.

3.2. Hipotesis Nula

La aplicación de los Juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto no mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” de la Región Tumbes 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

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

O1 ----- X ----- O2

Dónde:

O = Estudiantes de cuarto año de edad de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante”

O1 = Pre-test al grupo.

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

O2 = Pos - test al grupo.

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

4.2. Población y muestra

Está constituida por 201 estudiantes 3, 4 y 5 años de edad, y que pertenecen a la Institución Educativa, que está ubicada en la Calle Tomas Arizola – Calle Trece /N 205 del Centro poblado de Aguas Verdes, Zarumilla.

La población muestral estuvo conformada por 25 niños, seleccionada a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo, es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que desea conocer.

Tabla 1. Población maestra de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes.

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	N° Estudiantes	
			Varones	Mujeres
Zarumilla	Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante”	4 años	15	10
Total			25	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes, 2018.

Criterios de inclusión

Estudiante de 4 años de edad; Matriculados en 4 años de edad del “aula anaranjada”,
Disposición a participar en el programa.

Criterios de exclusión.

Estudiantes que se integren a 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes - 2018 después de haber iniciado el programa; estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

4.3 Definición Operacionalización de las Variables:

Variable independiente.

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

Variable dependiente

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

Matriz de Operacionalización de las Variables.

Título	Problema	Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems
programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 205 “Sol Radiante” De la Región Tumbes 2018.	¿Cómo el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 205 “Sol Radiante” De la Región Tumbes 2018.	V.I Juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo Utilizando Material concreto.	Variable Independiente. Los juegos lúdicos son un conjunto de actividades donde los niños construyen sus propios aprendizajes y su propia realidad social y cultural, ampliando su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente su propio desarrollo.	Coordinación viso manual	Participa de los juegos programados demostrando su autonomía Manipula objetos y material concreto coordinando el movimiento ojo – mano	Imita sonidos onomatopéyicos de los animales. Embolilla plastilina con las yemas de los dedos. Modela con plastilina figuras variadas Ensarta bolitas de cuentas en cerda Ensarta tablitas de madera con formas geométricas Rasga papel crepe con las yemas de los dedos Embolilla papel crepé y lo pega sobre las imágenes. Punza sobre los puntos de una figura Juega con títeres de dedos y mano Reproduce figuras en el aire haciendo. Movimientos circulares y rectos (dedos Mano)
			Variable Dependiente. Fonseca (1998), refiere a los movimientos con propósitos controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos. La mejor adquisición de la pinza digital de una mejor coordinación óculo manual (ojo,mano), para el desarrollo de la motricidad fina.			
		V.D Motricidad fina	Los componentes que la definen son: coordinación viso-manual, Facial, gestual y fonética.	Coordinación Fonética	Juega imitando sonidos melodías Produce diferentes sonidos del ambiente	Imita sonidos de los objetos y animales. Entona la canción siguiendo el ritmo.
				Coordinación Gestual	Expresa sus emociones (alegría, tristeza, enojo) a través de posturas y gestos.	Expresa gestos de emoción junto a la persona que quiere. Realiza gestos de emociones la realización de las actividades. Imita gestos utilizando títeres (narrando cuentos, historias ocurridas en su entorno).
				Coordinación facial	Realiza ejercicios a través de expresiones faciales.	Se mira al espejo haciendo ejercicios: saca la lengua, sonrío, llora, baila. Hincha las mejillas inflando un globo. Abre y cierra los ojos frente al espejo y arruga la nariz.

4.4-Técnicas e instrumento.

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

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

Observación

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

Lista de cotejo.

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

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con

mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. Tomado y adaptado de tesis Kelly Yamelly Iparraguirre Jaque.

4.5. Plan de análisis

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

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

Cuadro: Escala de Calificación

NIVEL EDUCATIVO	ESCALA DE CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Educación Inicial	<p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">Logro Previsto</p>	<p>Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado</p>
	<p style="text-align: center;">B</p> <p style="text-align: center;">En proceso</p>	<p>Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos</p>
	<p style="text-align: center;">C</p> <p style="text-align: center;">En inicio</p>	<p>Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.</p>

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

4.6. Matriz de Consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>“Programa De Juegos Lúdicos Basados En El Enfoque Colaborativo Utilizando Material Concreto, Mejora El Desarrollo De La Motricidad Fina En Los Niños Y Niñas De 4 Años De La I.E.I N° 205 “Sol Radiante Del Distrito De Aguas Verdes, Región Tumbes 2018”</p>	<p>¿Cómo el programa de juegos lúdico basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018.</p>	<p>Objetivo General: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018</p> <p>Objetivos Específicos: Definir si los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en los niños y niñas de 4 años, antes de aplicar los juegos lúdicos con material concreto.</p> <p>Detallar la motricidad en la dimensión gestual en los niños y niñas de 4 años,</p> <p>Determinar los juegos lúdicos en la dimensión facial en los niños y niñas de 4 años.</p> <p>Determinar los juegos lúdicos en la dimensión fonética.</p>	<p>H1: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material Concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en os niños y niñas de 4 años los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018.</p> <p>Ho: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material Concreto no mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en os niños y niñas de 4 años los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018.</p>	<p>Variable Independiente Juegos lúdicos utilizando material concreto.</p> <p>Variable Dependiente: Motricidad fina</p>	<p>Coordinación visomanual</p> <p>Coordinación Gestual</p> <p>Coordinación Facial</p> <p>Coordinación Fonética</p>	<p>Tipo: Cuantitativa. Nivel: Explicativo. Diseño: Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo.</p> <p>Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:</p> <p>O1 X O2</p> <p>Dónde:</p> <p>O1 = Pre-test grupo X= Aplicación de juegos lúdicos O2 = Post-test grupo</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>El estudio se realizó con una población de 25 niño de 4 la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018 los cuáles a la vez constituyen la población y la muestra</p>

3.7. Principio Ético.

Se tomó en cuenta el código publicado por la American Psychological Association (A.P.A.) en el año 1976, bajo un título "Principios éticos en la realización de investigaciones con sujetos humanos". En cualquier caso, y a modo de síntesis, es muy importante:

a) Ser honestos y no mentir ni manipular los datos obtenidos en una investigación (existen famosísimos fraudes científicos como el protagonizado por Sir Cyril Burt con su trabajo acerca de la inteligencia como factor determinado genéticamente).

b) Tratar con enorme consideración a los sujetos experimentales para que se encuentren lo más cómodos y tranquilos posible, garantizando con ello no sólo el cumplimiento de normas de carácter ético, sino también la interferencia de variables contaminadoras como podría ser el propio estrés producido por una antinatural situación experimental.

c) No engañar malintencionadamente a los sujetos para conseguir su participación en un experimento, ya que es preferible ocultar cierta información a nuestros sujetos (sólo si la naturaleza de nuestro trabajo de investigación así lo exige) comentándoles que al final de la medición se resolverán todas sus dudas o preguntas, que mentirles o hacerles sentirse manipulados y ridículos.

d) No incurrir en plagio, sino referenciar adecuadamente mediante citas u otro tipo de indicadores las fuentes de la información utilizadas. Principios éticos coger tres principios del código de ética y parafrasearlo Y explicar por qué son importantes para la investigación agregar autor.

VI. RESULTADOS

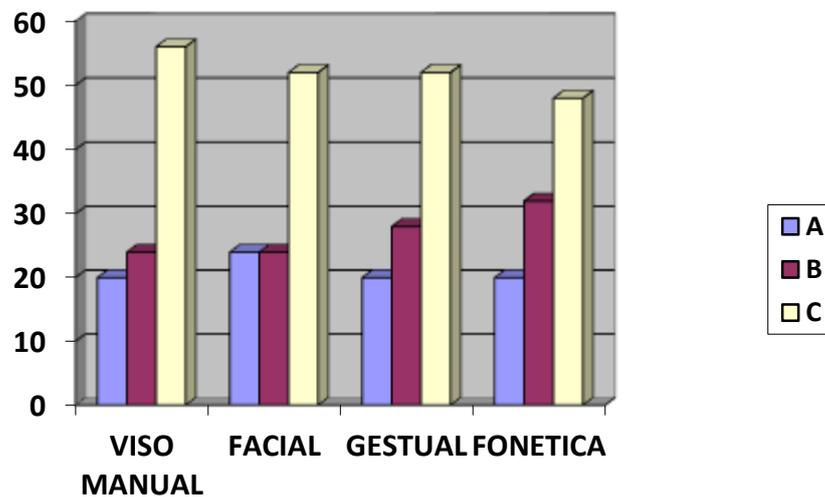
6.1. Resultados Base de Datos: Pre test

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

Indicador	Viso manual		Facial		Gestual		Fonética	
	F	%	F	%	F	%	F	%
A	5	20	6	24	5	20	5	20
B	6	24	6	24	7	28	8	32
C	14	56	13	52	13	52	12	48
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

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

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



Fuente: Tabla 1

Interpretación: La tabla y gráfico 1 demuestran que el 56% de los niños se ubican en categoría C en coordinación viso manual, 52% en facial, 52% en gestual y, 48% en fonética.

Pos test

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

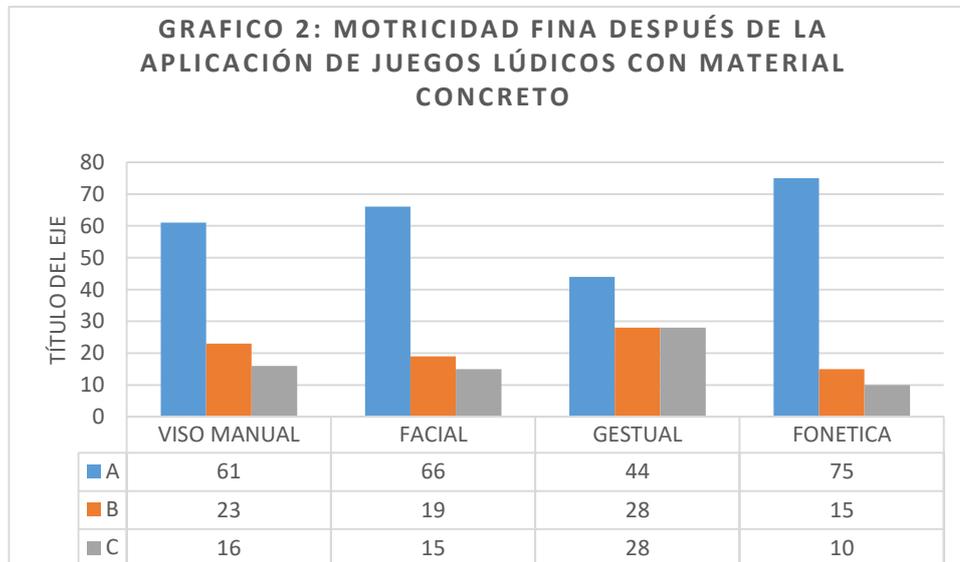
Tabla 2: Motricidad fina después de la aplicación de juegos lúdicos con material concreto

Indicador	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	F	%	F	%	F	%	F	%
A	15	61	15	61	16	66	18	75
B	8	23	6	23	5	19	4	15
C	2	16	4	16	4	15	3	10
Total	25	100%		100%		100%		100%

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

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

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



Fuente: Tabla 2

Interpretación: La tabla y gráfico 2 demuestran que el 61% de los niños se ubican en categoría A en coordinación viso manual, 66% en facial, 44 en

gestual y, 75% en fonética.

PRUEBA DE WILCOXON

Tabla 3 Rangos

		N	Rango promedio	Suma de Rangos
PRETEST - POSTEST	Rangos negativos	25 ^a	11,00	231,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	25		

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

Fuente: Base de Datos anexo 04

Tabla 4 Estadísticos de prueba

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

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Fuente: Base de datos anexo 04

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

5.2. Análisis de los resultados

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

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

Tal como se afirma en los resultados del pre test, a través de la tabla 1 y gráfico 1 que “los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la Motricidad. En donde el 56% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad C, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje”.

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

estrategias que despierten el interés y motiven a los niños y niñas a desarrollarla adecuadamente.

Para ello existen estrategias que pueden corroborar a lograr este nivel en los niños y niñas, por ejemplo el juego, muchas docentes desconocen la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como el fino por darle prioridad a otras áreas del conocimiento.

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

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

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 15 sesiones de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos

lúdicos basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto. Los resultados de las sesiones se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. Además para dar respuesta a mi objetivo en mención a la dimensión gestual se observó que en

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

En la tabla 2 y gráfico 2 se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos test. Donde el 61% obtuvieron un nivel motricidad A (logro previsto), indicando una mejora en la motricidad.

Esto demuestra que los juegos lúdicos es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas. El juego lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constituida del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el juego.

Esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Asimismo, que en el enfoque significativo, el maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participen en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda

alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. (Rosario Pelayo)

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas. Este resultado se relaciona con la investigación realizada por, el investigador Correa sostiene en su investigación " El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años", que la psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros, el diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.

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

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

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

estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos

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

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de los programas de juegos lúdicos basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de edad de Institución Educativa Inicial N° 205 “Sol Radiante”, Distrito de Aguas Verdes, Provincia de Zarumilla y Región Tumbes, 2018.

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

expresarse de un modo eficaz y con recursos y materiales necesarios que posibiliten esa expresión y que conozcan las diferentes técnicas de expresión.

VI. CONCLUSIONES.

6.1. Conclusiones

Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayor parte de la población en estudio tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando de tal manera que no desarrollaron las **capacidades de creación y expresión individual** a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.

Por lo que los resultados del post test, aplicado después de llevar a cabo las sesiones de aprendizaje en donde se utilizó material concreto, nos afirma que la gran mayoría de los niños y niñas del aula de 4 años obtuvieron un logro previsto, indicando una mejora en la motricidad fina.

De este sentido se utilizó la Prueba de Wilcoxon en donde se obtuvo como resultado que el valor de $P = 0,000 < 0,05$, lo que nos da a conocer que el uso de la estrategia didáctica genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la motricidad fina, evidenciando una marcada diferencia entre los resultados del pre test con respecto a los del post test; demostrando que el uso de los juegos lúdicos genera expectativas, mejorando en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 205 “Sol Radiante”, Distrito de Aguas Verdes, Provincia de Zarumilla y Región Tumbes, 2018.

6.2. Recomendaciones

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

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

Referencias Bibliográficas

Andia Espezua, L. (23 de 01 de 2017). *Repositorio Uladech*. Recuperado el 18 de 07 de 2019, de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/245>

Ancona. Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas de Investigación; 1998
Aprendizaje colaborativo. [sede web]. [Citado 2011 noviembre 11].

Disponibile en: <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>

Aprendizaje significativo. [Sede web]. [Citado 2018 abril 23]

Disponibile en:

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

Alvarado Montalvo, L. (08-08 de 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” <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4864>

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

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

Bilbao, (1995) *Descleé de Brouwer*, 1995

- Brinnitzer, M. (2008) *Actividades del juego*. 4 ed. Buenos Aires: *Bonum*;
2008. *Campbell, D. (2005) Diseños experimentales y cuasi
experimentales en la Investigación Argentina: Sampieri; 2005.*
- Castellar, G., González, S & santana, Y. (2015) “Las actividades lúdicas en el
*proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del
Instituto Madre Teresa de Calcuta” [citado 13 noviembre 2019]
Universidad de Cartagena- Colombia; 2015.
<http://190.242.62.234:8080/jspui/handle/11227/2106>*
- Castro, R. (2001) *Secuencia Didáctica*. 3 ed. México: Plaza y Valdés; 2001.
*Que el Aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula
sus conocimientos.*
- Calatayud, M. (2000.) “El juego y su importancia en el desarrollo integral *de los
niños y niñas distrito de Chimbote 2005”*. Tesis presentada y publicada
Por la Universidad Nacional de la Santa. Chimbote – Perú 2005.
- Calderón, K. (2005) (El juego en la infancia. Costa Rica: Editorial *Universidad
Estatat a Distancia; 2005*
- Cardenas, I (2019) “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para
mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la
institución educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali”. Tesis
publicada por la Universidad ULADECH. Ucayali - Perú.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8864>
-

- Cea, D. (1998) Ancona M. Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas e *Investigación. Social. Madrid: Si medio.*
- Correa, L (2008)“El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años”. *Trabajo monográfico. Universidad Nacional de la Santa. Chimbote Perú. Coll, (2000) Condiciones para el aprendizaje significativo España: Madrid: Huerga y Fierro.*
- Chacón, P. (2012) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje *¿Cómo Crearlo en el aula? [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador; 2008 [citada 16 mayo 2012]. Disponible en: paulachsupelipc@gmail.com.*
- Chadwick, M. (1990) Juegos de razonamiento lógico. Santiago de Chile: Editorial *Andrés Bello; 1990. Que la comprensión y construcción de aprendizajes surge muy Vinculada a la experiencia, los aprenden conforme a sus actividades.*
- Delgado Moreno, D. (2014). *Dialnet*. Recuperado el 13 de 11 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802869>
- Escardó, F. (1999) El juego: en la acción educativa del nivel inicial. Ediciones *Novedades educativas. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas, 1999.*

- Fernández. E. (2003). Los recursos didácticos. Texto del contexto *educación* [Artículo Internet]. 2003 Jul [citado 08 Setiembre 2018]. Disponible en:
http://www.slideshare.net/fdoreyablrecursos_didácticos_112613.com.pe
- Farmer (2012) Estrategia didáctica [citado 2012 febrero 22]. Disponible en:
http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/estrategias_metodologicas.pdf.
- Flor Castelo, A. & Magalán, S (2017). *UNACH*. Recuperado el 13 de 11 de 2019, de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3545>
- Garaigordóbil, M. (1995) 8 Psicología para el desarrollo de la cooperación y de *la Creatividad*. Garaigordobil, M. (2003) *Diseño y evaluación de un programa de intervención Socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la Violencia*. Centro de Investigación y Documentación Educativa [Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2011]. Disponible en:
http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%202003%20MEC%20Programa%2010-12.pdf.
- Garaigordobil, M. (2005) *Diseño y evaluación de un programa de intervención Socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la Violencia*. Centro de Investigación y Documentación Educativa

[Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2017]. Disponible en:
http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%202003%20MEC%20Programa%2010-12.pdf.

García, A. (2000) Gutiérrez F, Marqués J, Román R, Ruiz F, Samper M. Los juegos en la Educación física de los 6 a los 12 años. 2 ed. España: INDE publicaciones; 2000

García, A. (2000) El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex; 2009.

Gómez Rodríguez, Tatiana; Molano, Olga Patricia y Rodríguez Calderón, Sandra.
La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Ibagué : Universidad del Tolima, 2015.
<http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>

Huanca, A. & A Reyna - 2017 - repositorio.uladech.edu.pe

Hernández, SR. Fernández C.C. (1998) Metodología de la investigación. México: McGraw Hill; 1998. Cea D, (1998)

Lezama. (2011) “Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo Utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje de Zarumilla - Tumbes, en el año 2011”. Tesis presentada y publicada por la Uladech Católica los Ángeles de Chimbote. – Perú 2011.

Lúpu Cedillo, N. R. Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, *utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe Y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.*

*Universidad Los Ángeles de Chimbote Tumbes. (10 de 09 de 2018).
Repositorio Uladech. Recuperado el 12 de 11 de 2019, de
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6042>*

Medina Salazar, A. k. (2016). Universidad Nacional de Loja. Recuperado el 13 de 11 de 2019, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/9265>

Montañés, J. (2003) Aprender y jugar: Actividades educativas mediante el material lúdico Didáctico. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha;2003.http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/estrategias_metodologicas.pdf

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

Ribes, M. (2011) Educador Infantil de la Generalitat de Valencia. México: Litoral; 2011. Ministerio de Educación y Ciencia. Juegos para desarrollar habilidades. España Secretaría general técnica; 2005.

Rodríguez Medina, P. A., & Flores León, S. C. (2013). *Tesis*. Recuperado a partir de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3399>

Ruiz, F. (.2004) El juego en la educación infantil España: Editorial Mad; 2004.
Aprendizaje colaborativo. [Sede web]. [Citado 2017 abril
11] disponible en:
<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20colaborati>

vo

Vélez, R. (Fernández M. El juego como actividad de desarrollo cognitivo

España: MAD S.L; 2003.

Santibáñez, R. (1855) Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2017 marzo 10].

Disponible en:

<http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a0007%3a00&max-results=7>

Santibáñez, R. (2012) (Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2017 mayo 10].

Disponible en:

<http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a0007%3a00&max-resultados>

Sosa 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] [Citado

2019 Setiembre 10]. Disponible en:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/430>

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

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

2011. Ministerio de Educación y Ciencia. Juegos para desarrollar

- habilidades. España: Secretaría general técnica; 2005.
- Vélez., R. (2003) Fernández M. El juego como actividad de desarrollo cognitivo
España: MAD S.L; 2003.
- Villareal. (2005) " Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años".
Monografía. Universidad Nacional de la Santa. Chimbote – Perú.
- Yong, D. (2006) Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial
para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las
instituciones educativas de Nuevo Chimbote". Tesis presentada y
Publicada por la Universidad Nacional de la Santa. Chimbote –Perú.

ANEXOS

ANEXO 02

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

I. Datos Generales

- 1.1. Denominación : Desarrollo de la motricidad fina
- 1.2. Lugar : I.E.I N° 601 “Francisco Bolognesi
- 1.3. Beneficiarios : 20 alumnos y 01 profesores
- 1.4. Duración : 5 meses
- 1.5. Profesora : Araceli Veintimilla mogollón

II. Justificación

El niño desde su nacimiento es movimiento y acción. El desarrollo correcto y adecuado de sus habilidades y destrezas motrices, son un factor de gran valor e importancia en su desarrollo integral como individuo activo y dinámico.

En ese marco, la investigación educativa propone un programa de las estrategias basadas en la mejora de las dificultades que los estudiantes de 4 años de la I.E.I. 601 presentan en el área motriz fina, buscando mejorar y de una manera más divertida y así ayudar a que los estudiantes logren un desarrollo integral.

En el transcurso de la realización de estas actividades plásticas influyen diversos

factores relacionados con el desarrollo del niño en el proceso madurativo: afectivos, emocionales, intelectuales, motrices. Capacidades de atención, sociales.

III. FUNDAMENTACION

El taller nace para reconocer el derecho del niño a la acción, al hacer, al construir, a transitar por experiencias de aprendizaje concreto. En ese sentido en, educación inicial, el taller es una forma de planificar en la que se propone la expresión en los niños y las niñas en diversos lenguajes, la indagación y el descubrimiento. Un espacio para valorar la expresión y la actuación concreta con los materiales y los objetos.

La propuesta considera la necesidad de analizar la falta de motricidad-fina, aplicación de destrezas, recursos y materiales que facilitarían la enseñanza en la asimilación del manual didáctico a fin de que se logre un mejor aprendizaje en los estudiantes de educación inicial.

Este taller de Psicomotricidad fina nace de la observación, al notar que los estudiantes de 4 años de I.E.I N° 601 Francisco Bolognesi, presentan dificultad en el desarrollo de la motricidad. Tiene como propósito continuar en los estudiantes el desarrollo y perfeccionar todas sus habilidades motrices básicas y específicas. Los niños y las niñas tienen la necesidad de utilizar diferentes materiales para explorarlo empleando las distintas técnicas gráfico plásticas, la cual permitirá desarrollar la motricidad fina en las aplicaciones de las actividades de aprendizaje.

IV. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.

2.1 Objetivo General:

Determinar si el diseño de taller de psicomotricidad bajo el enfoque de aprendizaje colaborativo influye 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 – Talara - 2014.

2.2. Objetivos Específicos:

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de educación inicial a través de un pre-test.
- b. Diseñar y aplicar el taller de psicomotricidad bajo en el enfoque colaborativo en el desarrollo de la motricidad fina, utilizando material concreto.
- c. Evaluar el nivel del desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de educación inicial a través de un post test.

V. METODOLOGÍA

La presente propuesta está basada en el siguiente plan de acción que contempla técnicas motrices finas, aplicación de actividades gráfico-plásticas que

posteriormente beneficiarán a los niños y a las niñas en el desarrollo de los ejercicios previos a la pre- escritura y comunicación.

Para el desarrollo de los contenidos del taller de psicomotricidad, es necesario iniciar con ejercicios asequibles a las posibilidades de los niños. Se hace necesario crear la base para favorecer el futuro aprendizaje de las actividades más complejas.

Los método, procedimientos y formas organizativas utilizadas en las sesiones de taller deben planificarse de acuerdo a sus objetivos, medios con los que se cuenta y más importante en dependencia de las posibilidades y características de los niños (teniendo en cuenta los dependientes, los menos dependientes y los independientes).

La presente propuesta está basada en el siguiente plan de acción que contempla técnicas de coordinación motrices finas: Coordinación viso manual, facial, gestual y fonética que desarrollan la precisión, el balance y la coordinación ojo-manual para ejercitar a los músculos utilizando sus dedos en dichas actividades motrices y comunicación de la realidad, en la que el niño emplea un lenguaje que le permita expresarse.

VI. ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades de las niñas y niños que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos; el cual nos permite realizar las siguientes actividades, como: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, se necesita también un dominio de cada una de sus partes: cada uno de los dedos, el conjunto/de todos ellos.

Los aspectos de la motricidad fina que se puede trabajar a nivel escolar son:

- Coordinación viso-manual

- Motricidad fonética

-Motricidad facial

-Motricidad gestual.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER

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

- **Asamblea o inicio:** Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad y en asamblea recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. La docente motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos a partir de la exploración.
- **Exploración del material:** Elige el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tiene con su uso.
- **Desarrollo de la actividad:** Los niños y niñas realizan su propuesta con el material elegido y la técnica que la maestra propone.
- **Cierre:** Niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación al mismo.

VIII. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 12 sesiones de taller.

IX. EVALUACIÓN:

En este sentido, en la aplicación del presente taller se evaluó en base a los organizadores fundamentales del área de Personal social, Comunicación integral. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación sobre motricidad fina. Se aplicó un pre test y un post test con indicadores de la lista de cotejo, los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Excel.

Después de los datos obtenidos en el nivel de significancia en el pre test y el post test se afirma que el diseño de taller de psicomotricidad bajo un enfoque colaborativo mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la I.E. “Sol Radiante” del Distrito de Aguas Verdes.

SESIONES DE TALLER

1.1. I.E.I: N° 601 “Francisco Bolognesi”

1.2. NOMBRE DEL TALLER: “Desarrollo de la motricidad fina”

II.- DESCRIPCIÓN

Los niños y niñas de 4 años muestran dificultades en cuanto a su coordinación motora fina, es por esta situación que se han programado diversas actividades y estrategias que permitirán que usen manipulen y logren cumplir con desarrollar su coordinación viso- manual, gestual, facial, fonética Con esto se desea que los niños y niñas dominen su coordinación fina la cual le será favorable y base para su adecuado desarrollo motor.

III.- SELECCIÓN DE COMPETENCIAS. CAPACIDADES E INDICADORES

<i>AREA</i>	<i>COMPETENCIAS</i>	<i>CAPACIDADES</i>	<i>INDICADORES</i>
-------------	---------------------	--------------------	--------------------

<p>DCN PERSONAL SOCIAL</p>	<p>Desarrollo de la psicomotricidad</p>	<p>Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel visomotoriz: óculo manual y óculo podal.</p> <p>Se muestra autónomo en sus acciones y sus movimientos.</p>	<p>Opiniones sobre diferentes actividades.</p> <p>Propone realizar actividades de su interés a la docente y a su grupo.</p> <p>Realiza actividades que Favorecen su psicomotricidad.</p> <p>Conoce partes de su cuerpo y utilidad.</p>
<p>DCN COMUNICACIÓN</p>	<p>Expresión y apreciación artística.</p>	<p>Expresión y apreciación plástica: Utiliza adecuadamente diversos materiales, propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.</p> <p>Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas gráfico plásticas y recreándolas, valorando las posibilidades expresivas que éstas le proporcionan.</p> <p>Utiliza diversos materiales y recursos del medio apreciando las posibilidades que le permite en su expresión.</p>	<p>Expresa sus Emociones y sentimientos.</p> <p>Disfruta cantando, dramatizando y dibujando. Comparte y disfruta sus trabajos creativos al usar técnicas gráfico plásticas.</p> <p>Usa adecuadamente materiales y su creatividad.</p>

IV.- PROGRAMACIÓN DE SESIONES

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
Desarrollar la coordinación viso-motriz	“Decoro un erizo punzando”.	Realiza movimientos	Presentamos la ficha a los niños y niñas en donde aparece un Erizo, el cual tiene en su cuerpo púas formadas de puntos, explicamos que se deberá punzar para formar el cuerpo.	45
Desarrollar el control viso motriz.	“Mis manos pueden recortar”.	Realizan	Se les indicará que observen en el papel periódico el dibujo en silueta que aparece (se traza un dibujo simple), lo deberán recortar usando solo las manos, se hace la demostración y ellos lo intentarán 1, 2 y 3 veces con dibujos sencillos, luego en la hoja de color se muestra la silueta de un pez la cual deberán recortar con las manos, luego que se ha retirado lo pegamos en un papelote en el cual se ha pintado simulando el mar.	45'
Perfeccionar movimientos precisos y la coordinación fina.	“Tris, tris, tras, vamos a recortar”	Recortan	Recortamos una imagen de un niño en forma de rompecabezas, antes se ha coloreado, luego se pegará volviendo a armarla. Usan adecuadamente los materiales necesarios.	45'
Fortalecer los movimientos manuales de amplitud pequeña para el desarrollo de sus dedos.	Elaboramos collares.	Reconocen color y forma.	Mostramos diversos materiales: sorbetines, fideos, aguja punta redondeada y agujero grande, cuentas de diversos tamaños, hilo grueso, lana, cordel.	45'

V.- EVALUACIÓN

-Lista de cotejo.

VI.- EJECUCION DEL TALLER (propia secuencia didáctica)

SESION N° 1

Tema: “Decoro un erizo punzando”

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 205 Sol Radiante
1.2. Sección: científicos
1.3. Grado/Edad: 4 Años
1.4. Temporalización:
1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Se ubica a los niños en el aula en forma de semicírculo o de la manera más cómoda, puede ser en una colchoneta, tapete, nos ubicamos frente a ellos para indicarles lo que se va a realizar, “Narración del cuento: “Alex, mi erizo”. El cuento dice así: En un pequeño jardín vivía una familia de erizos, los cuales siempre salían fuera del jardín juntos, un día el pequeño bebé erizo quiso explorar el lugar solo y salió	Dialogo	

	<p>sin permiso de su mamá, grande fue su sorpresa que se encontró con un gato el cual quiso hacerle daño pero el pequeño al verse acorralado le lanzó sus púas las cuales se pusieron muy fuertes, el gato corrió y se alejó del pequeño, muy asustado regresó a su casita</p> <p>Después de la narración realizan movimientos con sus manos, tratando de imitar la trayectoria del erizo cuando salió al jardín, movemos más rápido, más lento, lanzamos púas</p>		
Exploración del material	<p>Nos relajamos y se pedirá que regresemos a la posición de la asamblea, en donde se les mostrará algunos materiales , los cuales serán usados en las actividades, los manipulan, expresan sus sensaciones, forma, tamaño, texturas, color, olor, etc.</p>	<p>Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes</p>	
Relajación	<p>Después de la narración realizan movimientos con sus manos, tratando de imitar la trayectoria del erizo cuando salió al jardín, movemos más rápido, más lento, lanzamos púas.</p>		
Desarrollo	<p>Presentamos la ficha a los niños y niñas en donde aparece un Erizo, el cual tiene en su cuerpo púas formadas de puntos, explicamos que se deberá punzar para formar el cuerpo. Se les entrega la ficha, el punzón y el tecno por, lo que les permitirá ir punzando el dibujo. Disfrutan de la actividad, decoran la ficha libremente.</p>		
Verbalización	<p>Nos colocamos en círculo y cada niño muestra su ficha, expresan ¿cómo se han sentido al realizar la actividad? ¿Qué les gustó más de esta actividad? Nombran los materiales usados.</p>		

SESIÓN N°02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “**Mis manos pueden recortar**”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	<p>Observando sus dibujos recortados, expresan ¿cómo se han sentido en esta actividad? , se les pedirá que recuerden el cuento</p> <p>Ubicamos a los niños de manera cómoda y en mesas grandes o en el piso, nos ubicamos frente a los niños entablando un diálogo con ellos en donde se les narrará un cuento pequeño usando las manos, el cuento se titula: “El pequeño pez” y dice así: “Había una vez un pequeño pez que nadaba sin ninguna preocupación, (agitando la mano simulamos el movimiento ondulante del pez) pez, pez, pez,(con la otra mano simulamos un tiburón) tiburón , tiburón, tiburón, el pez asustado se retira, pez ,pez, pez y el tiburón, tiburón, tiburón (buscando al pez que desaparece escondiendo la mano) el tiburón se retira y el pez sale a seguir nadando, pez, pez, pez, de pronto... tiburón, tiburón, ñam, ñam, ñam (el tiburón se traga al pez).</p>	Dialogo	

Exploración del Material	Presentamos el material a usar: papel periódico y hojas de colores, las cuales manipulan y describen características de ellas, usos, forma, color, textura, aroma, etc.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	
Relajación	Nos acostamos en el piso y inhalamos y exhalamos. Luego cerramos los ojos e imaginamos como si estuviéramos durmiendo		
Desarrollo	Se les indicará que observen en el papel periódico el dibujo en silueta que aparece (se traza un dibujo simple), lo deberán recortar usando solo las manos, se hace la demostración y ellos lo intentarán 1, 2 y 3 veces con dibujos sencillos, luego en la hoja de color se muestra la silueta de un pez la cual deberán recortar con las manos, luego que se ha retirado lo pegamos en un papelote en el cual se ha pintado simulando el mar.		
Verbalización	Nos colocamos en semicírculo haciendo la réplica con el movimiento de manos. Se les pide que cambien el final del cuento		

SESIÓN N°03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Tris, tris, tras, vamos a recortar”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Se ubica a los niños sentados todos frente a la maestra, “se les dice que vamos a escuchar una adivinanza, para lo cual deben buscar respuesta. Escuchan atentamente: “tris, tris, tras siempre dice al caminar, Tris, tris, tras con las orejitas para atrás, Corta todo al avanzar” ¿Quién será? Dirán sus respuestas a manera de lluvia de ideas, escogemos la respuesta correcta: “las tijeras”	Dialogo	
Exploración del material	Entregamos las tijeras, antes se les indicará que serán usadas para recortar papel solamente. Las movemos primero sin usar papel, abriendo y cerrando correctamente.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	
Relajación	Todos juntos haremos movimiento con nuestras manos simulando el uso de las tijeras. Cantamos moviendo las manos: “saco mis manitos las hago bailar, las hago bailar,		

	las cierro las abro y las vuelvo a guardar”		
Desarrollo	1° Recortamos siguiendo líneas rectas y flecos en el caso de un peine. 2° Recortamos una imagen de un niño en forma de rompecabezas, antes se ha coloreado, luego se pegará volviendo a armarla. Usan adecuadamente los materiales necesarios.		
Verbalización	Comparten sus trabajos y señalan aquel que ha quedado mejor recortado		

SESIÓN N°04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Elaboramos collares.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Sentados en cada mesa se les hará manipular juegos didácticos que sirven para almacenar objetos de formas diferentes los cuales se irán introduciendo de acuerdo a la perforación que hay en el juego, triángulos entran por el	Dialogo	

	agujero de la misma forma, corazón igualmente, etc.		
Exploración del material	<p>Mostramos diversos materiales: sorbetines, fideos, aguja punta redondeada y agujero grande, cuentas de diversos tamaños, hilo grueso, lana, cordel.</p> <p>Los niños y niñas manipulan el material y expresan lo que podemos hacer con estos, a la interrogante de la docente.</p>	<p>Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes</p>	
Desarrollo	<p>Al obtener sus respuestas, se les indicará que tomen el cordel y empecemos a introducir los fideos intercalando con los sorbetines cortados en trozos, al obtener un cordel de 30cm. Lo cerramos haciendo 1 nudo.</p> <p>Tomaremos ahora el hilo, la aguja para ensartarlo e ir introduciendo</p> <p>La docente está atenta al trabajo para apoyarlos si lo piden, crean libremente a su gusto.</p>		
Verbalización	<p>Muestran sus creaciones, para compararlos con los de sus compañeros, expresan ¿qué hicieron, qué usaron y para quién lo has hecho?</p>		

SESIÓN N°05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: **Decoro con cintas de colores**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Se sientan en semicírculo y escuchan atentamente las indicaciones de la docente.	Diálogo	
Exploración del material	Se les muestran imágenes de objetos los cuales tienen perforaciones que permitirán completar el diseño decorándolo con cintas de colores, expresan sus ideas a la pregunta, ¿Qué material usaremos para decorarlo? ¿Para qué se han perforado las imágenes? Mostramos lana de colores, palos de chupete, cintas de colores. Según sus respuestas se les indicará la actividad.	Papel crepe de colores Goma Tijera Imágenes	
Desarrollo	Primero mostramos una cartulina con una figura de contorno recto, un barco, perforada en sus esquinas, les indicamos que lo vamos a decorar usando una aguja, la lana de color y pasamos desde atrás hacia adelante hasta cubrir todos los		

	agujeros. Como si se cosiera. Luego elegirán otra imagen con bordes mixtos para realizar la misma acción anterior. Eligen lana de colores de su preferencia.		
Verbalización	Expresan lo que más les gustó de la actividad, exponen sus trabajos y responden a la docente: ¿podemos usar otro material para decorar nuestros dibujos?		

SESIÓN N°02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: **“Formamos lindos animalitos”**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos ubicamos lo más cómodamente y entregamos una pelota de trapo, la cual deberán presionar tratando de hacerla más pequeña, estrujándola para poder ver si cambia de forma, usamos 1 mano, las 2 juntas, luego expresan lo que ha sucedido con ella, las lanzamos para guardarlas en un cesto.	Dialogo	

	Se les indica que vamos a usar otro material que si se puede cambiar de forma y realizar diversos objetos que deseemos. Lluvia de ideas		
Exploración del material	Según sus respuestas se les entrega plastilina y lana, reconocen y nombran cada una de ellas y sus características, color, olor, textura, etc	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	
Desarrollo	Entregamos plastilina de diferente color y pediremos que realicen formas circulares, luego vamos dando diversas formas alargadas, cuadradas, cilíndricas para luego reconocer que al unir las conseguiremos formar diversos objetos, animales o juguetes que deseen, se entregará también palitos de fósforo para que realicen uniones si lo desean. Trabajan libremente.		
Verbalización	Exponen sus trabajos y expresan como se han sentido realizando esta actividad, comparan sus trabajos con los de sus compañeros, narran el uso que le darán a su creación.		

SESIÓN N°07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Tris, tris, tras, vamos a recortar”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos ubicamos en semicírculo y dialogaremos sobre las fiestas infantiles y la decoración, expresan sus saberes sobre los objetos que hay en una fiesta resaltando las guirnaldas. Preguntamos: ¿En qué otras festividades decoramos con guirnaldas?	Dialogo	
Exploración del material	Entregamos tiras de papel de colores y de diferentes texturas, manipulan, comparan. A la indicación de “escojan tiras de papel más grueso y resistente para poder usarlo”, los niños y niñas escogen el de su preferencia.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	
Relajación	Realizamos la imitación de la forma ¿cómo colocamos guirnaldas?, nos estiramos, estiramos brazos, pies en puntillas, jugamos a ver ¿quién llega más alto? Se divierten jugando con los amigos.		
Desarrollo	Al tener las cintas de papel elegida se les indica que vamos a confeccionar guirnaldas para decorar nuestra aula, solamente retorciendo el papel a ciertas distancias e ir formando las guirnaldas, usaremos las manos con mucho cuidado de no maltratarlo o romperlo. Forman guirnaldas libremente siempre con el apoyo y ayuda de la docente para indicar directamente a quién lo pida.		
Verbalización	Colocamos nuestras guirnaldas y nos divertimos haciéndolo, expresan sus emociones.		

SESIÓN N°08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
 1.2. Sección: científicos
 1.3. Grado/Edad: 4 Años
 1.4. Temporalización: 30 Minutos
 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Confecciono unas lindas cajas para sorpresa”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos ubicamos de manera libre usando colchonetas o el piso, la docente frente a ellos les dará las indicaciones	Dialogo	
Exploración del material	Entregamos solamente papel de colores y formas diversas, preguntamos: ¿Qué puedo hacer con este papel? ¿Para qué lo puedo usar? Expresan sus ideas. Pedimos que lo estrujen, lo estiren, lo doblen. ¿Podemos hacer un barco con este papel? ¿Qué más podemos formar?	Papel crepe de colores Goma Tijera Imágenes	
Desarrollo	Entregamos papeles en forma de cuadrado de diversos colores y vamos haciendo los dobleces. 1° Doblamos a la mitad. 2° Doblamos en diagonal. 3° Doblamos extremos formando cuadrados pequeños. 4° Doblamos en forma de acordeón. 5° Usando cajas medianas las forramos haciendo dobleces.		
Verbalización	Comparten sus creaciones y expresan sus emociones al realizar la actividad, si les gustó o les pareció difícil.		

SESIÓN N°09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: **Pinto una linda mariposa**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Sentados en forma de semicírculo, reciben la indicación de la docente la acción a realizar. Escuchan atentamente el cuento: “La mariposa sin color” En un hermoso jardín vivían muchas mariposa de hermosos colores, un día la mariposa más joven se enteró que iba a tener cría, se puso muy contenta y cuidó mucho su capullo hasta que su mariposita salió, su sorpresa fue grande cuando vio que	Dialogo	
Exploración del material	Presentamos los materiales a usar, plumones, papelotes y siluetas sin colorear. ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Responden y se les indica las acciones.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	
Relajación	Expresan sus emociones al haber escuchado el cuento, opinan sobre lo sucedido y luego nos moveremos haciendo la imitación del vuelo de la mariposa, se divierten y disfrutan la acción		
Desarrollo	1° Se les ubica en grupos de 4 y deben colorear el papelote solamente usando puntos, de manera libre empiezan usando los plumones y colores deseados. 2° Luego se les dará en forma individual el dibujo de la mariposa en blanco y deberán colorearlo o puntear el interior usando puntos y los plumones de colores. Reciben ayuda de la docente según se necesite.		
Verbalización	Expresan. ¿Cómo se han sentido?		

SESIÓN N°10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Tris, tris, tras, vamos a recortar”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos desplazamos en el patio, observamos unos pequeños carros y camiones de juguete, unos están armados y otros desarmados, expresan lo que pueden hacer para que todos los juguetes estén listos para usar. Expresan y dicen todo lo que saben de cómo arreglarlos para ser usados.	Dialogo	
Exploración del material	Se les presenta también herramientas de juguete como martillos, desarmadores, llaves tuercas, tornillos, los manipulan observan su forma, tamaño, etc. Dicen los usos y lugares donde los han visto anteriormente, : ¿Quién los usa y para qué los usa?	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	
Desarrollo	Esta actividad se realiza en el patio a manera de juego de competencias. Presentamos un tablero en donde encontrarán tuercas y tornillos los cuales deben sacar y en algunos casos colocarlos de manera que los enrosquen y aseguren piezas. Deben usar ambas manos y ser muy ágiles.		
Verbalización	Expresan sus emociones al haber realizado la actividad, comparten ideas de cómo debieron hacer para terminar más rápido.		

SESION N° 11

Tema: “Mis deditos trabajando”.

A.- ASAMBLEA

Repetimos la rima:

“*Los dedos de la mano*”

dramatizándola. “Este dedito compró un huevito, Este lo preparó,
Este le echó sal, Este lo revolvió Y este pícaro gordito se lo comió”
En sus mesas cada niño dibujará un huevo del tamaño de la hoja bond.

B.- EXPLORACIÓN DE MATERIAL:

Entregamos hoja bond, papel crepé de colores, goma.

Manipular y deben cortar con sus manos el papel en trozos pequeños.

¿Qué haremos con estos materiales? Responden y se les indica: Vamos a decorar tu dibujo y el papel lo haremos bolitas.

C.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

En la hoja donde dibujaron el huevito deberán colocar bolitas en el contorno de manera continuada y dentro de manera dispersa.

Usan goma para ir pegando las bolitas de papel de colores.

E.- VERBALIZACIÓN:

Exponen sus trabajos, los comparan con los de sus compañeros. Expresan si les gustó o si disfrutaron realizar la actividad.

SESIÓN DE TALLER GRÁFICO PLÁSTICO No 12

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”

- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 5 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Embollado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Dialogamos con los niños y niñas acerca de lo que vamos a realizar, recordando algunas normas de comportamiento a la hora de recortar y pegar.	Dialogo	
Exploración del material	Mostramos los materiales con los que van a trabajar y permitimos que los manipulen conversamos a cerca de ellos, (Papel crepe de colores, goma, tijera, imágenes)	Papel crepe de colores Goma Tijera Imágenes	
Relajación	Les pedimos a los niños y niñas sentadas en sus sillas cerrar sus ojitos respirando profundamente, y luego con sus ojitos abiertos hacer movimientos en sus dedos repitiendo la acción por varias veces.		
Desarrollo	Dialogamos con los niños y niñas luego les entregamos pedazos de cartulina con los nombres de cada sector para que ellos peguen las bolitas de papel por las líneas del plumón		
Verbalización	Al finalizar los niños y niñas expresan y dialogamos a cerca de lo realizado y verbalizan como se sintieron durante esta actividad.		

LISTA DE COTEJO

Embolillando para decorar



Anexo del recibo de turnitin



Recibo digital

Este recibo confirma que Turnitin ha recibido tu trabajo. A continuación, encontrarás la información del recibo perteneciente a tu entrega.

Autor de la entrega	DIANA BRIGGYT FERNANDEZ CARMEN
Identificador del trabajo de Turnitin (identificador de referencia)	1211394999
Título de la Entrega	Diana Fernandez Carmen
Título del ejercicio	Actividad IIIU-B: Informe final de tesis - Revisión Turnitin
Fecha de entrega	11/11/19, 03:43

