



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE  
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO  
MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA  
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA “LAS PALMERAS”, DE LA PROVINCIA  
ZARUMILLA REGIÓN TUMBES 2018**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

SAAVEDRA NOEL, ERIKA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-4980-4136

ASESOR

ALAMA ZÁRATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2021

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Saavedra Noel, Erika Milagros

ORCID: 0000-0002-4980-4136

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Prepago,  
Tumbes, Perú

### **ASESOR**

Alama Zárate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

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

### **JURADO**

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zárate, Milagros de Guadalupe

ORCID:0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

**DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL**  
**PRESIDENTE**

---

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

---

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

---

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

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia: esposo, hijos, padres,  
hermanas, por demostrarme su apoyo  
incondicional y por ser mi fuente  
mi fuerza para mi superación profesional.

Mi especial agradecimiento a:

Mi asesora de tesis por su paciencia,  
apoyo y ayuda en la orientación brindada  
para llevar a cabo esta investigación.

A la directora, docentes, auxiliar,  
Padres de familia y niños y niñas  
De la Institución Educativa  
“Las Palmera”,  
Por todas las facilidades brindadas.

## **DEDICATORIA**

A Dios por estar siempre conmigo  
guiándome y bendiciéndome cada día y  
a mi familia quien me motiva a  
superarme.

A los niños y niñas de la Institución  
Educativa “Las Palmeras” por ver sido  
parte importante y fundamental en el  
proceso de mi investigación ya que sin  
ustedes no hubiera sido posible esta  
investigación.

Erika Milagros, Saavedra Noel

## RESUMEN

Esta investigación tiene el propósito de indagar, ¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018?.

Objetivo general es demostrar que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, y objetivos específicos son determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en las dimensiones viso manual, gestual y fonética, la metodología que se usó es de tipo cuantitativo, nivel explicativa, diseño pre experimental, población muestral de 21 infantes, instrumento de evaluación, fue la lista de cotejo y la técnica la observación, la hipótesis fue comprobada con la prueba de Wilconxon, donde se aprecia en la tabla N° 5 el valor de Z es -3,806, correspondiente al pre test y el valor de P es ,000 es el valor del post test, rechaza la hipótesis nula aceptando la prueba del post test. Se concluye que la motricidad fina mejoró significativamente en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa “Las Palmeras”; se ve corroborado con el pre test y post test aplicados, logrando pasar de 14% de logro previsto a 86%; se consiguió una disminución en el indicador de inicio, del 76% al 0%, como se menciona en la Tabla 4, gráfico 4.

Palabras claves: Juegos lúdicos, material concreto, motricidad fina en inicial.

## **ABSTRACT**

This research has the purpose of investigating, how the application of playful games based on the meaningful approach using concrete material improves the development of fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution "Las Palmeras" of the Province of Zarumilla, Tumbes Region, 2018?. General objective is to demonstrate that playful games improve fine motor skills, and specific objectives are to determine how playful games improve fine motor skills in the visual, manual, gestural and phonetic dimensions, the methodology used is quantitative, explanatory level, design pre-experimental, sample population of 21 infants, evaluation instrument, it was the checklist and the observation technique, the hypothesis was verified with the Wilconxon test, where in table 5 the value of Z is -3,806, corresponding to the pre test and the value of P is, 000 is the value of the post test, rejects the null hypothesis accepting the post test test. It is concluded that fine motor skills significantly improved in 4-year-old boys and girls from the "Las Palmeras" educational institution; It is corroborated with the pre-test and post-test applied, managing to go from 14% of expected achievement to 86%; A decrease in the starting indicator was achieved, from 76% to 0%, as mentioned in Table 4, graph 4.

**Keywords:** Playful games, concrete material, initial fine motor skills.

## CONTENIDO

<b>EQUIPO DE TRABAJO</b> .....	ii
<b>HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR</b> .....	iii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iv
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>RESUMEN</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>CONTENIDO</b> .....	vii
<b>INDICE DE TABLAS</b> .....	x
<b>INDICE DE CUADROS</b> .....	x
<b>INDICE DE GRAFICOS</b> .....	x
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA</b> .....	6
<b>2.1. Antecedentes de la Investigación</b> .....	6
2.1.1 Antecedentes Internacionales. ....	6
2.1.2 Antecedentes Nacionales. ....	15
2.1.3 Antecedentes Locales. ....	26
<b>2.2 Bases teóricas</b> .....	29
2.2.1 El Juego .....	29
2.2.1.1 Secuencia didáctica del juego.....	29
2.2.1.2 El juego como actividad de desarrollo cognitivo. ....	30
2.2.1.3 Importancia del juego en el aprendizaje .....	30
2.2.2 Didáctica.....	30
2.2.2.1 Estrategia Didáctica.....	31
2.2.2.2 Modalidad de organización de la enseñanza. ....	31

2.2.3 Clasificación basada en la teoría de Piaget.....	32
2.2.3.1 Clasificación basada en la experiencia docente: .....	32
2.2.3.2 Enfoque metodológico de aprendizaje .....	33
2.2.3.3 Aprendizaje Significativo.....	33
2.2.3.4 Tipos de Aprendizaje Significativo .....	34
2.2.3.5 Condiciones para el Aprendizaje Significativo. ....	35
2.2.3.6 Recurso como soporte de aprendizaje .....	35
2.2.4 Material concreto.....	35
2.2.4.1 Características.....	36
2.2.4.2 Selección de material concreto .....	36
2.2.4.2.1 Aspecto físico. ....	36
2.2.4.2.2 Aspecto gráfico.....	37
2.2.4.2.3 Aspecto pedagógico.....	37
2.2.5 Motricidad .....	37
2.2.5.1 Desarrollo de la motricidad .....	38
2.2.5.2 Motricidad fina .....	38
2.2.5.3 Clasificación de la motricidad fina.....	38
2.2.5.4 Desarrollo de la motricidad fina .....	39
2.2.5.5 Control de la motricidad fina.....	39
2.2.5.6 La Gestualidad.....	40
2.2.5.7 Desarrollo fonológico.....	40
<b>III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>42</b>
<b>IV.METODOLOGÍA .....</b>	<b>43</b>
<b>4.1 Diseño de la investigación.....</b>	<b>43</b>
<b>4.2 Universo o Población.....</b>	<b>44</b>
<b>4.3 Definición y operacionalización de las Variables .....</b>	<b>44</b>



<b>4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.</b>	48
4.5 Plan de Análisis	49
4.6 Matriz De Consistencia	51
4.7 Principios Éticos.	52
<b>V. RESULTADOS</b>	53
5.1. Resultados	53
5.2 Análisis de resultados:	59
<b>VI. CONCLUSIONES</b>	64
<b>RECOMENDACIONES</b>	66
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.</b>	67
<b>ANEXOS</b>	75
<b>ANEXO 01 LISTA DE COTEJO</b>	76
<b>ANEXO 02 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	77
<b>ANEXO 03 RELACIÓN DE NIÑOS</b>	92
<b>ANEXO 04 SESIONES DE APRENDIZAJE</b>	93
<b>ANEXO 05 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICA</b>	123
<b>ANEXO 06 BASE DE DATOS DEL PRE TEST</b>	124
<b>ANEXO 07 BASE DE DATOS DEL POS TEST</b>	125
<b>ANEXO 08 HOJA DE SIMILITUD.</b>	126

## **INDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Viso Manual.....	53
Tabla 2 Dimensión Gestual.....	54
Tabla 3 Dimensión Fonética .....	55
Tabla 4 Comparación del Pre Test y Pos Test .....	57
Tabla 5 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	58
Tabla 6 Estadístico de prueba .....	58

## **INDICE DE CUADROS**

Cuadro 1: Población Muestral I.E Las Palmeras .....	44
Cuadro 2: Matriz de Operacionalización de las Variables e Indicadores .....	47
Cuadro 3: Escala De Calificación .....	50
Cuadro 4: Matriz de consistencia.....	51

## **INDICE DE GRAFICOS**

Gráfico 1 Dimensión Viso manual .....	53
Gráfico 2 Dimensión gestual .....	54
Gráfico 3 Dimensión Fonética.....	56
Gráfico 4 Pre y Post Test .....	57

## **I. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación denominado Juegos Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto Mejora el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018. La investigación tiene como pregunta principal: ¿Cómo la aplicación de Juegos Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto Mejora el Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 4 años?, La respuesta y demostración a esta interrogante se evidencia en el rendimiento académico de los estudiantes. con el fin de evidenciar en qué parte del proceso se encuentran y en esta forma instituir estrategias para la superación de las debilidades encontradas e ir fortaleciendo las capacidades y destrezas naturales del niño, así se realizó el diagnóstico, en la cual se pudo observar que los niños y niñas presentan diferentes problemas como son de coordinación fina, óculo manual y la forma incorrecta de coger el lápiz, las crayolas, colores y tijeras, de igual manera en la realización de trazos no respetan el interlineado, para plasmar dibujos y hacer dobleces en papel. Teniendo en cuenta el análisis realizado, hemos podido percibir los problemas que presentan los infantes, en su motora fina. Como comenta Chuva (2016) En su investigación habla sobre el desarrollo de la motricidad fina de los niños en sus primeros años de vida sumamente importante para su correcto crecimiento al cual se aprecia como fuente de cambio y movimiento paulatino que inicia en la concepción y continua a lo largo de toda la vida. Hernández (2019) En este documento se plantea la necesidad de crear estrategias innovadoras que contribuyan al mejoramiento de la motricidad fina en los niños desde edad temprana, esto se dará por medio de actividades que despierten el interés, las cuales se basan en sus gustos y

motivaciones. De esta manera, se crea una propuesta que incluye la inteligencia corporal, debido a que esta maneja diferentes áreas del conocimiento. “Jugando con mis manos” se centra, no solo en el fortalecimiento del desarrollo motriz en los niños, sino al mismo tiempo, en el reconocimiento de aquellas inteligencias que aportan a los movimientos finos. Sandoval, B. (2017). Habla sobre la autonomía a través del juego, el juego es un medio que ayuda a los niños a desenvolverse con autonomía y decisión. Es por eso que a los niños y niñas hay que darles la ocasión de experimentar buena parte de sus aprendizajes con juegos que le planteen nuevos retos y se encuentren bien planificados. Por estas situaciones, es muy importante que en nuestra labor educativa agreguemos el juego como un medio de comunicación, aprendizaje y relación. Nuestra misión como docentes es acompañar a los niños a conocer su cuerpo en situaciones físicas, emocionales y mediante la recreación y el juego interactúen con el entorno y se expresen con sus compañeros. Para solucionar el título problemático de esta investigación, se han propuesto los siguientes objetivos: Objetivo general: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla Región Tumbes, 2018. Así mismo se plantea los objetivos específicos, determinar cómo los juegos lúdicos mejorarán la motricidad fina en la dimensión viso manual, gestual y fonética de los niños y niñas de 4 años de edad, sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018. El tema de investigación se justifica en lo teórico de acuerdo con la investigación de Rivas (2018) el juego representa parte de la vivacidad del niño, porque simboliza la asimilación funcional o productiva de la realidad como cada periodo evolutivo del infante. Las capacidades sensoriales motrices, de razonamiento o

simbólicas, con aspecto fundamental del progreso del individuo, lo cual determinan el origen y la evolución del juego, el juego obtiene un importe educativo por las sucesos de investigación del propio entorno y por las relaciones lógicas que benefician a través de las manipulaciones con los objetos, con el entorno, consigo mismo y con los demás; Y logra favorecer el equilibrio, la coordinación, su ubicación en el espacio y con el tiempo ayudar a fortalecer su óculo- manual,. en lo práctico, La educación infantil se basa en una idea radicada de acuerdo al juego y es de suma prioridad para el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, creando semejanza en el que se desarrollan, como pueden ser las habilidades comunicativas y cooperativas porque desde que nacen hasta que cumplen un año de vida, los niños y niñas participan en juegos sensorio motores que son juegos de ejercicios, reinciden una actividad sensorial o motora aprendida solo con el fin de repetirla porque les agradó. Asimismo desde ya a la edad aproximada de cinco meses los bebés se animan a jugar con diferentes objetos y por lo consiguiente también cuando tienen nueve a diez meses de edad comienzan a observar las diferentes características de cada uno de los objetos y jugarán más con el que les atrae mucho, en efecto, jugar con objetos se convierte para ellos más rutinario a partir de los dos años, cuando los juguetes tienden a hacer usos de forma adecuadas e incorporados y relacionadas al juego simbólico o de simulación. También a la edad de los tres años son muy imaginarios, creativos y más ocurrentes como es natural. Su metodología es de tipo cuantitativa porque es donde se recogen y se analizan datos cuantitativos sobre variables el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar, describir, casualmente siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos, existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre

observable, medible y replicable, haciéndolo un concepto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. Esta investigación también se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos de establecimientos de relaciones o de conceptos y están dirigidos a responder las causas de los eventos físicos y/o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste o por qué dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudio y de hecho explica los propósitos de ella (exploración, descripción y correlación), este tipo de estudio busca encontrar las razones que provocan ciertos fenómenos. Cuenta con un diseño pre experimental con pre test y post test, adjudicado a un solo grupo de 21 estudiantes (11 niños y 10 niñas) de 4 años de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, fue creada el 25 de octubre del 2000, se encuentra ubicada en el AA.HH Campo Amor Sector Los Pinos, está constituida por tres docentes, una auxiliar, cuenta con tres aulas de 3,4 y 5 años de edad y en la actualidad está a cargo de la dirección la Lic. Rosario Dolores Ruiz Celi. Según la muestra obtenida del diagnóstico aplicado en el pre test en los alumnos de 4 años de edad, sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla, tuve como resultados que los niños y niñas tenían problemas en la motricidad fina, luego de la aplicación de las técnicas de instrumento de evaluación se llegó a conocer el nivel de logro en el que se encontraban los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”. Donde se ejecutó la lista de cotejo como instrumento de evaluación, para lo cual se obtuvieron resultados en la tabla N° 4 para el pre test, en inicio un 76%, 16 alumnos, en proceso un 10% 2 alumnos y en logro

previsto un 14% 3 alumnos, Es decir, según se señala en el diseño curricular nacional el nivel de logro en inicio se presenta cuando el estudiante muestra un proceso mínimo y evidencia con frecuencia dificultad en el desarrollo de las tareas. Por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. En conclusión, a través de los resultados obtenidos podemos evidenciar que los niños y niñas aprenden a través del juego, pues este se constituye como una herramienta pedagógica que responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”.

Se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje (ver anexos) con resultados favorables, al aplicársele el post test a los niños; los índices habían disminuido notoriamente en la escala de inicio se evidencio un 0%, y llegamos a un logro previsto del 86% un logro significativo, donde lo podemos corroborar en la tabla 4 y gráfico 4 Los datos estadísticos son claros y me ayudaron a validar mi investigación, pudiendo concluir que los juegos lúdicos, el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoró significativamente la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa “Las Palmeras” hecho por el cual se rehúsa la hipótesis nula por presentar valores negativos.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes de la Investigación**

#### 2.1.1 Antecedentes Internacionales.

Puertas (2017). Tesis titulada “La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso De Plaza” período lectivo 2015-2016”, Trabajo de Investigación a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Profesora Parvularia. universidad central del ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación carrera de educación parvularia. El objetivo fue determinar el desarrollo de la motricidad fina en el infante y su relación en el aprendizaje de la Pre escritura en los niños y las niñas de 5 años de Escuela Fiscal “Avelina Lasso de Plaza”, se refiere al análisis de información acerca de la motricidad fina y su incidencia en el desarrollo de la pre-escritura, en los niños y las niñas de 5 años de 1 año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito; el análisis del presente tema en esta población, beneficiará a los niños y las niñas, porque al trabajar la correspondencia de la habilidad digital y prensora, junto con la armonía y precisión de movimientos, que de manera adyacente generan la grafía, a través de técnicas y métodos lúdicos innovadores, permitirán el desarrollo de destrezas, potencializará los procesos madurativos: socio-afectivo, motriz y cognitivo de cada niño y niña, aportando a su desenvolvimiento integral. La metodología usada es un diseño cuali-cuantitativo, porque permitió constatar las preguntas directrices que encaminaron el proyecto investigativo, siendo analizadas con precisión; los



instrumentos de recolección de datos fueron: lista de cotejo y escala de Licker, cuyos resultados permitieron observar y evidenciar la realidad que en lo posterior se planteó las respectivas conclusiones, la aplicación de instrumentos han dado como resultado que las maestras no trabajan suficientes técnicas de motricidad fina, por lo que ha dificultado el dominio de sus dedos al realizar trazos, los niños y niñas no tienen un desarrollado adecuado en la noción del espacio y movimiento por lo que les cuesta hacer ejercicios en sentido contrario a las agujas del reloj, El rendimiento escolar no es satisfactorio en cuanto al proceso de pre-escritura, ya que no hay suficientes técnicas grafomotrices y los resultados lo encontramos en la tabla N° 09 y grafico N° 05 Se observa que el 67% de la población encuestada determinó que rara vez posibilita actividades que favorezcan el aspecto motriz en los niños y niñas, un 33% lo desarrolla frecuentemente. De acuerdo a los resultados conseguidos en la aplicación del instrumento, se establece que las docentes no aplican actividades que desarrollen el área motriz en sus alumnos; el fomentar actividades que estimulen el área motriz tanto global como específica (motricidad fina) logra armonía y control en cada parte de su cuerpo con referencia a su entorno, que se verá reflejado en los ejercicios y tareas que realice el infante.

Zavala (2019). Tesis titulada “Expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019”, Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la

Educación, Mención Educación Parvularia, universidad central del Ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación, Su objetivo Analizar la influencia de la expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019, se indagó el conocimiento que tienen las docentes sobre expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina, se efectuó actividades utilizando algunas técnicas de expresión plástica, enfatizando la importancia de la expresión plástica para el desarrollo motor fino, indispensable en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que sirve al niño y la niña para adaptarse a su entorno social, a la vez necesita desarrollar sus capacidades motoras, cognitivas y afectivas. La metodología de investigación utilizada por su naturaleza es cuali-cuantitativa por sus fines es descriptiva que serán empleados en el proceso de la investigación y su modalidad es bibliográfica-documental y de campo, para la recolección de los datos investigativos se utilizó técnicas como la entrevista y la observación e instrumentos como el cuestionario dirigida a las docentes de preparatoria y la lista de cotejo aplicada a los niños y niñas. Teniendo una población de estudio de 6 docentes y 87 niños y niñas, la información recopilada fue procesada mediante la herramienta Excel para la tabulación análisis e interpretación, de ello se obtuvieron resultados que evidenciaron el nivel de desarrollo motriz fino de los niños y niñas por medio de las técnicas de expresión plástica, conjuntamente se determinó las conclusiones en la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre”, estableció que las docentes realizan actividades plásticas para fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas

motrices finas con materiales que disponen en la sala de clases, debido a que las aulas de los primeros años de preparatoria no están equipadas con materiales adecuados, ya que solo el 33,3 % de las docentes encuestadas aseguró contar con materiales y recursos necesarios. Con los resultados obtenidos la encuesta dirigida a las docentes de preparatoria de la Unidad educativa Municipal “Antonio José de Sucre”, el 66,7% respondió a siempre aplicar estrategias de expresión plástica como estrategia metodológica en la planificación micro curricular, y un 33,3% manifestaron casi siempre aplicar. Se deduce que más de la mitad de las docentes aplican la expresión plástica como estrategia metodológica en la planificación micro curricular, se debe tomar en cuenta que la población restante de docentes deben aplicar la expresión plástica como estrategia metodológica en la planificación micro curricular, ya que es una base fundamental en el desarrollo de la motricidad fina.

Hernández (2019) Tesis titulada “Fortalecimiento de la Motricidad fina por Medio de la Inteligencia Corporal- Kinestésica al Interior de Transición uno del Liceo Nacional Sede Básico Mayor – Chiquinquirá “Jugando con mis Manos” Trabajo de grado que se propone con el fin de obtener el título de Licenciada en Educación preescolar, cual se planea y ejecuta con estudiantes del nivel de transición uno del Liceo Nacional José Joaquín Casas de la ciudad de Chiquinquirá. En este documento se plantea la necesidad de crear estrategias innovadoras que contribuyan al mejoramiento de la motricidad fina en los niños desde edad temprana, esto por medio de actividades que despierten el

interés, las cuales se basan en sus gustos y motivaciones. De esta manera, se crea una propuesta que incluye la inteligencia corporal, debido a que esta maneja diferentes áreas del conocimiento. “Jugando con mis manos” se centra, no solo en el fortalecimiento del desarrollo motriz en los niños, sino al mismo tiempo, en el reconocimiento de aquellas inteligencias que aportan a los movimientos finos, información suministrada a lo largo del documento. “Jugando con mis manos” Dentro de este ejercicio investigativo se puede encontrar descripciones del contexto que rodea el grupo de preescolar uno del Liceo Nacional sede Básico Mayor, y las situaciones problema que llevan al desarrollo del proyecto. Finalmente, y con ayuda de instrumentos de recolección de información, se presenta la propuesta la cual conlleva al cumplimiento de los objetivos planteados” Fortalecer la motricidad fina por medio de estrategias que involucren la inteligencia corporal en estudiantes de transición uno del Liceo Nacional sede Básico Mayor”. Desde el punto de vista estratégico, se implementa como metodología, la investigación acción debido a que es una forma de estudiar y de explorar una situación social con la finalidad de mejorarla, en la que se envuelven como “indagadores” los implicados en la realidad investigada, es de tipo cualitativo, Hernández. S, Fernández. C y Babiata. L (2010) mencionan que “el paradigma cualitativo se basa en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables” (p.15). Se aplican como instrumentos de recolección de información la entrevista, la observación (diario de campo y los talleres. Se concluye la metodología implementada durante las clases permitió el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes, además su

proceso de aprendizaje sigue avanzando, esto se refleja en la participación, y en los talleres que se realizaron en cada sesión. Gracias a la implementación de las actividades planeadas, se logra identificar las estrategias que realizan algún aporte al desarrollo de la motricidad fina. Se hace cumplimiento total de los objetivos específicos, los cuales apuntaban a la identificación de dificultades en el área motriz en niños de preescolar, la elaboración e implementación de talleres teniendo en cuenta la inteligencia corporal. Para sus resultados utilizaron entrevistas, talleres y diario de campo y registro de observación, que con ello se pudo evaluar esta investigación.

Chuva (2016) Tesis titulada “Desarrollo de la Motricidad Fina a través de técnicas grafo plásticas en niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica Federico González Suárez”, trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, universidad politécnica salesiana, Cuenca, Ecuador, el presente trabajo enmarca temas basados en la estimulación a través de técnicas grafo-plásticas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños en sus primeros años de vida sumamente importante para su correcto crecimiento al cual se aprecia como fuente de cambio y movimiento paulatino que inicia en la concepción y continua a lo largo de toda la vida, su objetivo general es elaborar una propuesta metodológica para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de edad fundamentada en actividades lúdicas a través de técnicas grafo-plásticas apropiadas para dar solución a la problemática presentada en la escuela de educación básica Federico González Suárez. Su metodología de la

presente guía didáctica está destinada especialmente a los docentes de Educación inicial este breviario es una herramienta más para apoyar el desarrollo integral de los niños y niñas del Ecuador, los primeros en beneficiarse con la elaboración de esta propuesta metodológica serán los niños y niñas de dicho establecimiento los padres de familia y en especial los docentes quienes tendrán alternativa diferentes y dinámicas para aplicarlas en sus estudiantes alentándolos a que indaguen y exploren lo que los rodea permitiéndoles ser creativos e ingeniosos la institución cuenta con un total de 767 alumnos y alumnas y 29 docentes en la sesión matutina y vespertina para la elaboración de la presente investigación se analizará a un grupo de 20 niños y niñas de 3 años de edad en el aula de inicial I, quienes presentan dificultades al momento de desarrollar su motricidad fina, técnicas utilizadas para construir la propuesta de investigación científica y de campo son: planificación de actividades observación directa indirecta grupal e individual, entrevista personal, encuestas, resultados obtenidos en el progreso de la motricidad fina, al observar el gráfico 1 se verifica que en un principio los alumnos dominaban la motricidad fina en un 30% luego de la aplicación de las técnicas gráfico plásticas se constata mayor control y coordinación visomotriz mejorando la misma al 70%, Por lo cual se ha logrado un avance significativo actualmente los estudiantes cogen correctamente el lápiz, imitan trazos, concluimos que la aplicación de las técnicas grafo plásticas en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño y niña permitió incrementar la adquisición de habilidades y destrezas por lo que se mejoró considerablemente la motricidad fina y se

alcanzó nuevos conocimientos el docente observó y aprendió nuevas técnicas que ayudaron a mejorar su labor transformándola en interesante y divertida

Díaz, Parra y Silva (2010) Tesis titulada “Las Artes Plásticas como técnicas de la educación artística para Fortalecer el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 a 5 años en la localidad de Usaquén en las instituciones del colegio distrital Divino Maestro y Colegio Pureza de María, este trabajo de grado es para sacar la licenciatura en educación para la primera infancia universidad de San Buenaventura, Bogotá. Su objetivo principal se realizó con el fin de fortalecer el desarrollo de la motricidad fina de niñas y niños de 3 a 5 años en la localidad de Usaquén, en las instituciones colegio Distrital divino maestro y colegio pureza de María a través de las artes plásticas como técnica de la educación artística, ciudad de Bogotá, Su metodología se enmarca en el contexto de la investigación descriptiva la cual Busca especificar las propiedades, características y los perfiles importantes de personas, grupos comunidades, se recolectan información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren, de acuerdo con lo anterior esta investigación será de carácter mixta, cuantitativo y cualitativo pues contará con la aplicación y análisis de cuestionarios para docentes de educación preescolar de poblaciones determinado de la localidad de Usaquén, por ello seguiremos algunos pasos para la realización de este proyecto como visita y caracterización a las instituciones escogidas, diagnósticos en cuanto a la temática de estudio liderado por la observación e instrumento de recolección de datos, uno de ellos es el cuestionario mixto, es un instrumento de

investigación que se utiliza en el desarrollo de la misma con carácter cualitativo, diarios de campo cuaderno de registros son elementos que se consideran importante en cualquier investigación, Los instrumentos de recolección de datos utilizados hacia los profesores de Educación inicial son divididos en una encuesta de 8 preguntas abiertas y un cuestionario de 15 preguntas con respuestas dicóticas aplicadas a 13 docente, se trabajaba ahora con un total de 25 niñas y niños en cada salón de los grados 2 y 4. Sus resultados fueron en las encuestas, actualmente en ese situación se plantea y se trabaja en el área artística SÍ 100% NO 0%, cree que los docentes permiten a los niños expresarse libremente y demostrar su creatividad SÍ 100% NO 0%, es conveniente dar a los niños modelo de dibujos o trabajos para que ellos los imiten SÍ 62% NO 38%, utiliza usted técnica de artes plásticas y cuáles aplica en su quehacer pedagógico con los estudiantes SÍ 100% NO 0%, se deja trabajar libremente al niño en la técnica propuesta modelado pintura o dibujo SÍ 100% NO 0%, ha trabajado técnica de artes plásticas novedosas SÍ 46% NO 54%, cree usted que lo libro de colorear son bueno para los niños SÍ 92% NO 8%, observa algún desarrollo de la motricidad fina través de las actividades del área artística SÍ 100% NO 0%. En conclusión con las técnicas aplicadas en instituciones pudimos observar que gracias a la implementación de esta los niños desarrollaron su parte creativa y su libre expresión permitiendo además que los estudiantes se sintieran a gusto con cada actividad manteniendo ante cualquier situación la motivación de ellos pues fue parte fundamental en el trabajo realizado respecto al fortalecimiento de la motricidad fina encontramos que cada una de las técnicas aplicadas fueron adecuadas para le da el gusto y



debido cumplimiento de nuestros objetivos tomando como base el esquema corporal y el uso innovador de los materiales trabajados, Por parte de los docentes evidencia el interés por aprender implementar estas y otras técnicas que fortalecen la motricidad fina para salir de lo convencional y darle mayor importancia a la libre expresión de los estudiantes.

### 2.1.2 Antecedentes Nacionales.

Rivas (2018) tesis titulada “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204” Carrusel de Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017”. tesis para optar el título de licenciada en educación. El desarrolló del presente trabajo de investigación tiene por título; “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años” de la Institución Educativa N° 204 ”Carrusel de Alegría”, distrito Aguas verdes, Zarumilla, Región Tumbes ,la tesis presenta como objetivo general: Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla ,Región Tumbes 2017, En su metodología desarrolla el método, cuantitativo con una población de 16 alumnos aplicando un pre test y un pos test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon mostro valores

precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico de  $Z = -1,997b$ ) es menor que el tabulador es (0,046) es menos lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento de los resultados obtenidos del pre y pos test se acepta el post test y se rechaza el pres test ya que se mejora los conocimientos de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Carrusel de Alegría en la motricidad fina”

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoques significativos, motricidad fina. Se concluye la efectividad la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204 “Carrusel de Alegría”.

Sandoval, B. (2017). En su trabajo de investigación: El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en los niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, departamento de Piura. Este trabajo mencionó como objetivo general, comprender la práctica educativa de las educadoras frente a definidas situaciones, referente al uso de juego en el aula de educación inicial. Tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva. Es cuantitativa porque se ha observado y medido las variables a través de un instrumento, lista de cotejos y utilizando medidas estadísticas, se constató la hipótesis. Es descriptiva porque destaca el juego como característica en los niños y niñas de dicha institución, la población es de 30 infantes, entonces se llegó a la conclusión que la ejecución del juego trabajo a través del esmero del sector ciencias durante la sesiones de clase ha beneficiado significativamente en la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, pues esto nos

muestra que los conocimientos científicos de acorde a su edad propician capacidades y competencias para su formación personal.

Pérez y Tito (2020) Tesis titulada “Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”, tesis para optar el título de licenciado en educación inicial, Universidad católica santo Toribio de Mogrovejo facultad de humanidades escuela de educación inicial-Chiclayo, Para que el niño logre desarrollar el pensamiento lógico, razonamiento, comprensión del número, etc.; es necesario que construya los conceptos matemáticos básicos, para ello, se necesita que los docentes tengan estrategias y materiales adecuados que motiven y permitan al niño comprender el aprendizaje de estas nociones. En este estudio cuantitativo, se investigó sobre el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatros años. Para ello, se planteó la siguiente pregunta: ¿Cuál es el efecto de un programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje de la noción de medida en los niños de cuatro años? Es así que se planteó el siguiente objetivo general: proponer un programa de actividades lúdicas para la mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años. Para lograr dicho objetivo se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, con un diseño de investigación no experimental, en la cual se analizó diferentes teorías para luego seleccionar la teoría más pertinente al problema encontrado. Los resultados obtenidos en la investigación permitieron demostrar el nivel de validez del programa, la cual fue sometida a juicios de expertos. Así mismo, se demostró el nivel de confiabilidad del programa, para el cual se tomó en cuenta criterios que se deben de seguir

para la realización de un programa. De igual manera, se demostró que el programa es pertinente ya que se basa en las características e intereses de la población con la cual se piensa trabajar. Finalmente se concluye que el programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la noción de medida en niños de 4 años, es pertinente, eficiente y confiable, por haber sido sometido a los tres puntos anteriores, demostrando que es un programa apto para ser aplicado en dicha realidad.

Ospina (2015)- Tesis titulada “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil, universidad del Tolima instituto de educación a distancia – IDEAD programa de licenciatura en pedagogía infantil ibague 2015. Su objetivo principal fue demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. En su metodología el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil del IDEAD (2011) propone para el proceso de investigación formativa, un diseño que apropia el método cualitativo, soportado en la etnografía y la Investigación-Acción, tal como se sustenta desde los documentos orientadores del proceso de investigación del programa. La investigación cualitativa busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas, Respecto a las técnicas aplicadas y los instrumentos apropiados al proceso de investigación

formativa, la observación, el diario de campo, revisión documental, cuestionario, Para docentes, padres y niños del nivel preescolar.

Los logros obtenidos con el desarrollo del proceso de investigación formativa, permiten que el Pedagogo Infantil reconozca problemáticas que aquejan la educación del niño menor de siete años, a partir de la revisión de las diferentes situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, para proponer acciones de mejora educativa innovadoras, que aporten al mejoramiento de la calidad de la educación local y regional. De igual forma, se concluye que por medio del PPA los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño. Como resultado se considera que este proyecto responde a las necesidades educativas de los niños del nivel preescolar del municipio, por cuanto demuestra que el juego es una actividad fundamental que debe acompañar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el aula, generando acciones reales y concretas que contribuyen en el mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio. En los resultados obtenidos A pesar de estas situaciones, los padres de los niños manifiestan que el juego es muy importante para sus hijos(as) por que éste contribuye al desarrollo de destrezas (23%), porque el juego enseña a compartir objetos y actividades con sus compañeros (36%), porque el juego favorece la socialización entre ellos para que conozcan y exploren su entorno (23%), y porque el juego es muy interesante y permite que sus hijos aprendan cosas importantes como por ejemplo normas, valores, dichos, frases entre otras

(18%). Desde otro punto de vista, algunos padres de familia y/o acudientes manifestaron que el juego no es muy importante para los niños porque un es una pérdida de tiempo, pues a través de este el niño aprende resabios, groserías y se vuelve desobediente y agresivo. Por ello, sobre la pregunta referida a qué saben los padres sobre los juegos de sus hijos, se identificó que los padres consideran que sus hijos juegan a imitar héroes de la televisión (28%); jugar a fútbol (40%), a las muñecas (32%), como los preferidos representativos más significativos para sus hijos.

Enriquez (2017) Tesis Titulada “juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública n°1573 del distrito de quillo, yungay – 2017”, tesis para optar el título profesional de educación inicial. La investigación tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay-2017. La variable independiente los juegos didácticos y variable dependiente el logro de aprendizaje en el área de matemática. Su metodología el tipo de investigación fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; tuvo una población de 73 educandos y muestra no probabilística de 25 estudiantes. Se utilizó como técnica la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se aplicó un Pretest y Postest a un solo grupo de estudio. Los resultados del Pretest mostraron que 76% obtuvieron el nivel de logro en inicio C, 16% nivel en proceso B y solo el 8%

logro A. En el Postest se observó que el (96%) lograron el nivel previsto A, el 4% nivel proceso B y ninguno obtuvo el nivel C. Para los resultados se utilizó la estadística inferencial con tablas y figuras y para la contratación de hipótesis la prueba de Wilcoxon. En la tabla 22 y figura 18 se observó en el pretest los estudiantes lograron bajos niveles de logro (C) y en el postest se observó que la mayoría obtuvieron el nivel previsto (A). Por lo tanto, se concluyó que los juegos didácticos si mejoran el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática.

Quispe (2018). Tesis Titulada “Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de canaria región Ayacucho durante el año académico 2018”. ULADECH Facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. La investigación tuvo como objetivo general describir las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de canaria región Ayacucho durante el año académico 2018. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados indicaron que, del primer cuestionario aplicado a los docentes, acerca de calidad de los juegos que utiliza este, de las 15 preguntas del cuestionario 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas. Y

del segundo test del desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test de 15 preguntas hechas a los docentes 58% indican que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente. Por lo tanto, se concluye que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años.

Bautista (2017) Tesis titulada “Actividades Gráfico-Plásticas para desarrollar la Coordinación Viso-Manual en los niños de 4 años de la I. E. I. N° 403, Huangamarca – 2017” universidad san pedro facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación inicial, Tesis Para Obtener el Grado de Bachiller en Educación Inicial, Nuevo Chimbote, Tumbes, El poco conocimiento y descuido de los padres de familia hacia sus menores hijos y el no haber dado importancia la estimulación de la coordinación viso-motriz, es sin lugar a duda uno de los graves problemas que afectan a los 26 niños de 4 años, de la I. E. Inicial N° 403 de Huangamarca – 2017, los mismos que son el grupo muestra de la presente investigación. La necesidad e importancia del desarrollo de destrezas en la motricidad fina, en la coordinación viso-manual, se requiere de la elaboración de actividades con el propósito de construir una enseñanza sistemática, dentro de un ámbito privilegiado, lúdico, didáctico y pedagógico en el cual los niños y niñas de 4 años de edad se vayan fortaleciendo en sus conocimientos y habilidades motrices; modificando algunas actitudes en el desarrollo de las mismas. Es por ello a fin de mejorar nuestra práctica educativa,



se ha creído conveniente desarrollar el trabajo titulado: “Actividades Gráfico-Plásticas para desarrollar la Coordinación Viso-Manual en los niños de 4 años de la I. E. I. N° 403, Huangamarca - 2017”, bajo los lineamientos de la investigación explicativa cuyo objetivo general fue: Comprobar que las actividades las actividades gráfico-plásticas permiten el desarrollo de la coordinación viso-manual en los niños y niñas de 4 años de la I. E. Inicial N° 403 de Huangamarca – 2017, objetivo que se evidencia en los resultados que se obtuvieron de manera satisfactoria y se detallan e interpretan en la presentación de los resultados. Su metodología del presente estudio es de tipo explicativa, Diseño de investigación Pre-Experimental con Pre y Post Test con un solo grupo, La población y muestra está constituida por 26 estudiantes, La técnica que se utilizo es la observación y el instrumento la lista de cotejo, Al comparar los resultados obtenidos durante el Pre test y Post Test; En este indicador se observa que durante el pre test únicamente 10 niños que equivalen al 38% lo realiza, entretanto 16 no logran desarrollar este indicador, lo que equivale al 62%. Sin embargo, durante el Post Test, tenemos al 77%, es decir 20 niños logran satisfactoriamente desarrollar este indicador y únicamente 6, el 23% no lo hace. Podemos concluir que existe diferencia sustancial en ambos resultados; con lo que queda pues demostrada nuestra hipótesis como verdadera ya que las Actividades Gráfico Plásticas si desarrollan satisfactoria y significativamente la Coordinación Viso Manual en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°404 de Huangamarca. Concluimos que el desarrollo de la coordinación viso manual y el trabajo con actividades gráfico plásticas permite aprestar al niño y la niña e indudablemente se le prepara también para la actividad de la escritura.

Talledo (2019) Tesis Titulada “La Expresión Corporal en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa 071 Micaela bastidas de la ciudad de Piura 2019”, universidad César Vallejo, tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, su metodología tuvo como enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, de diseño no experimental, su población estuvo conformada por 70 estudiantes, su muestra fue de 25 niños. La técnica que se utilizo es la observación y el instrumento aplicado fue la lista de cotejos que a su vez fue validada por expertos los cuales dieron su aprobación para que en su momento esta sea aplicable. En relación con el objetivo general de la variable es de determinar la expresión corporal en los niños de 4 años de la institución educativa estudiada, se concluye que la mayoría del total de los estudiantes aún no han logrado desarrollar la expresión corporal, Así mismo sus resultados, en referencia al primer objetivo específico, en la dimensión expresiva el 84% de los niños aún no han desarrollado esta dimensión, sobre el segundo objetivo específico, de la dimensión creativa el 92% de los niños no han logrado desarrollar esta dimensión, finalmente, sobre el tercer objetivo específico, la dimensión comunicativa el 88% de los niños no han logrado desarrollar esta dimensión. Por este porcentaje tan alto que evidencia el no desarrollo de la expresión corporal en los niños, es preciso resaltar que es importante que se trabaje esta variable en la etapa infantil, especialmente en las aulas de educación inicial ya que es vital para el desarrollo íntegro y social del niño.

Paredes, Z. (2016) Tesis titulada “Niveles de Logro de Conciencia Fonológica en alumnos de Educación inicial de la institución educativa Hans Christian

Andersen, Piura 2016, Universidad de Piura, licenciatura en ciencias de la educación del nivel inicial: Su objetivo general determinar el nivel de conciencia fonológica en alumnos de 5 años del colegio Hans Christian Andersen, Su metodología de la investigación es de tipo descriptivo, el diseño de investigación es descriptivo. de una pequeña cantidad de niños preescolares de una determinada aula, con un diseño transversal descriptivo simple, la población estuvo conformada por niños de la edad de 5 años de la institución educativa Hans Christian Andersen Piura, la muestra fue elegida por muestreo estratificado pues la población no fue homogénea el tamaño de la muestra está representado por 15 niños, cuyas edades fluctúan entre 5 y 6 años varones 5 niños de 5 años 8 niños de 6 años, una niña de 5 años y una niña de 6 años, la técnica psicométrica se eligió para evaluar y plasmar los resultados obtenidos mediante unos valores numéricos y calcular la variable conciencia fonológica mediante el test de habilidades metalingüísticas THM, en el nivel de desarrollo de la segmentación silábica, se obtuvo los resultados en este componente señalando que los niños tienen muy buena discriminación de los segmentos de las palabras, se obtuvo 86.7% del total estimado en dicha dimensión logrando los alumnos ubicarse en un nivel adecuado de su aprendizaje silábico la conciencia fonológica facilita el aprendizaje de la lectura, sus conclusiones al aplicar el test de habilidades metalingüísticas en los alumnos de 5 años y después de haber obtenido los resultados correspondientes se ha llegado a la conclusión que los alumnos de la institución educativa Hans Christian Andersen, cuentan con un comportamiento fonológico excelente, ya que en la mayoría de los casos el puntaje alcanzado se encuentra entre los 3.5 y 5.25 puntos puntaje máximo que se puede obtener en la

prueba aplicada podemos decir por tanto, que el nivel de desarrollo de la conciencia fonológica es el nivel satisfactorio. Y por consiguiente se llegará a un correcto aprendizaje de la lectoescritura.

### 2.1.3 Antecedentes Locales.

Lupu (2018) Tesis Titulada “Juegos lúdicos, basado 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”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Tumbes: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 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 metodológico 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.

Medina (2018) Tesis titulada “Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la i.e. “angelitos de Jesús”, región tumbes 2018.”, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. universidad católica los ángeles de Chimbote facultad de educación y humanidades escuela de educación inicial. El objetivo general fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018. El estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y pos test a un solo grupo, la técnica utilizada, observación y el instrumento lista de cotejo, la población muestral de 23 unidades, entre niños y niñas de 4 años, a quienes después de haber aplicado un pre test donde los resultados fueron no aceptables, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje y luego se hizo la comparación del pre test y pos test, que se afirma según las tablas 20, 21, 22 y 23 respectivamente, donde los logros de las dimensiones viso manual es 61%, fonética 87%, facial 65% y gestual 65%, se encuentran en logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular. Para comprobar la hipótesis del

trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es  $Z -4,201$  y el valor del pos test es de  $P 0,000$  por lo tanto se rechaza el pre test y se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

Espinoza (2018). En su tesis “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano silva morán”, del distrito de tumbes, región tumbes 2018”. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial. Tuvo como finalidad establecer si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, 2018. La metodología utilizada en el estudio de investigación es de tipo cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño no - experimental; con una población de 17 niños y niñas de 04 años de edad de Educación Inicial. En inicio se aplicó una lista de cotejo de 10 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas, posteriormente se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en los que primó los juegos lúdicos basados en enfoque significativos con la utilización de material concreto, se aplicó el post test el cual en promedio dio como resultado que: el 23.5 % de los niños y niñas obtuvo una calificación inferior B (en proceso), el 70.6% una calificación A (logro previsto)

y solo el 5.9% obtuvo una calificación promedio de C (en inicio), con lo que se concluye un cambio significativo en la mejora de los aprendizajes traducido en mejoras psicomotrices y mejoras socio-afectivas.

## **2.2 Bases teóricas.**

### 2.2.1 El Juego

Sigrid, L. (2007), Menciona que, en la docencia pedagógica, el juego se conceptualiza como el vehículo que le permite al ser humano evolucionar para construir aprendizajes en la infancia. En sociología el juego lo considera como un medio para que los jóvenes aprendan reglas de la vida social e integrarse a ella, por eso tiene una importancia primordial en el desarrollo e integración social, cognitiva y afectiva del niño.

#### 2.2.1.1 Secuencia didáctica del juego

Chacón (2008). Menciona que el juego es una estrategia didáctica que se usa en los niveles educativos, aunque sea poco utilizado por los docentes por desconocer de sus distintas virtudes. El juego que persigue un objetivo educativo, se organiza como un juego moderado, que tiene lugar a ciertos momentos de acción pre reflexivo y de simbolización abstracta lógica, según su vivencia para construcción de sus aprendizajes. El jugador a propicia el objetivo y así da desarrollo a su creatividad, poniendo en práctica habilidades y destrezas en el área indicada. También es primordial conocer las características que tiene un juego para el propósito de la sesión didáctica, eligiendo el más pertinente.

### 2.2.1.2 El juego como actividad de desarrollo cognitivo.

Según Landazabal (2003), nos comenta que, distintos marcos teóricos y referencias nos imparten las teorías de Piaget, Klein, Wallon o Vygotsky, donde hacen hincapié al papel fundamental que es el juego en los infantes, porque es propicio para desarrollar su pensamiento. Se puede concluir que según estas investigaciones y estudios pasados afirmar de manera positiva que las actividades mediante juegos mejoran los estudios cognoscitivos del entorno, creando y desarrollando áreas potenciales, evolucionando el pensamiento conduciendo a los infantes en la abstracción y en la creatividad.

### 2.2.1.3 Importancia del juego en el aprendizaje

Según Llull, (2009), Manifiesta que el juego es una acción innata del hombre y muy importante en la vida cotidiana de los niños porque de esta manera ellos descubren y entienden la realidad del mundo el porqué de las cosas. Esta actividad la manifiestan los estudiantes de educación básica regular, donde se entretienen de una manera planificada, en completa libertad y de forma espontánea jugando con material imaginario con resultados y consecuencias.

### 2.2.2 Didáctica

Según Díaz, (2002). Sostiene que el término didáctica tiene más significado que el solo hecho de enseñar, pues esta disciplina pedagógica, va hacer que los procesos de enseñanza aprendizaje se mejoren, analizando y comprendiendo estos procesos, las actividades de formación que tiene el docente y el conjunto de comunicaciones que se manifiestan en las sesiones de aprendizaje para educar. Así pues, la enseñanza no se puede ver como un acto educativo alejado sino como un acto generador en ambas direcciones en el proceso enseñanza



aprendizaje. En el sentido estricto la enseñanza es objeto de estudio de la didáctica y del aspecto científico, ocasiona una interacción comunicativa al que llamamos relaciones de pedagogía.

#### 2.2.2.1 Estrategia Didáctica

Carrasco (2004), citado en Valladolid (2016). Señala que las estrategias didácticas son todo el enfoque y modos de actuar que hacen que el docente busque la manera de cómo llegar a sus estudiantes. Por lo que las estrategias didácticas conciernen a todos los actos que favorecen al aprendizaje. También menciona que es la habilidad y destreza para dirigir un asunto. Se tiene que sabes tres estrategias didácticas que son muy importantes, que son los métodos, las técnicas y procedimientos.

#### 2.2.2.2 Modalidad de organización de la enseñanza.

Según Harf, (2005) a través de las situaciones singulares de enseñanza se realiza la acción educadora. Su sostén es el vínculo entre “sujeto que aprende”/ “objeto”/ “sujeto que enseña”, ámbito de interacciones permanentes y sustanciales condicionado por su contexto. Además, Harf, R. refiere que si se retoma la definición genérica de enseñanza definida por Fenstermacher (1988), se notará que en el nivel inicial se enseña, pero la modalidad en que se transmiten a los bebés y niños la cultura, las habilidades, la necesidad de autonomía, la socialización, adquiere formas particulares. Enseñar en el nivel inicial implica: observar, armar escenarios, acompañar con la palabra, andamiar.

### 2.2.3 Clasificación basada en la teoría de Piaget.

Educación infantil (2018), La clasificación de la teoría en mención, se relaciona con su teoría de las etapas en la evolución del pensamiento. Él unifica el juego como un hecho intelectual, ya que considera que tienen el mismo orden. La principal desigualdad que instaura entre ambas causas es que el acto intelectual tiene un fin, es decir, persigue un propósito. Mientras tanto que el juego es una finalidad en sí misma. Cada etapa señala la conceptualización de cómo los niños ven al mundo y cómo es el desarrollo intelectual de cada uno. Estas etapas: son sensorio motora desde el nacimiento hasta los 2 años, pre operacional, desde los 2 años hasta los 7 años aproximadamente, operaciones concretas, desde los 7 años a los 11 aproximadamente, operaciones formales, desde la adolescencia hasta la edad adulta. Según Piaget los niños son exploradores que buscan dar sentido al mundo que está a su alrededor. Donde se notan los cambios a medida que maduran siendo estos cuantitativos, pero también tienen que ver en forma cómo ven el mundo.

#### 2.2.3.1 Clasificación basada en la experiencia docente:

Ortiz y Hernández, (2002). Menciona que, según la experiencia docente en la práctica, se consideran dos juegos, uno es el desarrollo de habilidades profesionales y el otro la adquisición de conocimientos técnicos, estos juegos a su vez se separan en tres partes: 1.-juegos que se aplican a todas las asignaturas técnicas de la especialidad. Aquí se distinguen los juegos para el desarrollo del pensamiento en una ciencia determinada. 2.- juegos que se aplican en una asignatura, sea técnica o en formación. Aquí solo se clasifican los juegos que ponen en funcionamiento los conocimientos técnicos y habilidades del niño o

niña, se relacionan con una asignatura técnica en cuestión. 3.- juegos que se aplican en cualquier asignatura técnica o en formación. Aquí se designan los juegos que contribuyan al conocimiento y desarrollo de habilidades de cualquier asignatura del currículo de la especialidad. La selección de los juegos didácticos profesionales tiene que estar a la par con los objetivos y el contenido de lo que se enseña de tal manera poder determinar el proceso pedagógico profesional.

#### 2.2.3.2 Enfoque metodológico de aprendizaje

Para la puesta en práctica del enfoque metodológico de aprendizaje significativo la institución como la comunidad educativa deben involucrarse directamente en los procesos de aprendizaje, pues este se da en diferentes espacios y momentos que apunten a darle sentido a lo que el estudiante aprenda. Para la materialización del propósito de este modelo es esencial fomentar en el educando diferentes formas de aprendizaje como los siguientes: La presentación de las ideas básicas unificadoras de una disciplina antes de la presentación de los conceptos más periféricos. La reflexión y autoevaluación de desempeño académico y formativo del estudiante en los procesos educativos.

#### 2.2.3.3 Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje significativo es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo significado surge

cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo. Los contenidos que se van a aprender deben de estar organizados, para que se dé una construcción desconocimientos. La persona debe de conectar el nuevo conocimiento previo, el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos. Tener una actitud favorable, ya que el aprendizaje no puede darse si la persona no quiere. Éste es un componente de disposiciones y emociones y actitudinales, donde tiene que ver mucho la motivación.

#### 2.2.3.4 Tipos de Aprendizaje Significativo

Según David Paul Ausubel: Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. Situación del Aprendizaje Significativo. Diferentes autores han establecido clasificaciones de las situaciones, desde diferentes puntos de vista. Rogiers y Peyser distinguen tres tipos de actividades que corresponden al lugar que ocupen en el encadenamiento de las actividades diversas de aprendizaje: Las situaciones de aprendizaje de exploración se realizan al inicio del proceso y sitúan al estudiante solo o en pequeños grupos, en una situación de investigación, de búsqueda activa, creando ciertas formas de desestabilización cognitivo.

#### 2.2.3.5 Condiciones para el Aprendizaje Significativo.

Se refieren a las condiciones para que sea posible el aprendizaje significativo.

Desde un punto de vista de los nuevos contenidos: Desde el punto de vista del niño: Tener un nivel de información suficiente para poder comprender el nuevo aprendizaje, es decir, tener significatividad psicológica.-Mostrar una actitud favorable para el aprendizaje.

#### 2.2.3.6 Recurso como soporte de aprendizaje

Según alfa media, Entendemos por recursos para el aprendizaje el conjunto de procedimientos y estrategias que el estudiante debe poner en funcionamiento cuando se enfrenta con una tarea de aprendizaje.

#### 2.2.4 Material concreto

Según Guerrero, (2014) refiere que la disposición de recursos y materiales didácticos, junto a la distribución de los espacios y del tiempo, el material escolar constituye un núcleo de mayor importancia en la organización y desempeño de las actividades del aula. El niño que accede a la escuela precisa tanto la manipulación de objetos diversos como el encontrarse en situaciones que le proporcionen la oportunidad de realizar distintas actividades en orden al desarrollo de sus múltiples capacidades. De esta forma irá adquiriendo experiencias destrezas y hábitos que favorezcan los distintos tipos de aprendizaje. En este contexto del uso adecuado de los materiales didácticos será una ayuda a la estimulación en las áreas matriz, manipulativa, de educación de

los sentidos del Desarrollo cognitivo, así como las actividades que proporcionan la socialización.

#### 2.2.4.1 Características

Los materiales concretos para cumplir con su objetivo, deben presentar las siguientes características:

Deben ser constituidos con elementos sencillos, fáciles 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 el objeto presente una relación directa con el tema a trabajar. Que los estudiantes puedan trabajar con el objeto por ellos mismos. Y, sobre todo que permitan la comprensión de los conceptos.

#### 2.2.4.2 Selección de material concreto

Estos materiales son los que estarán en constante contacto con los niños y serán las herramientas facilitadoras de aprendizaje, por ello se deben tener en cuenta ciertos criterios al seleccionarlos:

##### 2.2.4.2.1 Aspecto físico.

El material educativo debe ser resistente y garantizar una durabilidad a largo plazo. El tamaño adecuado permite la fácil manipulación. Seguridad: Bordes redondeados, aristas que no corten. Elaborado con sustancias no tóxicas. De fácil manejo al manipularlos, de ser posible presentarlos en envases transparentes para su identificación y que reúnan facilidades para el traslado. Atractivos, es decir, con diseños de colores vivos que despiertan la atención y curiosidad de los niños.

#### 2.2.4.2.2 Aspecto gráfico.

La impresión debe ser clara. Los colores deben estar claramente definidos. La diagramación: ágil y fluida. El tamaño debe ser apropiado. Las ilustraciones deben ser claramente pertinentes.

#### 2.2.4.2.3 Aspecto pedagógico.

Coherencia con las competencias curriculares. Se debe establecer claramente la finalidad del material con relación a las capacidades competencias del currículo. Con frecuencia se ven las aulas con materiales muy vistosos en los sectores, pero que solo son adornos sin posibilidades de uso por parte de los niños. Polivalentes, es decir que puedan ser utilizados para estimular competencias de las diferentes áreas y en variedades que se programen dentro de un marco globalizados de acción. Los niños pueden usarlo de manera autónoma.

#### 2.2.5 Motricidad

Texto: Según Parlabas, (2008) refiere: Motricidad: Este concepto engloba todas las situaciones motrices, tanto si se refieren a la psicomotricidad o ala socio motricidad y al mundo del trabajo (ergo motricidad) o del ocio (ludo motricidad), tanto si son tradicionales como institucionales (deporte). Este término sencillo que ofrece la ventaja de ser conocido y de haberse beneficiado de varias décadas de investigación fisiológica. Su origen le ha dado sin embargo una acentuada orientación biomecánica, que a pesar de ser interesante no responde a la pertinencia de la praxiología.

#### 2.2.5.1 Desarrollo de la motricidad

Para Morrison, (2005) el desarrollo motor es esencial para los bebés y los niños pequeños porque contribuye al desarrollo de sus habilidades y al desarrollo intelectual. El desarrollo motor es secuencial.

El desarrollo motor va desde el encéfalo al caudal; es decir desde la cabeza a los pies. Este proceso se conoce como el desarrollo céfalo-caudal.

Además, también el desarrollo motor va desde las zonas próximas (línea central o media del cuerpo) hasta las distantes, conocido como desarrollo próximo distal.

#### 2.2.5.2 Motricidad fina

Según Berger (2007) sostiene que la motricidad fina, involucra los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente de las manos y sus dedos) es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa.

Para Rigal (2006) la motricidad fina se refiere básicamente a las actividades motrices manuales o manipuladoras (utilización de los dedos a veces los dedos de los pies) lo más habitual guiadas visualmente y que necesitan destreza; además refiere que se trata de coordinación viso manual y no “óculo manual”, pues no es el ojo ciertamente el que guía la mano sino la visión.

#### 2.2.5.3 Clasificación de la motricidad fina

Según sitio web Calaméo, en la publicación sobre la “Motricidad fina” refiere que la clasificación es según los tipos de movimientos, su coordinación y músculos que intervienen. Clasificación de la motricidad fina:-Coordinación



viso-manual viso-pédica: Son todos aquellos ejercicios o movimientos en los que interviene una coordinación entre la visión y las manos, la visión y los pies o combinaciones de las mismas. Mejora la coordinación general.-  
Coordinación facial: Son todos aquellos movimientos con los cuales expresamos nuestros sentimientos y emociones. Mejoran la capacidad de dominio muscular en la cara.-Coordinación fonética: Son todos aquellos ejercicios en los que se trabajan, desarrollan y mejoran las capacidades fonéticas y su coordinación o gesticulación. Como por ejemplo, el tono de la voz, leer, hablar, socializar, imitar.-Coordinación gestual: Con todos aquellos movimientos con lo que expresamos o comunicamos pensamientos o ideas, haciendo uso de todo el cuerpo y sin limitarnos a la expresión facial.

#### 2.2.5.4 Desarrollo de la motricidad fina

Según Duque (2004), el desarrollo de la motricidad fina es desarrollar los músculos de las manos y la coordinación de los movimientos, esta motricidad es básica para que el niño aprenda a escribir con facilidad.

También busca desarrollar en el niño los músculos de la mano de suma importancia para la escritura.

#### 2.2.5.5 Control de la motricidad fina.

Motta y Risueño (2007), sostienen que la motricidad fina implica el control de músculos pequeños como aquellos que mueven los ojos, los dedos y la lengua. En este sentido, se recalca la importancia de los procesos perceptivos que posibilitan el control motor. Si pedimos a un niño pequeño que cierre la

mano y levante un dedo sin mover los otros, veremos que no es una tarea que le resulte sencilla. Si además le pedimos que cierre los ojos, veremos que la tarea se le dificulta aún más. Es decir, que la motricidad fina guarda estrecha relación con el resto del cuerpo. De esta forma, realizar actividades de dominio general del cuerpo, es indispensable para el logro adecuado de un posterior desarrollo de las actividades.

#### 2.2.5.6 La Gestualidad

Blanco (2009). la gestualidad con su significación en el marco de la comunicación audiovisual. La cara y el cuerpo se hablan por medio de métodos que también han sido aprendidas en el área de la comunicación no verbal facilitando una categoría científica a la habilidad de la interpretación. Antes de exponer su rostro los animadores llevaban ante él una mascarilla. Ésta precisaba cada representación y cada rol interpretativo. Nuestro propio gesto pretende un sentimiento. Según diferentes experimentaciones, existen unos movimientos del rostro determinados para formular estados afectuosos esenciales o emociones principales que son: sorpresa, felicidad, tristeza, ira, miedo y disgusto.

#### 2.2.5.7 Desarrollo fonológico

Coloma, Pavez, Maggiolo y Peñaloza (2010) La teoría de la fonología natural proyecta que el niño tiene una representación fonológica de la voz igual al de un adulto, aunque la realice con errores. Al cabo, se ha luchado la situación psicológica y el dominio explicativo de este postulado (Dodd et al., 2003). Por ello, otra perspectiva sobre los PSF ha propuesto que operan sobre las

representaciones de las palabras, facilitando la producción lingüística del niño (Martínez, Díez-Itza & Miranda, 2004). Aun cuando la fonología natural ha sido criticada, se reconoce que es útil para comprender las dificultades fonológicas infantiles y para elaborar programas de intervención que permitan superarlas (Galeote, 2002).

Según la fonología originaria, el desarrollo fonológico involucra la eliminación progresiva de los PSF donde el niño lograra producir palabras como la pronuncie el adulto.

### **III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Hipótesis positiva:**

H1. Si es posible que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.

#### **Hipótesis negativa:**

H0: No es posible que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la institución Educativa “Las Palmeras, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes 2018.

## **IV.METODOLOGÍA**

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

Esta investigación contó con una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental.

Tipo cuantitativa porque es aquella en la que se juntan y se estudian los datos cuantitativos sobre variables o relación entre variables cuantificadas, cuyo fin es explicar, describir, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos, existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre observable medible y replicable, haciéndolo una definición revisada donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. (Sarduy, 2007).

Nivel explicativo porque va más allá de describir conceptos o de fenómenos. Estos apuntan a responder las causas de los eventos físicos y/o sociales, su afán se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas. Estas investigaciones explicativas son más organizadas que las demás clases de estudio y de hecho explica los propósitos de ella (exploración, descripción y correlación), buscando encontrar las razones que provocan ciertos fenómenos. (Sarday, 2007).

Diseño pre experimental con la aplicación del pre test y post test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo de estudiantes de 4 años de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”. Los diseños pre experimentales son siempre utilizados en la

investigación en educación, psicología, y en general en todas las ciencias sociales. (Salas, 2013).

Como se puede apreciar, el concepto de Fideas Arias, coloca de relieve el hecho de que la investigación pre-experimental se considera una **forma de ensayo**, conforme a la cual, se ponen a prueba los distintos instrumentos o técnicas que se evaluarán para el experimento.

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O<sub>1</sub>\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_O<sub>2</sub>

Dónde:

O<sub>1</sub>= Evaluación de estudiante de 4 años (pre test)

X= Aplicación del experimento (juegos lúdicos)

O<sub>2</sub>= Evaluación de estudiantes de 4 años (post test)

#### 4.2 Universo o Población

La población en estudio, son de los alumnos de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”, los que están distribuidos de la siguiente manera:

**Cuadro 1: Población Muestral I.E Las Palmeras**

Provincia	Institución Educativa	Número de Estudiantes	
		Varones	Mujeres
Zarumilla	“Las Palmeras”	11	10
Total		21	

**Fuente:** Nómina de la matrícula 2018 de la Institución Educativa “Las Palmeras”

#### 4.3 Definición y operacionalización de las Variables

##### 4.3.1 Variable Independiente

Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto. La variable independiente es aquella que ejerce influencia a causar

efecto o determinan a otras variables dependientes que son las que permiten explicar a estas (Carrasco, 2013).

Así mismo es aquella propiedad cualidad o característica de una realidad, evento o fenómeno que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables. Esta variable se llama independiente porque no depende de otros factores para estar presente en esta realidad de estudio. Algunos ejemplos de variables independientes son el sexo, la raza, la edad, entre otros también esta variable es manipulada por el investigador, porque él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable (Rivas 2010).

#### 4.3.2. Variable Dependiente

La motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.

Carrasco (2013), Señala que las variables dependientes son aquellas que reciben la influencia, el afecto o son consecuencia de otras variables o situaciones fácticas, es decir son las que se explican en función a otra.

Rivas (2010). Nos dice que la variable es aquella propiedad o cualidad de una realidad o eventos que estamos investigando. Es el objeto de estudio sobre el cual se centra en la investigación general, es un espacio donde el niño y niña comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo uso de material concreto, en el cual los niños puedan tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia.

Rivas (2018) tesis titulada “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina

en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204” Carrusel de  
Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017



**Cuadro 2: Matriz de Operacionalización de las Variables e Indicadores**

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable independiente: Juegos lúdicos	Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto. La variable independiente es aquella que ejerce influencia a causar efecto o determinan a otras variables dependientes que son las que permiten explicar a estas (Carrasco, 2013).	Juegos lúdicos es una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos. (Díaz 2018).	Coordinación viso manual	Realiza movimientos y los coordina mediante actividades del dibujo, rasgado, punzado y trazar líneas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plasma los juegos recreativos en su hoja</li> <li>• Realiza los dibujos libremente</li> <li>• Decora el globo con autonomía</li> <li>• Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado</li> <li>• Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada</li> <li>• ¿Lograron manipular el hisopo con autonomía?</li> <li>• Realiza el rasgado y embolillado</li> <li>• Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen</li> <li>• Realiza imágenes circulares con la silueta del rollo</li> <li>• Crea siluetas variadas con autonomía</li> <li>• Realiza el enhebrado</li> <li>• Logra amarrar los pasadores</li> <li>• Punza sobre los puntos de una figura indicada</li> <li>• Punza con autonomía</li> <li>• Realiza la técnica del Estarcido</li> <li>• Lo realiza con autonomía</li> <li>• Realiza la técnica la gota que Camina</li> <li>• Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar</li> <li>• Decora con papel dentro de la imagen</li> <li>• Moldea figuras utilizando la plastilina</li> </ul>
					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza los movimientos señalados</li> <li>• reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares</li> <li>• Realiza imágenes con la técnica del soplado</li> <li>• Realiza con autonomía la manipulación de los materiales</li> <li>• Imita la danza que realiza la docente</li> <li>• Realiza movimientos corporales con autonomía</li> </ul>
Variable dependiente: Desarrollo de la motricidad fina.	La motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan.(Quiroz 2019)	La motricidad fina se medirá teniendo en cuenta sus dimensiones: Viso manual, Gestual y Fonética.(Quiroz 2019)	Coordinación gestual	Se ayuda con parte de su cuerpo y sus movimientos para realizar diferentes actividades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesita orientación para lograrlo</li> <li>• Al dialogar reconoce las partes del cuerpo humano</li> <li>• Reconoce la voz de sus compañeros</li> <li>• Participa en la clase reconociendo las voces</li> </ul>
			Coordinación fonética	Coordina su fonética para manifestar sonidos y enunciados de su alrededor.	

Fuente: Elaboración propia

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

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 variable 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 validados 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.

##### **4.4.1 Técnica**

###### **Observación**

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

Para Bunge (1998), Cañal (1997) y Elliot (1996), la observación es la técnica más significativa de una investigación, donde se sugiere que se debe ampliar la capacidad de observación, donde se ofrezcan a los alumnos estímulos para que desarrollen y agudicen todos sus sentidos y así registrar sus observaciones

##### **4.4.2 Instrumento**

###### **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 los estudiantes.

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. Martínez (2013)

#### 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 las conclusiones de tipo general y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilconxon 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, y el programa SPSS, es un

software para análisis estadístico usado por grandes empresas. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

**Cuadro 3: Escala De Calificación**

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

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

4.6 Matriz De Consistencia

**Cuadro 4: Matriz de consistencia**

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología De La Investigación
Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoran la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras” de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.	¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años En la Institución Educativa “Las Palmeras”, de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018?	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Demostrar que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”</p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”.</p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, de la Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.</p>	La aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto.</p> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>La motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.</p>	<p>*Lógica del material.</p> <p>*Psicología del material.</p> <p>*Propósitos específicos.</p> <p>*Finalidad</p> <p>*Coordinación viso manual.</p> <p>*Coordinación gestual.</p> <p>*Coordinación fonética.</p>	<p><b>Diseño de la Investigación:</b></p> <p>Tipo cuantitativa, Nivel explicativo Diseño pre experimental.</p> <p>Por la naturaleza de la investigación se utilizó el siguiente esquema.</p> <p><b>O<sub>1</sub>—X—O<sub>2</sub></b> Dónde: <b>O<sub>1</sub></b>= Pre test al grupo. <b>X</b>= Aplicación de juegos lúdicos basados en un enfoque significativo utilizando material concreto. <b>O<sub>2</sub></b>= Pos test al grupo.</p> <p><b>Técnicas e Instrumentos:</b></p> <p><b>Observación:</b> Técnica que una persona realiza al examinar atentamente u hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.</p> <p><b>Lista de cotejo:</b></p> <p>Instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p><b>Población muestral:</b></p> <p>21 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018.</p>

Fuente: Elaboración propia

#### 4.7 Principios Éticos.

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta algunos principios éticos, en la investigación.

**Protección a las personas.** - La persona en toda exploración es el fin y no el medio, el grado de protección es necesario, el cual se establecerá de acuerdo al peligro en que infrinjan y la probabilidad de obtener una ayuda. En estas investigaciones trabajamos con personas, donde se respeta su identidad, dignidad humana, la diversidad, la identidad, la confiabilidad y reserva.

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Las personas que desarrollen acciones de investigación poseen el derecho a ser informados de las finalidades y propósitos de la investigación, y tener la libre participación, por propia voluntad.

**Beneficencia no maleficencia.** - Se debe proteger las personas que participan en las investigaciones. Todo investigador debe tener reglas establecidas como: Maximizar los beneficios, no dañar y reducir los posibles efectos contraproducentes.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

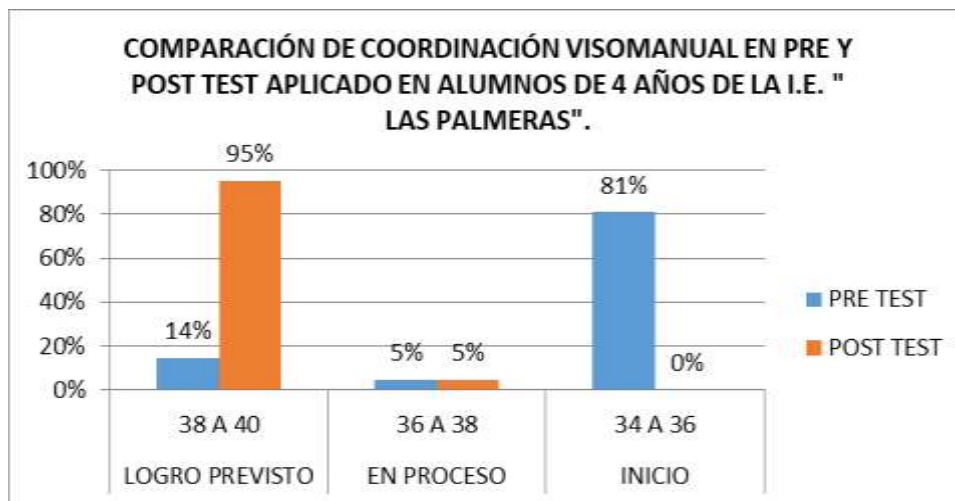
#### Comparación de la Dimensión Viso Manual del Pre Test y Pos Test.

**Tabla 1 Viso Manual**

VISO MANUAL	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO 38 A 40	3	14%	20	95%
EN PROCESO 36 A 38	1	5%	1	5%
INICIO 34 A 36	17	81%	0	0%
TOTAL	21	100%	21	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” del 2018.”

**Gráfico 1 Dimensión Viso manual**



**Fuente:** Tabla N° 01

Considerando los datos estadísticos del cuadro comparativo de la dimensión viso Manual en pre y post test en la tabla 1 y gráfico 1 aplicado en alumnos de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras” del 2018. Se ha podido comprobar un aumento considerable en los indicadores. Del 14% de alumnos que se encontraba en logro

previsto en el pre test, aumento a 95% al aplicar en el post test; es decir que luego de haber aplicado las estrategias planteadas en la investigación se pudo conseguir un aumento significativo por encima del indicador inicial. Así mismo del 5% de alumnos que se ubicó en proceso en el pre test, ha quedado en el mismo índice del 5% en el post test; pues del 81% de alumnos se encontraban en inicio al comenzar la investigación, se logró disminuir a 0%. Las cifras nos aseveran la efectividad de las estrategias aplicadas y la validación de nuestra hipótesis.

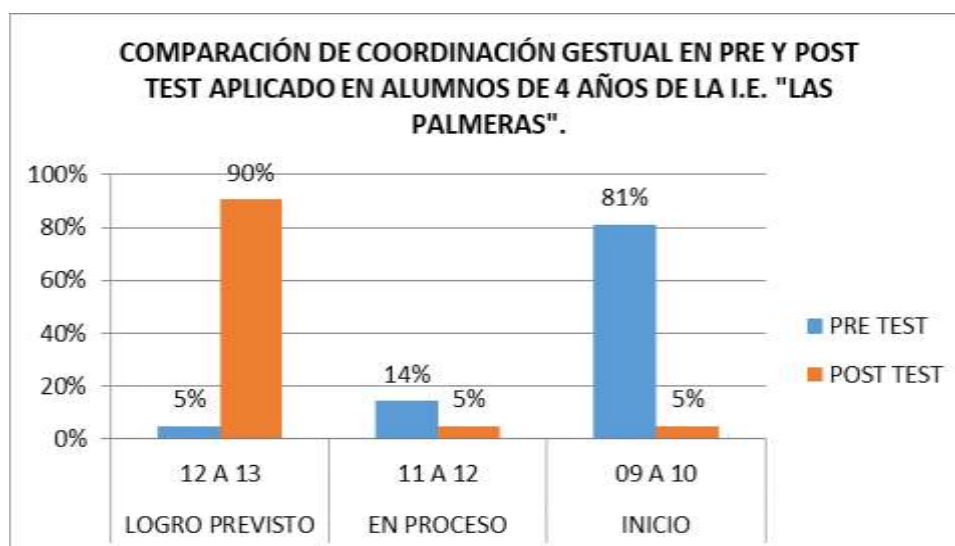
### Comparación de la dimensión gestual en el pre y post test:

**Tabla 2 Dimensión Gestual**

GESTUAL	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO      12 A 13	1	5%	19	90%
EN PROCESO      11 A 12	3	14%	1	5%
INICIO      09 A 10	17	81%	1	5%
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” del 2018.

**Gráfico 2 Dimensión gestual**



**Fuente:** Tabla 2.



**Discusión:** Considerando los datos estadísticos del cuadro comparativo de la dimensión Gestual en pre y post test en la tabla 2 y gráfico 2 aplicado en alumnos de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras” del 2018. Se ha podido comprobar un aumento considerable en los indicadores. Del 5% de alumnos que se encontraba en logro previsto en el pre test, aumento a 90% al aplicar en el post test; es decir que luego de haber aplicado las estrategias planteadas en la investigación se pudo conseguir un aumento significativo por encima del indicador inicial. Así mismo del 14% de alumnos que se ubicó en proceso en el pre test, ha habido una disminución del 5% en el post test esto refuerza la investigación aplicada y se consolida aún más la hipótesis en el siguiente indicador; pues del 81% de alumnos se encontraban en inicio al comenzar la investigación, se logró disminuir a 5%. Las cifras nos aseveran la efectividad de las estrategias aplicadas y la validación de nuestra hipótesis.

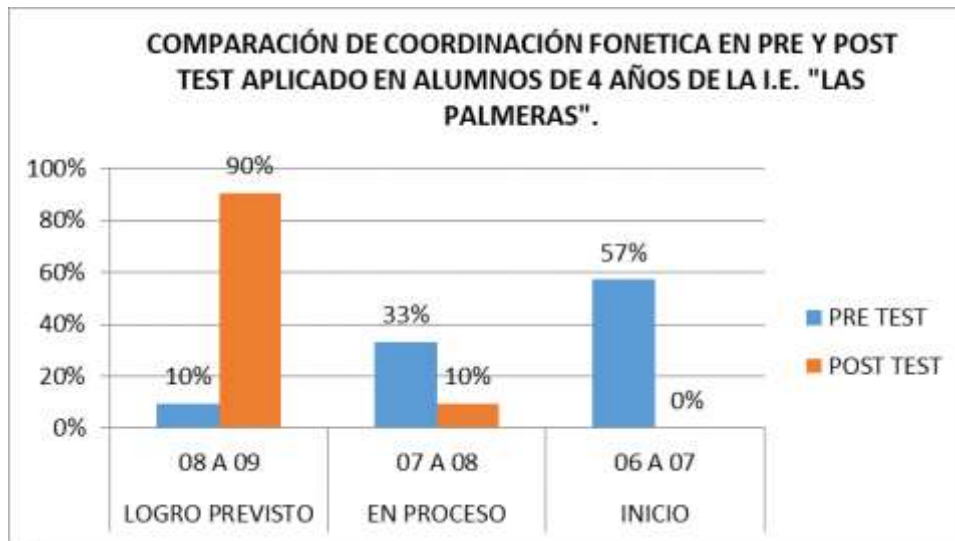
### **Comparación de la dimensión fonética en el pre y post test:**

**Tabla 3 Dimensión Fonética**

<b>FONETICA</b>		<b>PRE TEST</b>		<b>POST TEST</b>	
		<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
LOGRO					
PREVISTO	08 A 09	2	10%	19	90%
EN PROCESO	07 A 08	7	33%	2	10%
INICIO	06 A 07	12	57%	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, 2018.

**Gráfico 3 Dimensión Fonética**



**Fuente Tabla 3.**

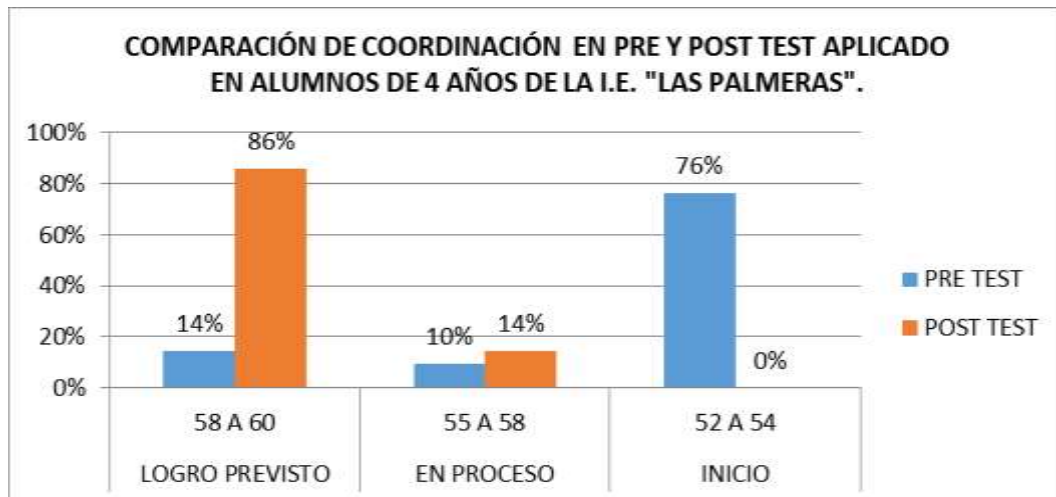
**Discusión:** Considerando los datos estadísticos del cuadro comparativo de la dimensión Fonética en pre y post test en la tabla 3 y gráfico 3 aplicado en alumnos de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”. Se ha podido comprobar un aumento considerable en los indicadores. Del 10% de alumnos que se encontraba en logro previsto en el pre test, aumento a 90% al aplicar en el post test; es decir que luego de haber aplicado las estrategias planteadas en la investigación se pudo conseguir un aumento significativo por encima del indicador inicial. Así mismo del 33% de alumnos que se ubicó en proceso en el pre test, ha logrado una disminución al 10% en el post test esto refuerza la investigación aplicada y se consolida aún más la hipótesis en el siguiente indicador; pues del 57% de alumnos se encontraban en inicio al comenzar la investigación, se logró disminuir a 0%. Las cifras nos aseveran la efectividad de las estrategias aplicadas y la validación de nuestra hipótesis.

**Tabla 4 Comparación del Pre Test y Pos Test**

RESULTADO TOTAL	PRE TEST		POST TEST		
	fi	%	fi	%	
LOGRO PREVISTO	58 A 60	3	14%	18	86%
EN PROCESO	55 A 58	2	10%	3	14%
INICIO	52 A 54	16	76%	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” del 2018.

**Gráfico 4 Pre y Post Test**



Fuente: Tabla 4.

**Discusión:** Analizando los datos del consolidado estadístico del cuadro comparativo de pre test y post test aplicado en alumnos de 4 años de la Institución Educativa “Las Palmeras”. Se ha podido comprobar la efectividad de las estrategias aplicadas en la investigación y por ende la validación de la hipótesis. Ello se demuestra notoriamente en las cifras obtenidas tanto en el pre test como post test logrando un aumento considerable en el logro previsto y una notoria disminución en la escala de inicio.

Concluyo que, si no se llegó al 100% del logro previsto, ello se correspondió primordialmente a que la muestra de la investigación concierne a seres humanos con

una evidente heterogeneidad en sus dimensiones; aun así, las cifras respaldan el trabajo de investigación dándolo por valedero.

Tabla 5 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
	Rangos positivos	21 <sup>b</sup>	20,5	231,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	21		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Tabla 6 Estadístico de prueba

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	POSTTEST – PRETEST
Z	-3,806
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se aprecia que en la Tabla N° 5 el valor de Z es -3,806, correspondiente al pretest y el valor de P es ,000 es el valor del posttest, rechaza la hipótesis nula aceptando la prueba del posttest.

## 5.2 Análisis de resultados:

Con respecto al objetivo general se ha demostrado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018. Para lo cual se conoció y evidencio los resultados totales del Pre test y Pos test, que se muestra en la tabla 4 y gráfico 4, donde se evidencia que para el pre test hay en inicio un 76%, en proceso un 10% y en logro previsto un 14%, también se refleja los resultados del post test donde para inicio hay un 0%, en proceso un 14% y un 86% para el logro previsto. Demostrando que los juegos lúdicos si mejoran la motricidad fina, tal como lo manifiesta Rivas (2018) tesis titulada “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204” Carrusel de Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017”. En esta investigación se elaboraron diferentes juegos en donde el niño se divirtió y disfruto del juego y pudo adquirir nuevos conocimientos, ya que es de vital importancia el juego en el desarrollo de vida del niño a continuación se nombran algunos de los juegos que se diseñaron en esta investigación de Rivas: Juegos con bolitas de pape, juegos con pasadores, juegos con plastilina, juegos con cuentas / perlas. Después de haber realizado esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon mostro valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico de  $Z = -3,806b$ ) es menor que el tabulador es ( 0,020) es menos lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento de los resultados obtenidos del pre y pos test se acepta el post test y se rechaza el pres test

ya que se mejora los conocimientos de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Carrusel de Alegría en la motricidad fina”

También los autores Motta y Risueño (2007), sostienen que la motricidad fina implica el control de músculos pequeños como aquellos que mueven los ojos, los dedos y la lengua. En este sentido, se recalca la importancia de los procesos perceptivos que posibilitan el control motor. Si pedimos a un niño pequeño que cierre la mano y levante un dedo sin mover los otros, veremos que no es una tarea que le resulte sencilla. Si además le pedimos que cierre los ojos, veremos que la tarea se le dificulta aún más. Es decir, que la motricidad fina guarda estrecha relación con el resto del cuerpo. De esta forma, realizar actividades de dominio general del cuerpo, es indispensable para el logro adecuado de un posterior desarrollo de las actividades.

En lo concerniente al objetivo específico de la dimensión Viso manual, se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras. Así como se muestra en la tabla 1 y gráfico 1, del pre y pos test, donde se obtiene para el pre test, un 81% para inicio, un 5% en proceso y un 14% en logro previsto, en cambio para el pos test, se muestra un 0% para inicio, un 5% en proceso y un 95% para el logro previsto. Bautista (2017) en su tesis titulada “Actividades Gráfico-Plásticas para desarrollar la Coordinación Viso-Manual en los niños de 4 años de la I. E. I. N° 403, Huangamarca – 2017” Se dice que el poco conocimiento y descuido de los padres de familia hacia sus menores hijos y el no haber dado importancia la estimulación de la coordinación

viso-motriz, es sin lugar a duda uno de los graves problemas que afectan a los 26 niños de 4 años, de la I. E. Inicial N° 403 de Huangamarca – 2017, los mismos que son el grupo muestra de la presente investigación. La necesidad e importancia del desarrollo de destrezas en la motricidad fina, en la coordinación viso-manual, se requiere de la elaboración de actividades con el propósito de construir una enseñanza sistemática, dentro de un ámbito privilegiado, lúdico, didáctico y pedagógico en el cual los niños y niñas de 4 años de edad se vayan fortaleciendo en sus conocimientos y habilidades motrices; modificando algunas actitudes en el desarrollo de las mismas. para el autor Rigal (2006), dice que la motricidad fina se refiere básicamente a las actividades motrices manuales o manipuladoras (utilización de los dedos a veces los dedos de los pies) lo más habitual guiadas visualmente y que necesitan destreza.

En lo que refiere al objetivo específico de la dimensión gestual, se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, como lo evidencia la tabla 2 y gráfico 2, del pre y post test, donde en el pre test , para inicio nos muestra un 81%, en proceso un 14% y en logro previsto un 5%, en cambio para el pos test, refleja que para inicio hay un 5%, en proceso un 5% y para logro previsto se obtiene un 90%. Como lo dice Talledo (2019) en su tesis “la expresión corporal en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa 071 Micaela bastidas de la ciudad de Piura 2019”, universidad César Vallejo. En relación con el objetivo general de la variable de determinar la expresión corporal en los niños de 4 años de la institución educativa

estudiada, se concluye que la mayoría del total de los estudiantes aún no han logrado desarrollar la expresión corporal, Por este porcentaje tan alto que evidencia el no desarrollo de la expresión corporal en los niños, es preciso resaltar que es importante que se trabaje esta variable en la etapa infantil, especialmente en las aulas de educación inicial ya que es vital para el desarrollo íntegro y social del niño.

Con respecto al objetivo específico de la dimensión fonética se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, como se evidencia en la tabla 3 y grafico 3 , del pre test y post test, donde para el pre test, en inicio se evidencia un 57%, en proceso un 33% y en logro previsto un 10%, en cambio para el pos test, refleja que para inicio hay un 0%, en proceso un 10% y para logro previsto se obtiene un 90%. según lo manifiesta Paredes, Z. (2016) en su tesis titulada “Niveles de Logro de Conciencia Fonológica en alumnos de Educación inicial de la institución educativa Hans Christian Andersen, Piura 2016, Universidad de Piura, en el nivel de desarrollo de la segmentación silábica, se obtuvo los resultados en este componente señalando que los niños tienen muy buena discriminación de los segmentos de las palabras, se obtuvo 86.7% del total estimado en dicha dimensión logrando los alumnos ubicarse en un nivel adecuado de su aprendizaje silábico la conciencia fonológica facilita el aprendizaje de la lectura, sus conclusiones al aplicar el test de habilidades metalingüísticas en los alumnos de 5 años y después de haber obtenido los resultados correspondientes se ha llegado a la conclusión que los alumnos de la institución educativa Hans Christian Andersen, en la prueba aplicada el nivel de



desarrollo de la conciencia fonológica están en el nivel satisfactorio. Y por consiguiente se llegará a un correcto aprendizaje de la lectoescritura.

En la ejecución de las 15 sesiones de aprendizaje, en las que primó los juegos lúdicos utilizando material concreto se pudo evidenciar el disfrute de los niños permitiendo desarrollar sus habilidades moviéndose constantemente, creando, imaginando, logrando una mayor interacción consigo mismo y con su entorno. Para comprobar la hipótesis y teniendo como referencia el pre test y el post test, se concluye que las 15 sesiones de aprendizajes en las que primó los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa “Las Palmeras”, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

## **VI. CONCLUSIONES**

Se ha demostrado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes, 2018., donde mejora significativamente las dimensiones viso manual, gestual y fonética de la motricidad fina, pues los resultados evidencian que los estudiantes, según la tabla 4 y gráfico 4, donde los estudiantes obtuvieron en el pos test un 0% para inicio, un 14% en proceso y un 86% en logro previsto. Según la escala de calificación de los aprendizajes de la educación básica regular MINEDU.

Se ha demostrado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, dimensión viso manual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras” Provincia de Zarumilla, Región Tumbes 2018. Según la tabla 1 y gráfico 1, donde se evidencia en los resultados del pos test, el 0% para inicio, el 5% en proceso y un 95% en logro previsto. Según la escala de calificación de los aprendizajes de la educación básica regular MINEDU.

Se ha demostrado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, dimensión gestual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes 2018, se muestra en la tabla 2 y gráfico 2, en el post test, para inicio el 5%, en proceso un 5% y el 90% de estudiantes se encuentra en el logro previsto, según la escala de calificación de los aprendizajes de la educación básica regular MINEDU.

Se ha demostrado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, dimensión fonética, de los niños y niñas de 4 años de edad de la sección anaranjada de la Institución Educativa “Las Palmeras”, Provincia de Zarumilla, Región Tumbes 2018. Según la tabla 3 y gráfico 3, donde en el post test, para inicio se evidencia un 0%, en proceso un 10% y un 90% para el logro previsto, según la Escala de Calificación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del MINEDU, el 57% de estudiantes se encuentra en el logro en proceso.

## **RECOMENDACIONES**

Se debe insistir en la socialización del niño y niña practicando juegos, utilizando variedad de materiales como medio de intercambio, comunicación y cooperación dentro de las sesiones de aprendizaje.

Se debe desarrollar estrategias didácticas que ayuden a los niños y niñas a perfeccionar sus movimientos finos de su mano mejorando el agarre en forma de pinza y sobre todo mejorando la coordinación del ojo mano, teniendo en cuenta que la motricidad fina se fundamenta en movimientos precisos y coordinados y que nuestro objetivo final es la precisión en la escritura.

Se deben involucrar a los padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje de sus pequeños hijos con la finalidad de lograr consolidar el trabajo académico de la Institución Educativa, a través de sus docentes.

Se debe facilitar el juego hacia los niños y niñas como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, para que explore, vivencie, experimente, se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades de su cuerpo.

Se debe promover en las Instituciones Educativas las capacidades docentes y particularmente en los juegos lúdicos y en la motricidad fina y gruesa para contribuir en la mejora de la calidad de la educación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Bautista (2017) Tesis titulada “Actividades Gráfico-Plásticas para desarrollar la Coordinación Viso-Manual en los niños de 4 años de la I. E. I. N° 403, Huangamarca – 2017” universidad san pedro facultad de educación
- Berger (2007) Concepto de la Motricidad fina
- Blanco (2009). La Gestualidad: significación y estética del rostro y la expresión corporal vivat academia, núm. 105, mayo, 2009, pp. 40-58 universidad complutense de madrid madrid, españa  
<https://www.redalyc.org/pdf/5257/525753041006.pdf>
- Bunge, M. (1998) La Investigación científica. Buenos Aires: Ariel.
- Calderón G, Villavicencio L, (2013), En su trabajo de investigación desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la Lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación Básica de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la Maestra parvulario, realizado en el país de Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1843>
- Cañal, P. y otros. (1997). Investigar en la Escuela: Elementos para una enseñanza alternativa. España: Diada.
- Carrasco J, (2004). Citado en Valladolid (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la lecto escritura en las clases. Universidad de Gualtemala, cuba, vol 16 . N° 55. Pag 83. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4757/475753050015/html/index.html>
- Carrasco (2013) Definición de las variables dependientes e independientes.
- Chacón P, (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. Universidad pedagógica experimental Libertador

Instituto pedagógico de Caracas departamento de educación especial.  
Recuperado de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%20B1anza%20y%20>

Chuva (2016) Tesis titulada “Desarrollo de la Motricidad Fina a través de técnicas grafo plásticas en niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica Federico González Suárez”  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>

Coloma, Pavez, Maggiolo y Peñaloza (2010) Desarrollo fonológico en niños de 3 y 4 años según la fonología natural: Incidencia de la edad y del género.  
[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-09342010000100002](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-09342010000100002)

Córdoba, Lara y García (2017) Tesis titulada “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Extraído de:  
<file:///C:/Users/USER/Documents/documentos%20del%20curso%20paara%20Onombramiento/ERIKA/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-6535622.pdf>

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web:  
<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> -  
Consultada en fecha (dd-mm-aaaa)

Díaz A, (2002), citado por Rivera A. (2013). Relación epistemológica entre pedagogía, didáctica y derecho. Universidad panamericana. El salvador. Revista de educación y derecho. N° 9, pag 7. Recuperado de file:///C:/Users/Percy/Downloads/10198-16914-1-PB.pdf

Díaz 2018. Tesis aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial n° 2033 virgen de la puerta puente ochape cascas 2018

Díaz, Parra y Silva (2010) Tesis titulada “Las Artes Plásticas como técnicas de la educación artística para Fortalecer el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 a 5 años en la localidad de Usaquén en las instituciones del colegio distrital Divino Maestro y Colegio Pureza de María. <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/65563.pdf>

Duque (2004) Definición del Desarrollo de la motricidad fina.

Educación infantil formación profesional, (2018). Blog. La teoría del Piaget y la educación infantil. Recuperado el 4 de febrero del 2021, <https://fp.uoc.fje.edu/blog/la-teoria-de-piaget-y-la-educacion-infantil/>

Elliott, J. (1996). La investigación-acción en educación. Madrid: Morata.

Enriquez (2017) Tesis Titulada “juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública n°1573 del distrito de quillo, yungay – 2017”, tesis para optar el título profesional de educación inicial

Espinoza (2018). En su tesis “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en

niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano silva morán”, del distrito de tumbes, región tumbes 2018”.

Gil e Inga (2019) Tesis Titulada “Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco.

Hernández (2019) Tesis titulada “Fortalecimiento de la Motricidad fina por Medio de la Inteligencia Corporal- Kinestésica al Interior de Transición uno del Liceo Nacional Sede Básico Mayor – Chiquinquirá “Jugando con mis Manos”  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16290/2019ednahernandez.pdf?sequence=9&isAllowed=y>

Landazabal G. (2003). Diseño y evolución de un programa de intervención y socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Cide. Centro de investigación y documentación educativa. Recuperado de <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/psicologia-educacional-y-tutorial/36.pdf>

Llull J, (2009). El juego infantil y su metodología. Centro universitario cardenal Cisneros. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/292978306-el-juego-infantil-y-su-metodologia>.

Lupu (2018) Tesis Titulada “Juegos lúdicos, basado 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”.

Martínez (2013) Definición de Lista de Cotejo.



- Medina (2018) Tesis titulada “Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la i.e. “angelitos de Jesús”, región tumbes 2018.”
- Morrison, (2005) Definición del Desarrollo de la motricidad
- Motta y Risueño (2007) Definición del Control de la motricidad fina
- Ortiz, O. Hernández, H. (2002). Como utilizar los juegos didácticos en los escuelas. Contexto educacao. Recuperado de file:///C:/Users/Percy/Downloads/1158-Texto%20do%20artigo-4759-1-10-20130522.pdf
- Ospina (2015)- Tesis titulada “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil, universidad del tolima instituto de educación a distancia – idead programa de licenciatura en pedagogía infantil ibague 2015 <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%200-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Paredes, Z. (2016). Niveles de logro de conciencia fonológica en alumnos de Educación Inicial de la institución educativa Hans Christian Andersen Piura, 2016 (Tesis de pregrado en Educación en Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Parlabas, (2008) Definición de la Motricidad
- Pérez y Tito (2020) Tesis “Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años”, tesis para optar el título de licenciado en educación inicial, Universidad católica santo Toribio

de Mogrovejo facultad de humanidades escuela de educación inicial-  
Chiclayo. Extraída de

[http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2706/1/TL\\_PerezInfantesCarl  
a\\_TitoChanameNardia.pdf](http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2706/1/TL_PerezInfantesCarl<br/>a_TitoChanameNardia.pdf)

Puchaicela (2018) Tesis titulada El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018 Extraído de:  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>

Puertas (2017). Tesis titulada “La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso De Plaza” período lectivo 2015-2016”.

Quispe (2018). Tesis Titulada “Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de canaria región Ayacucho.

Quiroz 2019. Tesis Programa “Jugando al chef” para la motricidad fina en niños. Institución Educativa N°82800-Lladen Bajo 2017

Rigal (2006) Concepto de la motricidad fina se refiere básicamente a las actividades motrices manuales.

Rivas (2010) Definición de la variables.

Rivas (2018) Tesis “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños

y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204” Carrusel de Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017.

Salas, B. (2013). Diseño pre experimental en psicología y educación; una versión conceptual. *Liberabit*, 19(1), 133-141- Recuperado el 02 de febrero de 2021, de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272013000100013&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013&lng=es&tlng=es).

Sandoval, B. (2017), Tesis el desarrollo de la autonomía a través del juego trabajado en niños de 4 años de edad. Recuperado de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC\\_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sarduy D, (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista cubana de salud pública*, 33(3). Recuperado en 02 de febrero de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662007000300020&lng=es&tlng=es).

Sigrid, L. (2007). *Jugando se aprende mucho: expresar y descubrir a través del juego*. Madrid-España: NARCEDA S.A DE EDICIONES. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12365/1/T-UCE-0010-1482.pdf>.

Taipicaña (2016). Tesis de Estrategias lúdicas creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”. Extraído de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6950>.

Talledo (2019) Tesis “la expresión corporal en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa 071 Micaela bastidas de la ciudad de Piura 2019”, universidad César Vallejo.

Zavala (2019). Tesis “Expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019.

# ANEXOS

## ANEXO 01 LISTA DE COTEJO

Institución Educativa "Las Palmeras"

Apellidos y nombres del Niño (a):.....

Edad/sección:.....

ITEMS	ESCALA	
	SI	NO
	2	1
<b>Coordinación viso manual</b>		
Plasma los juegos recreativos en su hoja		
Realiza los dibujos libremente		
Decora el globo con autonomía		
Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado		
Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada		
Lograron manipular el hisopo con autonomía?		
Realiza el rasgado y embolillado		
Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen		
Realiza imágenes circulares con la silueta del rollo		
Crea siluetas variadas con autonomía		
Realiza el enhebrado		
Logra amarrar los pasadores		
Punza sobre los puntos de una figura indicada?		
Punza con autonomía		
Realiza la técnica del Estarcido?		
Lo realiza con autonomía		
Realiza la técnica la gota que Camina		
Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar		
Decora con papel dentro de la imagen?		
Moldea figuras utilizando la plastilina		
<b>Coordinación Gestual</b>		
Realiza los movimientos señalados		
reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares		
Realiza imágenes con la técnica del soplado		
Realiza con autonomía la manipulación de los materiales		
Imita la danza que realiza la docente		
Realiza movimientos corporales con autonomía		
<b>Coordinación Fonética</b>		
Necesita orientación para lograrlo		
Al dialogar reconoce las partes del cuerpo humano		
Reconoce la voz de sus compañeros		
Participa en la clase reconociendo las voces		

## ANEXO 02 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO:									
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LAS PALMERAS", DE LA PROVINCIA DE ZARUMILLA REGIÓN TUMBES-2018									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>10E</b>	<b>Coordinación Viso Manual</b>								
1	Plasma los juegos recreativos en su hoja.	X			X		X		X
2	Realiza los juegos libremente.	X			X		X		X
3	Decora el globo con autonomía.	X			X		X		X
4	Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado	X			X		X		X
5	Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada.	X			X			X	
6	Lograron manipular el hisopo con autonomía.		X	X			X		X
7	Realiza el rasgado y embolillado.	X					X	X	
8	Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen.	X			X		X		X
9	Realiza imágenes circulares con la silueta del rollo.	X			X		X		X
10	Crea siluetas variadas con autonomía	X			X		X		X
11	Realiza el enhebrado		X	X	X		X	X	
12	Logra amarrar los pasadores.		X				X		X
13	Punza sobre los puntos de una figura indicada.	X			X		X		X



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

14	Punza con autonomía.	X			X		X		X
15	Realiza la técnica del estarcido.	X			X		X		X
16	Lo realiza con autonomía.		X	X			X	X	
17	Realiza la técnica la gota que camina.	X			X		X		X
18	Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar.	X			X		X		X
19	Decora con papel dentro de la imagen.	X			X		X		X
20	Moldea figuras utilizando plastilina.	X			X		X		X
<b>20E</b>	<b>Coordinación Gestual</b>								
21	Realiza los movimientos señalados.		X	X			X	X	
22	Reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares		X	X			X	X	
23	Realiza imágenes con la técnica del soplado	X			X		X		X
24	Realiza con autonomía la manipulación de los materiales.		X	X			X	X	
25	Imita la danza que realiza la docente.	X			X		X		X
26	Realiza movimientos corporales con autonomía.	X			X		X		X
<b>30E</b>	<b>Coordinación Fonética</b>								
27	Necesita orientación para lograrlo.		X	X			X	X	
28	Al dialogar reconoce las partes de su cuerpo humano.	X			X		X		X
29	Reconoce la voz de sus compañeros.	X			X		X		X
30	Participa en la clase reconociendo las voces.		X	X			X	X	

**DATOS DEL VALIDADOR**


Nombres y Apellidos del validador	MARISABEL ESPINOZA ZETA
-----------------------------------	-------------------------





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

DNI N°	40936453	Teléfono / Celular	992574364
Título profesional / Especialidad	PROFESORA DE EDUCACION INICIAL		
Grado Académico	TITULO REDACTIVO		
Mención			

Firma:  Fecha: JUNIO - 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO:									
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LAS PALMERAS", DE LA PROVINCIA DE ZARUMILLA REGIÓN TUMBES-2018									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita a mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	<b>Coordinación Viso Manual</b>								
1	Plasma los juegos recreativos en su hoja.	X			X		X		X
2	Realiza los juegos libremente.	X			X		X		X
3	Decora el globo con autonomía.	X			X		X		X
4	Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado	X			X		X		X
5	Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada.		X	X		X		X	
6	Lograron manipular el hisopo con autonomía.		X	X		X		X	
7	Realiza el rasgado y embolillado.	X			X		X		X
8	Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen.	X			X		X		X
9	Realiza imagenes circulares con la silueta del rollo.	X			X		X		X
10	Crea siluetas variadas con autonomía	X			X		X		X
11	Realiza el enhebrado		X	X			X	X	
12	Logra amarrar los pasadores.		X		X		X		X
13	Punza sobre los puntos de una figura indicada.	X			X		X		X



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

14	Punza con autonomía.	x			x		x		x
15	Realiza la técnica del estarcido.	x			x		x		x
16	Lo realiza con autonomía.		x	x			x	x	
17	Realiza la técnica la gota que camina.	x			x		x		x
18	Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar.	x			x		x		x
19	Decora con papel dentro de la imagen.	x			x		x		x
20	Moldea figuras utilizando plastilina.	x			x		x		x
<b>20E</b>	<b>Coordinación Gestual</b>								
21	Realiza los movimientos señalados.		x	x			x	x	
22	Reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares		x	x			x	x	
23	Realiza imágenes con la técnica del soplado	x			x		x		x
24	Realiza con autonomía la manipulación de los materiales.		x	x			x	x	
25	Imita la danza que realiza la docente.	x			x		x		x
26	Realiza movimientos corporales con autonomía.	x			x		x		x
<b>30E</b>	<b>Coordinación Fonética</b>								
27	Necesita orientación para lograrlo.		x	x			x	x	
28	Al dialogar reconoce las partes de su cuerpo humano.	x			x		x		x
29	Reconoce la voz de sus compañeros.	x			x		x		x
30	Participa en la clase reconociendo las voces.		x	x			x	x	


DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	MARISA ALVARADO OLIVOS
-----------------------------------	------------------------



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

DNI N°	16495545	Teléfono / Celular	978415867
Título profesional / Especialidad	PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL		
Grado Académico	BACHILLER		
Mención	BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL		

Firma:  Fecha: JUNIO-2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO:									
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LAS PALMERAS", DE LA PROVINCIA DE ZARUMILLA REGIÓN TUMBES-2018									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	<b>Coordinación Viso Manual</b>								
1	Plasma los juegos recreativos en su hoja.	X			X		X		X
2	Realiza los juegos libremente.	X			X		X		X
3	Decora el globo con autonomía.	X			X		X		X
4	Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado	X			X		X		X
5	Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada.		X	X		X		X	
6	Lograron manipular el hisopo con autonomía.		X	X		X		X	
7	Realiza el rasgado y embolillado.	X			X		X		X
8	Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen.	X			X		X		X
9	Realiza imágenes circulares con la silueta del rollo.	X			X		X		X
10	Crea siluetas variadas con autonomía	X			X		X		X
11	Realiza el enhebrado		X	X			X	X	
12	Logra amarrar los pasadores.		X		X		X		X
13	Punza sobre los puntos de una figura indicada.	X			X		X		X



14	Punza con autonomia.	X			X	X	X
15	Realiza la técnica del estarcido.	X			X	X	X
16	Lo realiza con autonomía.		X	X		X	X
17	Realiza la técnica la gota que camina.	X			X	X	X
18	Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar.	X			X	X	X
19	Decora con papel dentro de la imagen.	X			X	X	X
20	Moldea figuras utilizando plastilina.	X			X	X	X
<b>20E</b>	<b>Coordinación Gestual</b>						
21	Realiza los movimientos señalados.		X	X		X	X
22	Reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares		X	X		X	X
23	Realiza imágenes con la técnica del soplado	X			X	X	X
24	Realiza con autonomía la manipulación de los materiales.		X	X		X	X
25	Imita la danza que realiza la docente.	X			X	X	X
26	Realiza movimientos corporales con autonomía.	X			X	X	X
<b>30E</b>	<b>Coordinación Fonética</b>						
27	Necesita orientación para lograrlo.		X	X		X	X
28	Al dialogar reconoce las partes de su cuerpo humano.	X			X	X	X
29	Reconoce la voz de sus compañeros.	X			X	X	X
30	Participa en la clase reconociendo las voces.		X	X		X	X


DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Vilma Puizaga Calderón
-----------------------------------	------------------------



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

DNI N°	010 238992	Teléfono / Celular	963250689
Título profesional / Especialidad	Profesora Educación inicial		
Grado Académico	Titulo Pedagógico		
Mención			

Firma:  Fecha: JUNIO - 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO:									
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LAS PALMERAS", DE LA PROVINCIA DE ZARUMILLA REGIÓN TUMBES-2018									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso a quiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	<b>Coordinación Viso Manual</b>								
1	Plasma los juegos recreativos en su hoja.	X			X		X		X
2	Realiza los juegos libremente.	X			X		X		X
3	Decora el globo con autonomía.	X			X		X		X
4	Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado	X			X		X		X
5	Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada.		X	X		X		X	
6	Lograron manipular el hisopo con autonomía.		X	X		X		X	
7	Realiza el rasgado y emboillado.	X			X		X		X
8	Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen.	X			X		X		X
9	Realiza imágenes circulares con la silueta del rollo.	X			X		X		X
10	Crea siluetas variadas con autonomía	X			X		X		X
11	Realiza el enhebrado		X	X			X	X	
12	Logra amarrar los pasadores.		X				X		X
13	Punza sobre los puntos de una figura indicada.	X			X		X		X





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

14	Punza con autonomía.	X			X		X		X
15	Realiza la técnica del estarcido.	X			X		X		X
16	Lo realiza con autonomía.		X	X			X	X	
17	Realiza la técnica la gota que camina.	X			X		X		X
18	Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar.	X			X		X		X
19	Decora con papel dentro de la imagen.	X			X		X		X
20	Moldea figuras utilizando plastilina.	X			X		X		X
<b>20E</b>	<b>Coordinación Gestual</b>								
21	Realiza los movimientos señalados.		X	X			X	X	
22	Reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares		X	X			X	X	
23	Realiza imágenes con la técnica del soplado	X			X		X		X
24	Realiza con autonomía la manipulación de los materiales.		X	X			X	X	
25	Imita la danza que realiza la docente.	X			X		X		X
26	Realiza movimientos corporales con autonomía.	X			X		X		X
<b>30E</b>	<b>Coordinación Fonética</b>								
27	Necesita orientación para lograrlo.		X	X			X	X	
28	Al dialogar reconoce las partes de su cuerpo humano.	X			X		X		X
29	Reconoce la voz de sus compañeros.	X			X		X		X
30	Participa en la clase reconociendo las voces.		X	X			X	X	


DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	<i>Ana María García Maceda</i>
-----------------------------------	--------------------------------



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

DNI N°	40048952	Teléfono / Celular	929250125
Título profesional / Especialidad	Profesora de Educación Inicial		
Grado Académico	Bachiller en Educación		
Mención	Educación Inicial		

Firma:  Fecha: JUNIO - 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO:									
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LAS PALMERAS", DE LA PROVINCIA DE ZARUMILLA REGIÓN TUMBES-2018									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita a mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	<b>Coordinación Viso Manual</b>								
1	Plasma los juegos recreativos en su hoja.	X			X		X		X
2	Realiza los juegos libremente.	X			X		X		X
3	Decora el globo con autonomía.	X			X		X		X
4	Realiza dibujos de acuerdo a lo trabajado	X			X		X		X
5	Lograron el punteado con hisopo a la silueta indicada.		X	X		X		X	
6	Lograron manipular el hisopo con autonomía.		X	X		X		X	
7	Realiza el rasgado y embolillado.	X			X		X		X
8	Pega las bolitas dentro y alrededor de la imagen.	X			X		X		X
9	Realiza imágenes circulares con la silueta del rollo.	X			X		X		X
10	Crea siluetas variadas con autonomía	X			X		X		X
11	Realiza el enhebrado		X	X			X	X	
12	Logra amarrar los pasadores.		X				X		X
13	Punza sobre los puntos de una figura indicada.	X			X		X		X



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

14	Punza con autonomía.	X			X	X	X
15	Realiza la técnica del estarcido.	X			X	X	X
16	Lo realiza con autonomía.		X	X		X	X
17	Realiza la técnica la gota que camina.	X			X	X	X
18	Realiza el rasgado con los dedos índice y pulgar.	X			X	X	X
19	Decora con papel dentro de la imagen.	X			X	X	X
20	Moldea figuras utilizando plastilina.	X			X	X	X
<b>20E</b>	<b>Coordinación Gestual</b>						
21	Realiza los movimientos señalados.		X	X		X	X
22	Reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares		X	X		X	X
23	Realiza imágenes con la técnica del soplado	X			X	X	X
24	Realiza con autonomía la manipulación de los materiales.		X	X		X	X
25	Imita la danza que realiza la docente.	X			X	X	X
26	Realiza movimientos corporales con autonomía.	X			X	X	X
<b>30E</b>	<b>Coordinación Fonética</b>						
27	Necesita orientación para lograrlo.		X	X		X	X
28	Al dialogar reconoce las partes de su cuerpo humano.	X			X	X	X
29	Reconoce la voz de sus compañeros.	X			X	X	X
30	Participa en la clase reconociendo las voces.		X	X		X	X

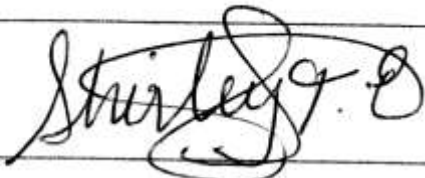
DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Shirley Tatiana Tahua Enriquez
-----------------------------------	--------------------------------



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

DNI N°	00373593	Teléfono / Celular	924440177
Título profesional / Especialidad	PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL		
Grado Académico	BACHILER		
Mención	BACHILER EN EDUCACIÓN		

Firma:  Fecha: JUNIO-2018

### **ANEXO 03 RELACIÓN DE NIÑOS**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “LAS PALMERAS”**

**SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA - 4 AÑOS**

	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>
<b>01</b>	<b>REQUELME ARBONAZ, JOSÉ</b>
<b>02</b>	<b>ARÉVALO PACHERRES, EIDAN</b>
<b>03</b>	<b>BARRETO ORDINOLA, AXELL</b>
<b>04</b>	<b>CAHUAZA FREITAS, RONALDO</b>
<b>05</b>	<b>CAHUAZA RUJEL, ANDRID</b>
<b>06</b>	<b>CASTILLO ROMERO, MARILE</b>
<b>07</b>	<b>CHOZO ANTÓN, GRACE</b>
<b>08</b>	<b>EFFIO PUPUCHE, MELANY</b>
<b>09</b>	<b>GARCÍA JARA, MARCOS</b>
<b>10</b>	<b>GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE</b>
<b>11</b>	<b>JURADO ROJAS, WUANDARLY</b>
<b>12</b>	<b>LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL</b>
<b>13</b>	<b>MARCHAN REVOLLEDO, KARELY</b>
<b>14</b>	<b>NAVARRO RUJEL, EMILY</b>
<b>15</b>	<b>OLIVARES MENDOZA, MATEO</b>
<b>16</b>	<b>PANTA LEGUA, LIANA</b>
<b>17</b>	<b>QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS</b>
<b>18</b>	<b>RUJEL TINEDO, JEFFERSON</b>
<b>19</b>	<b>TÁVARA AGURTO, JOSÉ</b>
<b>20</b>	<b>VALDERRAMA CABRERA, LITZY</b>
<b>21</b>	<b>VALLADARES CANALES, YASHURI</b>

## ANEXO 04 SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS GENERALES

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “LAS PALMERAS”

1.2 ÁREA : COMUNICACIÓN

1.3 SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA - 4 AÑOS

1.4 RESPONSABLE : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “REALIZA DIBUJOS SENCILLOS”

#### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimente los lenguajes del arte.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos, (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres.	Ficha de evaluación.

#### IV. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente les propone salir al patio en forma ordenada previamente las recomendaciones sobre las normas de convivencia para luego salir al patio y observar los juegos recreativos, donde dialogaremos sobre que juego les gusta más y porque donde a la vez ellos se estarán recreando en dichos juegos pero recomendándoles siempre que observen bien el patio y el área que más les gusta de este, así mismos se realizan unas cortas preguntas como por ejemplo: ¿En qué juego se divirtieron más y por qué? ¿Les gusta que los juegos estén siempre coloridos?	Patio del jardín
<b>DESARROLLO</b>	Luego ingresamos al aula nos sentamos y planteamos interrogantes ¿Dónde estuvimos? ¿Qué juego más les gusto y por qué? ¿Qué otro juego les gustaría que este en el jardín? Se abre un breve diálogo sobre sus experiencias en los juegos, luego se les da las indicaciones a todos para que el grupo de niños y niñas responsables del día en el aula haga entrega de las hojas bond, lápiz y colores para que realicen sus dibujos libremente sobre los juegos recreativos o algo que observaron en el patio, o lo que quieren cambiar en el patio.	Hojas bond, lápiz y colores
<b>CIERRE</b>	Para finalizar colocan sus trabajos en la pizarra donde los niños y niñas comentan sobre sus dibujos u se les formula las siguientes interrogantes ¿Qué dibujaste y por qué? La docente felicita a todos los niños y niñas por sus bellas obras de arte.	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**

**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**

**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : REALIZA DIBUJOS SENCILLOS**

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	PLASMA LOS JUEGOS RECREATIV OS EN SU HOJA	REALIZA LOS DIBUJOS LIBREMENTE	LOGROS DE APRENDIZAJ E
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	1	B
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	1	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
 1.2 **ÁREA** : COMUNICACIÓN  
 1.3 **SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4 **RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:”CREAMOS IMÁGENES CON PLASMADO DE GLOBOS”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Entonamos la canción: “Mi Globito” Mi lindo globito de rojo color, Era mi dicha, mi gloria y amor, No sé cómo se fue de pronto escapó, Mi lindo globito al cielo voló, que susto que pena me puse a llorar, Yo quiero que vuelva mi globito para jugar.	Papelotes, plumones
<b>DESARROLLO</b>	Luego la docente presente el material a los niños y niñas como son los globos, la tempera, pinceles y una hoja bond, lo manipulan y exploran el material, luego la docente pregunta ¿Qué podemos hacer con estos materiales? La docente explica la técnica que vamos a trabajar que consiste en pintar solo la parte de abajo del globo y luego plasmarlo en la hoja formando la figura o forma que deseen. La docente propone desarrollar la actividad plástica donde ellos elijan como pintar y decorar el globo para luego plasmarlo en la hoja de cartulina y por último pegan sus trabajos en la pizarra para luego hacer un breve comentario sobre las formas que hicieron con la técnica aplicada.	Globos, pinceles, témperas, cartulinas.
<b>CIERRE</b>	Preguntamos ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto lo que hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : CREAMOS IMÁGENES CON PLASMADO DE GLOBOS

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	DECORA EL GLOBO CON AUTONOMIA	REALIZA DIBUJOS DE ACUERDO A LO TRABAJADO	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	1	B
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	1	B
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		1	2	B
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		1	2	B
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	1	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	1	B
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
 1.2 **ÁREA** : COMUNICACIÓN  
 1.3 **SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4 **RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “PUNTEADO CON HISOPOS”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres.	Ficha de observación.

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Entonamos una canción: “Mis Manitos” Yo saco mis manitos, las hago bailar, las hago bailar, las cierro, las abro y las vuelvo a guardar	Papelotes, plumones
<b>DESARROLLO</b>	La docente comunica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a trabajar con la técnica del punteado con hisopos, pero no sin antes restablecer nuestras normas de convivencia. Se les muestra el material a utilizar como son hojas bond con siluetas con puntos de frutas, témperas de colores e hisopos, posteriormente se da las indicaciones como es que debemos trabajar y preguntamos ¿Que tenemos en nuestra hoja? Y ¿El contorno de la fruta cómo es? Muy bien mis niños y niñas entonces vamos a cargar el hisopo con la témpera del color que deseen y la punteamos sobre los puntitos de la silueta. Luego los niños y niñas responsables del día de hoy repartirán el material a todos sus compañeros.	Hojas bond, témperas, hisopos
<b>CIERRE</b>	Se realiza preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**  
**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : PUNTEADO CON HISOPOS**

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZARON EL PUNTEADO CON HISOPO A LA SILUETA INDICADA	LOGRARON MANIPULAR EL HISOPO CON AUTONOMIA	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	1	B
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	1	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	1	B
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
 1.2. **ÁREA** : COMUNICACIÓN  
 1.3. **SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. **RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

II. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** “DECORANDO LA MANZANA CON LA TÉCNICA DEL BOLEADO”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Nos ponemos de pie todos los niños y niñas, levantamos las manos, y hacemos lluvia con las manos y luego sacudirlas eso ayudara a relajar las manitos antes de trabajar, repetimos si lo requieren.	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les comunica que el día de hoy decoraremos una manzana con la técnica del boleado que consiste en rasgar papel crepe de colores y luego con los dedos índice y pulgar ir haciendo movimientos circulares y formar pequeñas bolitas para luego ir pegándolas alrededor y dentro de nuestra figura en la hoja bond, los materiales a utilizar son hojas bond con figura de manzana impresa, goma, papel crepe de colores. Luego los niños y niñas responsables del día de hoy alcanzaran los materiales a sus compañeros.	Hojas bond, papel crepe, goma
<b>CIERRE</b>	Se realiza preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**  
**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : DECORAMOS LA MANZANA CON LA TÉCNICA DEL BOLEADO**

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA EL RASGADO Y EMBOLILLADO	PEGA LAS BOLITAS DENTRO Y ALREDEDOR DE LA IMAGEN	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	1	B
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	1	B
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	1	B
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**1.2. ÁREA** : COMUNICACIÓN  
**1.3. SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
**1.4. RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “REALIZAMOS SELLOS CON ROLLOS DE PAPEL HIGIÉNICO”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres.)	Ficha de observación.

### IV. SESIÓN DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Realizamos la siguiente dinámica: Consiste en cantar “Prendo y apago las luces del carro” y vamos haciendo los movimientos con las manos donde prendo (manos abiertas) apago (manos cerradas).	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les comunica a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos sellos utilizando rollos de papel higiénico y lo haremos de la siguiente manera: Pero antes les hacemos recordar sobre las convivencias; Cogemos un rollo de papel higiénico, lo cargamos con tempera solo el filo de abajo del rollo que tiene la forma de círculo y luego lo sellamos en las hojas bond y van formando las figuras que deseen. Los niños y niñas responsables del día de hoy repartirán el material a sus compañeros	Hojas bond, temperas y rollos de papel higiénico.
<b>CIERRE</b>	Se realizan preguntas ¿les gusto lo que hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : REALIZAMOS SELLOS CON ROLLOS DE PAPEL HIGIÉNICO

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA IMÁGENES CIRCULARES CON LA SILUETA DEL ROLLO	CREA SILUETAS VARIADAS CON AUTONOMIA	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	1	B
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	1	B
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	1	B
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	1	B
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	1	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
 1.2. **ÁREA** : COMUNICACIÓN  
 1.3. **SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. **RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “ENHEBRANDO CON PASADOR”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE AVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza, o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Entonamos la siguiente canción Sonando nuestro deditos tarará tarará Hoy trabajaré con mis deditos, tarará tarará, quienes me ayudarán, a trabajar muy bonito, tarará, tarará	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les comunica a los niños y niñas que el día de hoy aprenderemos a amarrarnos los pasadores utilizando la técnica del enhebrado que consiste en hacer agujeros a un pedazo de cartón e ir pasando el pasador de la forma que deseen. Los materiales a utilizar son un pedazo de cartón, pasador. Los niños y niñas responsables del día de hoy alcanzaran los materiales a sus compañeros.	Cartón, pasador
<b>CIERRE</b>	Se realiza preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?	

## FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**

**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**

**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : ENHEBRANDO CON PASADOR**

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA EL ENHEBRADO	LOGRA AMARRAR LOS PASADORES	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	1	B
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	1	B
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	1	B
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		1	2	B
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	1	B
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	1	B
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		1	2	B
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	1	B
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**1.2. ÁREA** : PSICOMOTRIZ  
**1.3. SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
**1.4. RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “MIS BRAZOS MÁGICOS”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPE TENCIA	CAPAC IDAD	DESEMPEÑO	INSTRUM ENTO DE EVALUAC IÓN
Psicomotri z	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURS OS Y MATERI ALES
<b>INICIO</b>	Como el material en este caso viene hacer el cuerpo de cada niño y niña preguntamos ¿Para qué me sirven mis brazos? ¿Con mis brazos puedo dibujar círculos en el aire?	Cuerpo
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente les comunica a los niños y niñas que el día de hoy saldremos al patio a realizar nuestra sesión de psicomotricidad, pero no sin antes hacerles recordar sobre las normas de convivencia.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nos ponemos de pie con los brazos estirados y pegados al cuerpo para luego realizar los siguientes movimientos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estirar un brazo señalando el techo y bajarlo (repetir con el otro brazo)</li> <li>• Levantar un brazo hacia al frente (repetimos con el otro brazo).</li> <li>• Mover un brazo hacia delante y hacia atrás (repetir con los dos brazos a la vez)</li> </ul> </li> <li>2. Colocarse por parejas uno al lado del otro, darse la mano y mover los dos brazos al mismo tiempo, dibujar círculos en el aire, cambiar de mano y repetir.</li> <li>3. Dibuja círculos grandes en el aire con un brazo al frente y hacia atrás (repetir con el otro brazo)</li> </ol>	Cuerpo
<b>CIERRE</b>	Se realiza preguntas ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Cómo lo hicimos?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : MIS BRAZOS MÁGICOS

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA LOS MOVIMIE NTOS SEÑALAD OS	REPRODUCE FIGURAS EN EL AIRE CON MOVIMIENTOS ASPIRALES Y CIRCULARES	LOGRO S DE APREN DIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	1	B
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		1	2	B
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		1	1	B
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	1	B
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		1	1	B
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

### I. DATOS GENERALES

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “LAS PALMERAS”

1.2. ÁREA:

1.3. SECCIÓN/EDAD: ANARANJADA 4 AÑOS

1.4. RESPONSABLE: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “PUNZAMOS ALREDEDOR DE LA PIÑA”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPE TENCIA	CAPAC IDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotri z	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y –óculo podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos y materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Realizamos movimientos de nuestros brazos, hombros, codos muñeca, manos y dedos escuchando la canción infantil <u>EL MARINERO BAILA, BAILA, BAILA</u> El marinero baila, baila, baila, El marinero baila, baila con el dedo, con el dedo, dedo, dedo, así baila el marinero, el marinero baila, baila, baila, el marinero baila, baila con la mano, con la mano, mano, mano, con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero, el marinero baila, baila, baila, el marinero baila, con el codo, con el codo, codo, codo, con la mano, mano, mano, con el dedo, dedo, dedo así baila el marinero, el marinero baila, baila, baila, el marinero baila, con el hombro, con el hombro, hombro, hombro, con el codo, codo, codo, con la mano, mano, mano, con el dedo, dedo, dedo, Así baila el marinero.	Papelotes, plumones
<b>DESARROLLO</b>	La docente les hace recordar las normas de convivencia y luego les comunica que el día de hoy punzaremos el contorno de la figura de la piña para la cual utilizaremos la técnica del punzado, los niños y niñas responsables del día de hoy alcanzarán los materiales a sus compañeros.	Hojas bond, punzón y lápiz.
<b>CIERRE</b>	Se realizan preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué material utilizamos? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**

**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**

**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : PUNZAMOS ALREDEDOR DE LA PIÑA**

	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	PUNZA SOBRE LOS PUNTOS DE UNA FIGURA INDICA	PUNZA CON AUTONOMIA	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	1	B
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	1	B
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	1	B
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
 1.2. **ÁREA** : COMUNICACIÓN  
 1.3. **SECCIÓN/EDAD** : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. **RESPONSABLE** : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “DESCUBRIMOS SILUETAS”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Realizamos una dinámica: Con las manos pla, pla, pla Con los codos pli, pli, pli y Con los dedos hago así (sonamos los dedos) Podemos repetir y hacer que cada niño y niña si desea salir al frente y demostrarles a sus compañeros como se hace.	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les hace recordar las normas de convivencia para desarrollar nuestra actividad en forma ordenada, luego les comunica que el día de hoy descubriremos siluetas y conoceremos la técnica del estarcido, los materiales a utilizar son un cepillo para dientes que ya no lo vuelvan a usar, plantillas de alguna figura que deseen y temperas de colores, esta técnica consiste en humedecer el cepillo para dientes en agua, luego, pasarlo por la tempera del color que desee, pero ya en la hoja bond colocamos una plantilla con la figura de una fresa y se comienza a frotar el dedo pulgar o índice sobre las cerdas del cepillo para dientes y esas chispitas caerán sobre toda la hoja, luego sacaremos nuestra plantilla y descubriremos su silueta de la fresa	Cepillo para dientes, temperas, hojas bond, plantillas de figuras (fresa)
<b>CIERRE</b>	Se realiza preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : DESCIBRIMOS SILUETAS

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA LA TECNICA DEL ESTARCIDO	LO REALIZA CON AUTONOMIA	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	1	B
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	1	B
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”  
 1.2. ÁREA : COMUNICACIÓN  
 1.3. SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. RESPONSABLE : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “NOS DIVERTIMOS SOPLANDO”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos artísticos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación.

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Jugaremos a la dinámica de Simón dice Simón dice que los niños y niñas soplen, Simón dice que todos silben. Realizamos preguntas ¿Ustedes saben silbar?	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les recuerda tener siempre presente las normas de convivencia para así llevar a cabo nuestra actividad de manera ordenada al mismo tiempo les comunica que el día de hoy realizaremos nuestra actividad como es me divierto soplando, los materiales a utilizar son tempera de colores, agua, sorbetes, cartulina, esta técnica consiste en primero rebajar la tempera con agua para que quede media sueltita y colocar unas gotas de esta pintura sobre la cartulina y luego los niños con ayuda del sorbete irán soplando en la dirección que mejor les parezca y también ir dando vuelta a su hoja de cartulina para que así se pueda esparcir por toda la hoja y podamos apreciar mejor la forma o figura que crearon. .	Sorbetes, temperas, agua, cartulina.
<b>CIERRE</b>	Se realiza preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo lo hicimos?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**

**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**

**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : NOS DIVERTIMOS SOPLANDO**

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA IMÁGENES CON LA TECNICA DEL SOPLADO	REALIZA CON AUTONOMIA LA MANIPULACION DE LOS MATERIALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	1	B
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ LAS PALMERAS”  
 1.2. ÁREA : COMUNICACIÓN  
 1.3. SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. RESPONSABLE : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “ME DIVIERTO BAILANDO SAYA”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se les comunica a los niños y niñas que se deben ubicar en el patio, no sin antes hacerles recordar sobre las normas de convivencia para poder realizar nuestra actividad de forma ordenada. Una vez ya ubicados realizamos un breve calentamiento que consiste en mover la cabeza, estirar nuestros brazos y piernas y nuestra cintura.	
<b>DESARROLLO</b>	Luego la docente invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio a trabajar su danza, luego acompañados de la música exploran de manera libre las posibilidades de movimiento de su cuerpo desplazándose por todo el patio, armonizando los movimientos personales con los de los otros niños y niñas, respetando el espacio de los otros.	Parlante, usb
<b>CIERRE</b>	Se realizan interrogantes ¿Qué bailamos el día de hoy? ¿Les guasto lo que hicieron? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**

**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**

**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : ME DIVIERTO BAILANDO SAYA**

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	IMITA LA DANZA QUE REALIZA LA DOCENTE	REALIZA MOVIMIENTOS CORPORALES CON AUTONOMIA	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		1	2	B
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	1	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	1	B
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

### I. DATOS GENERALES

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: “LAS PALMERAS”
1.2. ÁREA	: COMUNICACIÓN
1.3. SECCIÓN/EDAD	: ANARANJADA 4 AÑOS
1.4. RESPONSABLE	: ERIKA MILAGROS SAAVEDRA
NOEL	

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “LA GOTA QUE CAMINA”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente empieza con una dinámica <u>SI TU TIENES MUCHAS GANAS</u> Si tú tienes muchas ganas de aplaudir, Los niños y niñas aplauden, Si tú tienes muchas ganas de reír, Los niños y niñas reirán, Si tú tienes muchas ganas de zapatear, Los niños y niñas zapatearán.	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les recuerda las normas de convivencia para realizar nuestra actividad de manera ordenada, luego se comunica a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos nuestra actividad llamada la gota de agua, para la cual utilizaremos tempera y cartulina la cual consiste en colocar una gota de tempera en una hoja de cartulina para luego comenzar a mover con ayuda de nuestras manos realizaremos leves movimientos y así hacer que la gota camine por toda la cartulina, teniendo en cuenta que no se valla a caer, es muy divertida esta técnica.	Cartulina y tempera
<b>CIERRE</b>	Surgen interrogantes ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué utilizamos? ¿Cómo lo hicimos?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : LA GOTA QUE CAMINA

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA LA TECNICA LA GOTA QUE CAMINA	NECESITA ORIENTACIÓN PARA LOGRARLO	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	1	B
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	1	B
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	1	B
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		1	2	B
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	1	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		1	2	B
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”  
 1.2. ÁREA : COMUNICACIÓN  
 1.3. SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. RESPONSABLE : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “DECORAMOS LA MANZANA CON PAPEL RASGADO”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Ficha de evaluación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Les entregamos pinzas de ropa para que ellos jueguen libremente. Luego preguntamos ¿Ustedes pueden realizar con sus dedos la acción que hace la pinza? Luego realizamos ese ejercicio de hacer pinzas con los dedos de los niños y niñas.	
<b>DESARROLLO</b>	La docente les recuerda las normas de convivencia para desarrollar nuestra actividad de una manera ordenada, luego les comunica a los niños y niñas que el día de hoy decoraremos la manzana con papel rasgado utilizando la técnica del rasgado, que consiste en rasgar el papel con sus dedos en forma de pinzas (índice y pulgar) comienzan a rasgar en cuadros para luego irlos pegando dentro de la figura de la manzana que está impresa en la hoja bond. Los materiales que se utilizan son papel lustre color rojo, goma, hoja bond conteniendo la figura de una manzana. El grupo de niños y niñas responsable el día de hoy para que entregue los materiales a sus compañeros.	Hoja bond, papel lustre, goma
<b>CIERRE</b>	Surgen interrogantes ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo lo hicimos?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : DECORAMOS LA MANZANA CON PAPEL RASGADO

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	REALIZA EL RAZGADO CON LOS DEDOS INIDICE Y PULGAR	DECORA CON PAPEL DENTRO DE LA IMAGEN	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONoz, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		2	2	A
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	2	A
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		2	2	A
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		2	2	A
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”  
 1.2. ÁREA : COMUNICACIÓN  
 1.3. SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. RESPONSABLE : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “MOLDEAMOS FIGURAS CON PLASTILINA”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Muestra y comenta de forma Espontánea a compañeros y adultos, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Ficha de evaluación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se les presenta una cajita de sorpresa y se les canta Que será, qué será, lo que tengo aquí, no lo sé, no lo sé, Pronto lo sabré. Se les pregunta a los niños y niñas que será lo que tengo aquí ¿Alguien puede decirlo? Luego Se les muestra una silueta de un cuerpo humano donde nuevamente se les pregunta ¿Qué cosa es lo que les estoy presentando? ¿Alguien conoce las partes del cuerpo? ¿Cuáles son?	Lámina, caja de sorpresa
<b>DESARROLLO</b>	Después del breve diálogo que se hizo con los niños y niñas la docente les comunica que el día de hoy trabajaremos conoceremos las partes del cuerpo humano donde primero tenemos la cabeza, tronco y extremidades ¿Todos tenemos cabeza? ¿Todos tenemos tronco? ¿Todos tenemos extremidades? ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Cuántos troncos tenemos? ¿Cuántos brazos tenemos? ¿Cuántas piernas tenemos? Muy bien niños y niñas, la docente les ofrece plastilina para que ellos moldeen el cuerpo humano con plastilina. Cada uno lo va moldeando en su sitio y el que termina llamará a la docente y le enseñara y a la vez le preguntaremos sobre las partes del cuerpo humano.	Plastilina
<b>CIERRE</b>	Surgen interrogantes ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Qué material utilizaron? ¿Cómo lo hicieron?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : “LAS PALMERAS”  
**EDAD/SECCIÓN** : 4 AÑOS - ANARANJADA  
**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS** : 21  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD** : MOLDEAMOS FIGURAS CON PLASTILINA

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	AL DIALOGAR RECONOCE LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO	MOLDEA FIGURAS UTILIZANDO LA PLASTILINA	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	Requelme arbonoz, josé		2	2	A
02	Arévalo pacherras, eidan		2	2	A
03	Barreto ordinola, axell		2	2	A
04	Cahuaza Freitas, ronaldo		2	1	B
05	Cahuaza rujel, andrid		2	1	B
06	Castillo romero, marile		2	2	A
07	Chozo antón, grace		2	2	A
08	Effio pupuche, melany		2	1	B
09	García jara, marcos		2	2	A
10	Gutierrez chiroque, mayte		2	1	B
11	Jurado rojas, wuandarly		2	2	A
12	López simón, ángel		2	2	A
13	Marchan revollo, karely		2	1	B
14	Navarro rujel, emily		2	2	A
15	Olivares mendoza, mateo		2	2	A
16	Panta legua, liana		2	2	A
17	Quinches valladares, génesis		2	2	A
18	Rujel tinedo, jefferson		2	2	A
19	Távora agurto, josé		2	1	B
20	Valderrama cabrera, litzy		2	2	A
21	Valladares canales, yashuri		2	2	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”  
 1.2. ÁREA : COMUNICACIÓN  
 1.3. SECCIÓN/EDAD : ANARANJADA 4 AÑOS  
 1.4. RESPONSABLE : ERIKA MILAGROS SAAVEDRA NOEL

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: “DIFERENCIAMOS SONIDOS”

### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

### IV. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Entonamos la canción infantil: <u>EL PERRO BOBY</u> El perro Bobby, se molestó, Porque le pise la cola y le dolió, Como hace el perro guau, guau, guau, El gato Félix se molestó, Porque le pise la cola y le dolió, Como hace el gato, Miau, miau, miau, La vaca lola se molestó, Porque le pise la cola y le dolió, Como hace la vaca, Muuu, muuu, muuu	Láminas, papelotes, plumones
<b>DESARROLLO</b>	Luego la docente los reúne en asamblea les recuerda las normas de convivencia para llevar a cabo nuestra actividad de una manera ordenada, luego los sienta en semi círculo donde saca a un alumno al frente lo venda y decidimos calladito que alguien de sus compañeros se levante y se le acerque al compañero vendado de los ojos y le hable, donde el deberá reconocer la voz de su compañero, si acertó lo aplaudimos y sino le aplicamos algún castigo como que baile, cante o realice cinco sentadillas, así de esta manera lo realizaremos con la participación de todos los niños y niñas.	pañuelo
<b>CIERRE</b>	Se realizan preguntas ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo lo hicimos?	

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “LAS PALMERAS”**

**EDAD/SECCIÓN : 4 AÑOS - ANARANJADA**

**NÚMERO DE NIÑOS/NIÑAS : 21**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : DIFERENCIAMOS SONIDOS**

N°	NIÑOS Y NIÑAS	ITEMS	RECONOCE LA VOZ DE SUS COMPAÑEROS	PARTICIPA EN LA CLASE RECONOCIENDO LAS VOCES	LOGROS DE APRENDIZAJE
01	REQUELME ARBONAZ, JOSÉ		2	2	A
02	ARÉVALO PACHERRES, EIDAN		2	2	A
03	BARRETO ORDINOLA, AXELL		2	2	A
04	CAHUAZA FREITAS, RONALDO		2	2	A
05	CAHUAZA RUJEL, ANDRID		1	2	B
06	CASTILLO ROMERO, MARILE		2	1	B
07	CHOZO ANTÓN, GRACE		2	2	A
08	EFFIO PUPUCHE, MELANY		2	2	A
09	GARCÍA JARA, MARCOS		2	2	A
10	GUTIERREZ CHIROQUE, MAYTE		2	2	A
11	JURADO ROJAS, WUANDARLY		2	2	A
12	LÓPEZ SIMÓN, ÁNGEL		2	2	A
13	MARCHAN REVOLLEDO, KARELY		1	2	B
14	NAVARRO RUJEL, EMILY		2	2	A
15	OLIVARES MENDOZA, MATEO		2	2	A
16	PANTA LEGUA, LIANA		2	2	A
17	QUINCHES VALLADARES, GÉNESIS		2	2	A
18	RUJEL TINEDO, JEFFERSON		2	2	A
19	TÁVARA AGURTO, JOSÉ		1	2	B
20	VALDERRAMA CABRERA, LITZY		2	2	A
21	VALLADARES CANALES, YASHURI		2	2	A

**ANEXO 05 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICA**







## ANEXO 08 HOJA DE SIMILITUD

---

### INFORME TURNITIN ERIKA

---

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

<b>9%</b>	<b>5%</b>	<b>0%</b>	<b>9%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

#### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote</b> Trabajo del estudiante	<b>4%</b>

---