

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 3 AÑOS
DE LA I. E. N° 203 “JESÚS EL CARPINTERO”,
REGIÓN TUMBES, 2018.**

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

**AUTORA:
ROSARIO DEL PILAR GALLARDO BENITES.**

**ASESORA:
Mgtr. LUCÍA ESPINOZA CEDILLO**

**TUMBES-PERÚ.
2018**

JURADO EVALUADOR Y ASESORA



Dr. Saúl Sunción Ynfante.
Presidente



Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate.
Secretaria



Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar.
Miembro



Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo
Asesora

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a la Asesora del curso por la orientación y apoyo en el desarrollo de esta investigación.

A la Directora, docentes y auxiliares de la Institución Educativa, por las facilidades brindadas para desarrollar esta investigación.

A mi familia que es lo más importante en mi vida, por el apoyo incondicional, que hicieron posible para terminar mi carrera profesional de Educación.

DEDICATORIA

A Dios nuestro padre celestial, por permitirme culminar esta investigación satisfactoriamente.

A mis padres: Alfonso y Julia por haberme dado la vida, con su apoyo ilimitado, afecto, amor y comprensión hacen posible mi realización profesional.

A mi esposo Pedro, soporte principal en nuestro hogar, a mis hijas: Rosa, Arianna, María gracia, que son el motor y motivo de mi vida.

RESUMEN

En la presente investigación, la población muestral estuvo constituida por 27 niños y niñas de 3 años, y como objetivo, aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes 2018; la investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, y diseño no experimental, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, por lo cual aplicamos 15 talleres de aprendizaje, se aplicó el post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 82 % de los estudiantes obtuvieron logro previsto “A”, para lo cual se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina en los niños y niñas de la I.E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes 2018; asimismo se ha llegado a las siguientes conclusiones, se aplicó el pre-test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 67% de los niños están en nivel de proceso en su rendimiento sin desarrollar sus capacidades de desarrollo de la motricidad fina con las diferentes técnicas y en variedad de materiales. Al aplicar la prueba de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis, en la Tabla N° 22 se aprecia que valor de Z -4,596 y el valor p es 0,000, motivo por el cual se rechaza la hipótesis nula.

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

ABSTRACT

In the present investigation, the sample population was constituted by 27 children of 3 years old, and as an objective, to apply the playful games to improve the fine motor skills of the children of 3 years old of the E. I. N° 203 "Jesus El Carpintero ", Tumbes region 2018; the research is quantitative, explanatory level, and non-experimental design, the Wilcoxon statistical test was used to verify the research hypothesis, so we applied 15 learning ateliers, the post test was applied, whose results showed that 82% of the students obtained expected achievement "A", for which concludes the acceptance of the research hypothesis that supports the application of play games based on the significant approach using concrete material, significantly improved the fine motor skills of children from E. I. No. 203 "Jesus El Carpintero", Tumbes region 2018; Likewise the following conclusions have been reached, the pre-test was applied, whose results showed that 67% of the children are at process level in their performance without developing their fine motor development skills with the different techniques and in variety of materials. When applying the Wilcoxon test for the hypothesis hypothesis, in Table N° 22 we can see that value of Z-4,596 and the P value is 0,000, reason for which the null hypothesis is rejected

Keywords: play games, concrete material, Fine Motricity

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TESIS.....	i
2. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	ii
3. AGRADECIMIENTO.....	iii
4. DEDICATORIA.....	iv
5. RESUMEN.....	v
6. ABSTRACT.....	vi
7. ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vii
8. ÍNDICE DE TABLAS	xi
9. ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	15
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	20
2.1. Antecedentes.....	20
2.2. Bases teóricas.....	28
2.2.1. Didáctica.....	28
2.2.1.1. Estrategia Didáctica.....	29
2.2.1.1.1. Modalidad de la organización de la enseñanza.....	31
2.2.1.1.2. Juego.....	32
2.2.1.1.3. Juego lúdico.....	33
2.2.1.1.4. Clasificación basada en la teoría de Piaget	34
2.2.1.2. Secuencia didáctica del juego	35
2.2.1.2.1. El juego basado en la teoría de Piaget.....	36
2.2.1.2.2. Características del juego.....	36
2.2.1.2.3. Rol del docente en los juegos.....	38
2.2.1.2.4. El juego como actividad del desarrollo cognitivo.....	39
2.2.1.2.5. El juego como expresión del pensamiento infantil	39
2.2.1.3. Enfoque metodológico de aprendizaje.....	40
2.2.1.3.1. Enfoque significativo.....	41
2.2.1.3.2. Requisitos para el enfoque significativo.....	42

2.2.1.3.3. Tipos de aprendizaje significativo	43
2.2.1.3.4. Situación del aprendizaje significativo	44
2.2.1.3.5. Importancia del juego en el aprendizaje	44
2.2.1.3.6. Condiciones para el aprendizaje significativo	45
2.2.1.3.7. Recurso como soporte del aprendizaje	46
2.2.2. Material concreto.....	47
2.2.2.1. Desarrollo de la motricidad.....	48
2.2.3. Motricidad fina	49
2.2.3.1. Desarrollo de la motricidad fina	50
2.2.3.2. Concepto de psicomotricidad.....	51
2.2.3.3. Desarrollo psicomotor.....	52
2.2.4. Dimensiones de motricidad fina	53
2.2.4.1. Coordinación viso manual	53
2.2.4.2. Coordinación Gestual	54
2.2.4.3. Coordinación Facial	54
2.2.5.4. Coordinación Fonética	55
2.2.5. Teoría de María Montessori.....	56
III. HIPOTESIS	
3.1. Hipótesis General.....	58
IV. METODOLOGÍA	59
4.1. Diseño de investigación.....	59
4.2. Población muestral.....	60
4.3. Definición y Operacionalización de variable e indicadores	61
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
4.5. Plan de análisis.....	65
4.6. Principios éticos.....	68
V. RESULTADOS	69
5.1. Resultados de los talleres.....	69
5.1.1. Taller. N°1.....	69

5.1.2. Taller. N° 2.....	70
5.1.3. Taller. N° 3.....	71
5.1.4 Taller. N° 4.....	72
5.1.5 Taller. N° 5.....	73
5.1.6. Taller. N°6.....	74
5.1.7. Taller. N°7.....	75
5.1.8. Taller. N°8.....	76
5.1.9. Taller. N°9.....	77
5.1.10. Taller. N°10.....	78
5.1.11. Taller. N° 11.....	79
5.1.12. Taller. N°12.....	80
5.1.13. Taller. N°13.....	81
5.1.14. Taller. N° 14.....	82
5.1.15. Taller. N° 15.....	83
5.3. Prueba de Wilcoxon.....	88
5.3. Análisis de Resultados.....	89
VI.CONCLUSIONES	94
6.1. CONCLUSIONES	94
6.2. RECOMENDACIONES	96
6.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97
ANEXOS	102
ANEXO N°1	103
Cuadros de las dimensiones de la motricidad fina	
ANEXO N°2	107
Ítems de la Motricidad fina	
ANEXO N°3	108
Prueba piloto o cuestionario	
ANEXO N°4	109
Programa de Estrategia Didáctica	
ANEXO N°5	113

Talleres de Aprendizaje	
ANEXO N°6	115
Listas de cotejos	
ANEXO N°7	155
Pretest	
ANEXO N°8	156
Postest	
ANEXO N°9	157
Oficio, solicitud	
ANEXO N°10	158
Constancia de Ejecución de Proyecto de Investigación	
ANEXO N°11	159
Hoja de similitud	
ANEXO N°12	160
Evidencias	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	60
Población estudiantil.	
Tabla 2	62
Matriz de Operacionalización de Variables	
Tabla 3	66
Escala de Calificación	
Tabla 4	67
Matriz de Consistencia	
Tabla 5	69
Resultados de la aplicación del taller N° 01	
Tabla 6	70
Resultados de la aplicación del taller N° 02	
Tabla 7	71
Resultados de la aplicación del taller N° 03	
Tabla 8	72
Resultados de la aplicación del taller N° 04	
Tabla 9	73
Resultados de la aplicación del taller N° 05	
Tabla 10	74
Resultados de la aplicación del taller N° 06	
Tabla 11	75
Resultados de la aplicación del taller N° 07	
Tabla 12	76
Resultados de la aplicación del taller N° 08	
Tabla 13	77
Resultados de la aplicación del taller N° 09	
Tabla 14	78
Resultados de la aplicación del taller N° 10	
Tabla 15	79
Resultados de la aplicación del taller N° 11	

Tabla 16	80
Resultados de la aplicación del taller N° 12	
Tabla 17	81
Resultados de la aplicación del taller N° 13	
Tabla 18	82
Resultados de la aplicación del taller N° 14	
Tabla 19	83
Resultados de la aplicación del taller N° 15	
Tabla 20	84
Motricidad Fina en el pre test	
Tabla 21	85
Motricidad Fina en el pos test	
Tabla 22	86
Motricidad Fina por dimensiones en el pre test	
Tabla 23	87
Motricidad Fina por dimensiones en el pos test	
Tabla 24	88
Prueba de Wilcoxon.	

ÍNDICE DE GRAFICOS

Figura1	69
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 01	
Figura2	70
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 02	
Figura3	71
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 03	
Figura4	72
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 04	
Figura5	73
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 05	
Figura6	74
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 06	
Figura7	75
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 07	
Figura8	76
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 08	
Figura9	77
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 09.	
Figura10	78
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 10	
Figura 11	79
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 11	
Figura 12	80
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 12	
Figura 13	81
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 13	
Figura 14	82
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 14	
Figura15	83
Gráfico de círculos de los resultados del taller N° 15	

Figura16	84
Gráfico de círculos de los resultados de motricidad fina en el pre test de la tabla N° 20	
Figura17	85
Gráficos de círculos de los resultados de motricidad fina en el post test de la tabla N° 17	
Figura N°18	86
Gráfico de distribución porcentual motricidad fina pre test por dimensiones	
Figura N°19	87
Gráfico de distribución porcentual motricidad fina post test por dimensiones	

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se desarrolla en los Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I. E. N°203“Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Como adaptación en el entorno, va presentando y recreando las normas, valores, comportamiento y actitudes que lo preparan para el futuro. En la primera infancia los niños y niñas conocen el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo este un vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones interpersonales. La enseñanza que se brinda a los niños es mayormente cognitiva dejando de lado un tema sumamente importante que es la motricidad fina, lo que constituye una de las variables de la presente investigación. Actualmente la educación del nivel inicial es considerada de valiosa trascendencia dentro del ámbito formativo de los niños en todas partes del universo, en unos países con mayor relevancia que en otros pero de igual importancia con los niños y niñas, porque se ha determinado que parte de su buen desarrollo educativo se inicia dentro de un complejo proceso en donde los niños se desarrollan de manera integral, es por esa importante razón que los objetivos planteados para desarrollar este proceso de enseñanza aprendizaje son cada vez más exigentes, los cuales muchas veces se han convertido equivocadamente en la acumulación de trabajos monótonos que hacen que el niño o niña demuestren indiferencia por los aprendizajes en la escuela o las tareas dejadas para resolverlas en el hogar, lo que genera un malestar a los padres de familia, porque los padres reemplazan la labor del profesor pero en casa, lo que se ha convertido para muchos en una problemática familiar; es por estas razones que los profesores deben de valerse de distintos recursos didácticos y técnicas innovadoras

para el logro óptimo de las competencias y capacidades fundamentales en los niños y niñas del nivel inicial. La importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas. Los principios de motricidad se fundamentan en estudios fisiológicos del niño considerando el cuerpo como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación, la primera comunicación y que integra progresivamente la realidad de los otros objetivos, del espacio y del tiempo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

El conocimiento general y específico del profesor sobre el uso del juego dentro de las actividades educacionales de los niños debe ser su primordial necesidad de acuerdo a (Piaget, 1956), porque a través del juego en el acto didáctico el niño asume los aprendizajes significativos, con mayor efectividad según (Ausubel. 1983). Su aplicación como una actividad de recreación en los niños y niñas del nivel inicial es beneficiosa, ya que todo debería de girar en función de este tipo de actividad, como un hábito común para asumir los aprendizajes significativos con mayor fluidez, sin embargo, en su mayoría de veces los profesores no manipulan adecuadamente este tipo de actividad, porque a través de ella se puede incitar a descubrir y averiguar el contexto que nos rodea. Como adaptación adecuada en el entorno socio cultural de los niños y niñas, se va presentando y recreando las normas, valores, comportamiento y actitudes que lo van formando y preparando para el futuro. En su primera infancia los niños y niñas conocen el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo esta una actividad comunicativa que lo integra y lo desarrolla a través de su expresión de su

historia afectiva y emocional, de sus propias vivencias y relaciones, ya que los niños a través del juego logran fortalecer el contacto con su familia, su entorno físico y social, desarrolla habilidades, amplía los lazos sociables, y en general la capacidad intelectual, es por esta razón que es de importancia considerar la programación de actividades pedagógicas contemplando la inclusión del juego como una herramienta esencial para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según UNICEF (2016), los niños desarrollan su juego de diferentes formas, lo que permite que cada niño desarrolle su propia psicomotricidad, lo que fortalece su propia autonomía, se deja de lado muchas veces la motricidad por enseñar mayormente lo cognitivo.

La investigación es relevante dado que mediante el cumplimiento del objetivo se determinará si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 203, “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Bonilla (2014), manifiesta que cada individuo busca desarrollar permanentemente su propia capacidad para lograr aspiraciones en un determinado contexto, entre estos se encuentra la actividad lúdica que los niños realizan por placer y motivación, lo que les supone un acto de libertad. Desde esta perspectiva se ha planteado la formulación del **problema**: ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de edad de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018? **El objetivo general**: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. **Los objetivos específicos**: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina,

en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 3 años de edad de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. La investigación se enmarcó en la metodología experimental, la misma que se caracteriza por la manipulación de la variable independiente y responde al contexto que se investiga, para el recojo de información se empleó el instrumento lista de cotejo. La importancia de la investigación está basada en que se puede medir el efecto de una propuesta de juegos lúdicos en una importante variable como la motricidad fina que es significativa en el niño para la manipulación de objetos, y la creación de figuras y formas, el logro de este aspecto ya se considera un nivel elevado y de maduración. La propuesta en esta investigación utilizando material concreto se aplicó a través de Talleres de aprendizaje permitiendo la observación de los niños y niñas sistematizando sus logros y experiencias mediante una lista de cotejo. Desde el ámbito educacional el logro de una buena motricidad fina permite plenamente la conducción del propio niño de sus propios movimientos. En virtud al aporte teórico que se plantea la justificación fue: Justificación práctica, dado que servirá para resolver un problema práctico como la motricidad fina a través de una propuesta como son los juegos lúdicos. Justificación teórica, científica, esta se sustenta en que los resultados de la investigación se generalizan e incorporan como conocimiento científico, asimismo, ha servido para

satisfacer a algunos investigadores, cognoscitivos existentes respecto a la variable dependiente en estudio. Justificación metodológica, al ser válidos y confiables los instrumentos empleados, estos pueden emplearse en otros trabajos de investigación desarrollados en entornos similares, es decir pueden estandarizarse, mejorarse e innovarse. **La metodología** empleada para la presente investigación, fue a través del diseño no experimental, con grupo pre test y post test experimental, el grupo experimental lo constituyeron entre 27 niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el carpintero” región Tumbes, 2018. La variable juegos lúdicos se aplicó mediante talleres de aprendizaje y la variable motricidad fina, mediante una lista de cotejo de 26 ítems, los datos recogidos se procesaron mediante el estadístico la prueba de Wilcoxon. La presente investigación está organizada en seis (6) capítulos: Capítulo I, se presenta la introducción de la investigación, se describen de manera su cinta la descripción de la investigación. Capítulo II, se desarrolla la revisión de literatura, con formada por los antecedentes internacionales y nacionales y las bases teóricas en función a las variables de la investigación. Capítulo III, plantea la hipótesis general de la investigación.

Capítulo IV, describe la metodología de la investigación considerando el diseño de la investigación, la población y muestra, la definición y Operacionalización de variables e indicadores, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos. Capítulo V, describe e interpreta los resultados obtenidos, se realiza el análisis de los resultados y se realiza la discusión pertinente de la investigación. Capítulo VI, se presentan las conclusiones de la investigación.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacional

Velázquez (2015) presento una Tesis titulada: *Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*, presentada a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador 2015, para obtener el grado de Magister en Ciencias de la Educación. En esta investigación se planteó como objetivo, Analizar el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de los centros de educación inicial. La metodología de la Investigación fue cuantitativa y cualitativa porque se constituye en el paradigma fundamental del presente trabajo debido a que permitió en lo cuantitativo conocer el número de docentes parvularios que tienen como base del desarrollo de la motricidad fina la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo este proceso sistemático permitió establecer que es necesario mejorar las técnicas que emplean las docentes parvularios para desarrollar la motricidad fina a través de las actividades lúdicas en la práctica diaria con los niños y niñas de los Centros de Educación Inicial, CEI, seleccionados previamente. La discusión de los resultados obtenidos se orienta a la necesidad de capacitar a las docentes parvularios en el uso de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina contrastando con las investigaciones previas que tienen igual orientación, aunque con enfoques y realidades distintas. Para este efecto se hace necesaria la capacitación de las docentes parvularios y la dotación de los recursos correspondientes para las actividades lúdicas que dieron paso a la propuesta:

Guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de los centros de educación inicial Federico Froebel, La Merced y María Montessori, de la Ciudad de Esmeraldas.

Herrera (2014) presentaron una Tesis titulada: *El arte infantil como herramienta pedagógica de motricidad Fina en niños y niñas de cinco años, presentada a la Universidad del Tolima IDEAD Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué Colombia – 2014*. Para obtener el título Profesional de Licenciatura en Pedagogía Infantil. El presente trabajo de investigación tuvo como propósito sustentar la importancia de motricidad fina en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños del grado transición utilizando como herramienta las artes Plástica, a la vez determinar si los docentes de Educación Inicial estimulan el desarrollo de la motricidad fina a través de esta herramienta en el gimnasio infantil pequeñas aventuras Educativa. La fundamentación teórica contiene definiciones, objetivos, actividades y materiales plásticos que sustentan la aplicación de las Artes Plásticas para el desarrollo de las habilidades motrices finas que son necesarias para posteriores dichos procesos, lo que permite tener un amplio conocimiento sobre el desarrollo de la motricidad fina.

El registro de los datos obtenidos en el proceso de investigación, fueron analizados mediante estadísticas descriptivas, que se tabularon para calcular los respectivos porcentajes; posteriormente se presentaron los resultados con su respectiva interpretación, lo que permitió redactar las conclusiones y recomendaciones, las cuales sustentaron la elaboración de la propuesta. Un proyecto de aula guía que constituye estrategias metodológicas didácticas,

innovadoras de calidad para el desarrollo de la motricidad fina, en beneficio de la comunidad educativa y en especial del educando.

Martinez (2013) presentó una Tesis titulada: *Motricidad fina y su incidencia en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas con síndrome de Down*, presentada a la Universidad Estatal de Milagro Ecuador, 2013. Para obtener el título Profesional de Licenciatura En Ciencias de La Educación, mención Educación Parvularia. Su propósito se fundamenta en analizar la incidencia de la motricidad fina en el desarrollo de la escritura de los estudiantes con síndrome de Down del Centro de Rehabilitación de Educación AVINNFA, debiéndose desarrollarse desde la primera infancia para que exista una gran interdependencia en los desarrollos-motores, afectivos, sociales e intelectuales especialmente en los niños que se educan en este plantel. Para la ejecución de este proyecto la fundamentación teórica se basa en dos variables la independiente que es la motricidad fina y el dependiente desarrollo de la escritura, la fundamentación filosófica la capacidad didáctica aparece citada por Platón o Aristóteles, que afirmaban que la utilización de materiales concretos que el niño manipula crea un clima propicio para el aprendizaje. Una de la causas que retrasa el inter aprendizaje es la falta de estimulación y que no se dé el adecuado desarrollo de motricidad fina problemática evidenciada en niños y niñas del Centro de Rehabilitación de Educación AVINNFA que tienen síndrome de Down frente a esta realidad una vez verificada la hipótesis se elaboró una guía de técnicas para el desarrollo de la motricidad fina e inclusión para estos niños, la que cuenta con técnica grafo plásticas que permitan al docente trabajar motricidad fina con orientaciones pedagógicas encaminados al desarrollo de la escritura. La

metodología de investigación utilizada fue el método científico, inductivo-deductivo, analítico - sintético a través de la Investigación de campo, Investigación explicativa, Descriptiva y Bibliográfica o Documental se logró recolectar la información para tener una idea del problema en la institución educativa. El análisis de resultados se lo realizó en cuadros y gráficos estadísticos los que permitieron mostrar los resultados de forma ordenada y precisa obteniendo como conclusión que hace falta que los docentes apliquen metodologías que permitan desarrollar la motricidad fina en los niños por lo cual con la aplicación de la propuesta se permitirá solucionar este problema de manera eficiente orientado a logro de la independencia y autonomía de los niños y niñas con síndrome de Down, contribuyendo a que se dé una verdadera inclusión.

Gómez Y Molano (2015) presentó una tesis titulada: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; presentada a la Universidad del Tolima. Ibagué Colombia 2015, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil. En la presente investigación se propuso como objetivo general favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. El estudio está orientado al diseño de investigación acción, tipo cualitativo; la población de estudio es de 29 niños de 5 a 6 años, que integran el grado preescolar de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Resultado: con actividades como Jugando con las consonantes, los niños a través de actividades lúdicas, el juego, la interacción y la recreación lograban integrarse, aprender y respetar reglas de juego, desarrollar su agilidad mental,

reconocer y manejar sus emociones y las de los demás, reconocer y respetar el valor de la amistad, entre otros aspectos que se relacionan con la implementación de la lúdica. Conclusión: se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Nacional

Quispe (2015) presentó una Tesis titulada: *Desarrollo de la motricidad de niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N O 557- Antacocha, Presentada a la Universidad Nacional de Huancavelica - Perú, 2015*. Para obtener el título Profesional de Licenciatura en Educación inicial. El método es descriptivo, la población y la muestra está constituida por los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial W 557- Antacocha - Huancavelica que hacen un promedio de 23 niños y niñas; el instrumento fue el test de evaluación del desarrollos psicomotriz, válido y confiable en uso frecuente en nuestro país. Se llegó a la conclusión que el nivel de desarrollo psicomotriz alcanza el nivel de normalidad en el 73,9% de los niños y niñas evaluados; y solo el 26,1% presenta el nivel de riesgo, así como no se hallaron caso de retraso en el desarrollo psicomotriz. Respecto a las áreas o dimensiones se encontró que el área de motricidad, conocido también como motricidad gruesa, es el que más

desarrollado; seguidamente el área del lenguaje y el área donde menos desarrollan es el área de coordinación, conocido también como motricidad fina.

Andia (2015) presentó una Tesis titulada: *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa inicial 192 de la ciudad de Puno, Región Puno. Presentada a la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Para obtener el título Profesional de Licenciada en educación Inicial 2015*. Tuvo como objetivo general determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. La investigación tuvo un diseño no experimental, descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años a quienes se aplicó un cuestionario evolutivo TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recopilar datos para el análisis, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0. De los resultados obtenidos se observa que nivel de psicomotricidad, se observa que el 76% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 19 % en riesgo y el 5% se encuentran con retraso. Como resultado de la investigación estadística presentada, se concluye que el nivel de los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal.

Lachi (2015) presentó una Tesis titulada: *Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. 2015, para obtener el Grado de Maestro en Educación en la Universidad San Ignacio de Loyola. Lima-Perú. Para la ejecución de esta investigación se consideró plantear*

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

Ochupe (2017) En su tesis de *El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa N° 08 pequeño benjamín, Lima*, tiene como objetivo determinar la relación de los juegos y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 pequeño Benjamín, la población que se tomó en la presente investigación estuvo conformada por 103 alumnos de 4 años de edad de la institución educativa El Pinar 368 en el distrito de Comas 2017, se utilizó el diseño no experimental – transversal, debido a que la investigación empezará con la observación de los hechos reales que se han presentado, es de tipo básica, descriptivo, nivel correlacional, ya que en este caso vamos a estudiar el grado de relación que existe entre las dos variables de estudio que son el juego y la motricidad fina, los resultados del análisis estadístico dan cuenta de la

existencia de una relación $r=0,746$ entre la variable: juego y la dimensión coordinación viso manual. Este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y tiene un nivel de correlación moderada. La significancia de $p=0,000$ muestra que es menor a $0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa, en conclusión; Existe la relación significativa entre el juego y la coordinación viso manual en los niños de 4 años de la institución Educativa Inicial N°08 “Pequeño Benjamín”.

Regional

No encontrando en la biblioteca ULADECH, y en otras bibliotecas de la región sobre antecedentes de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la I. E. n° 203 “Jesús el carpintero”, región Tumbes, 2018. Habiendo encontrado una más próxima a nuestra región.

Sosa (2014) presentó una Tesis titulada: *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014*. Presentada a la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial en Talara – Piura en el 2016. La presente investigación tenía como objetivo general determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la

creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara 604 Talara en el año 2014, se obtuvo como conclusiones que la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Es así que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI 85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17.

2.2. Bases teóricas.

2.2.1. Didáctica

En términos técnicos más específicos la didáctica es parte importante la ciencia pedagógica, porque se faculta la búsqueda de técnicas metodológicas para lograr la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual define los patrones para lograr que los estudiantes asuman con mayor facilidad y eficacia los conocimientos. Según la aportación de Díaz (2001) quien describe que: *“Innegablemente, la Didáctica ha experimentado, igual que las demás Ciencias Sociales, las vicisitudes de las indefiniciones epistemológicas, conceptuales y metodológicas”*. Significa que este término ha sufrido cambios significativos, pero encaminados a una concepción consensuada entre sus investigadores, pero

referentes a su propio concepto y técnicas del proceso de enseñanza. De acuerdo a Moreno T. (2011), nos puntualiza que:

Con el transcurso del tiempo, el ámbito de la Didáctica General ha sufrido profundas transformaciones, debido al surgimiento de nuevas formas de conocimiento en educación, a los importantes avances de la investigación educativa, a la aparición de teorías psicológicas del aprendizaje, a la forma de concebir la inteligencia humana, entre otras. Significa, que la didáctica ha ido evolucionando en la medida que se ha innovado el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, hecho ocurrido en la medida que se han realizado diversidad de investigaciones científica educativas con el propósito de mejorar la actividad educativa en sus distintos niveles educativos que ofrecen sus sistemas. Por lo consiguiente para Sánchez (2012) considera según sus estudios que: *“La palabra didáctica fue empleada por primera vez relacionada con el sentido y la necesidad de enseñar en 1929, por el alemán Wolfgang Ratked en su libro Aphorisma Didactici Precipui o sea Principales Aforismos Didácticos”*. Entonces significa que el término didáctica no ha modificado su propósito inicial cuando fue creada, porque si se compara su interpretación inicial para la cual fue instituida, aún mantiene ese propósito de necesidad por la enseñanza.

2.2.1.1. Estrategia didáctica

De acuerdo a Avanzini (1998) nos detalla: *“Que las estrategias didácticas requieren de la correlación y conjunción de tres componentes: misión, estructura curricular y posibilidades cognitivas del alumno*. Significa que las estrategias didácticas necesitan de la reciprocidad interactiva de tres elementos básicos y

esenciales para realizar una tarea guiada por una estructura para que el estudiante pueda desarrollar sin limitaciones su potencialidad de los saberes adquiridos. Asimismo, Díaz y Hernández, 1999), citado por (Delgado, 2009), nos indican al respecto que:

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por esto, es importante definir cada una. Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. Significa, que las estrategias didácticas perciben de qué manera se puede desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, para que este proceso sea asumido de la manera más sencilla y comprensible para los estudiantes, incluso lograr que este aprendizaje sea significativo, las estrategias didácticas debe ser una reciprocidad entre los estudiantes y profesor para lograr saberes óptimos y eficientes. De tal manera que Mansilla (2013), definen la estrategia didáctica: *“como un conjunto de procedimientos coherentes y lógicos para facilitar la participación activa del estudiante en la construcción de aprendizajes”*. Significa que las estrategias didácticas son un conjunto de instrucciones que se relacionan metódicamente para suministrar con facilidad la intervención en la elaboración de la enseñanza. Una de las estrategias más relevantes que se ajusta a las necesidades e intereses de los niños es el juego, ante ello, Charoenyin (2010), señala que existe una relación

estrecha entre el juego y el aprendizaje de los contenidos matemáticos, sólo si se vinculan estas dos dimensiones, el aprendizaje de la matemática será significativo. Asimismo, señala que el juego debe realizarse de manera cooperativa y con criterio de éxito de tal manera que los niños desarrollen una actitud positiva entre compañeros y a la matemática. Considera también que los elementos socio culturales son estímulos importantes para jugar porque en esta actividad el conocimiento se da con más solidez en las estructuras mentales. Significa que la existencia de una brecha que se relaciona directamente con las actividades es recíprocamente relacionada entre el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, es por ello su importancia de promoverla desde los niveles educativos de inicial.

2.2.1.1.1. Modalidad de la organización de la enseñanza

Gimeno (2010) comenta que la formación del profesorado se convirtió automáticamente durante mucho tiempo en encontrar soluciones a los problemas técnicos de la enseñanza (redactar programaciones en plantillas, evaluar y calificar, metodologías determinadas, etc.) y no en dar respuestas a las situaciones problemáticas de la cultura y de la enseñanza (que permite movilizar saberes y experiencias en el contexto de desarrollo curricular) como debería ser una formación que permitiera intervenir en el desarrollo curricular. Fue una formación inútil para la mejora de la enseñanza o fue una formación útil para la reproducción de la enseñanza elaborada desde fuera.

2.2.1.1.2. Juego

Desde la concepción de Jean Piaget (1956), citado por Arevalo (2016), establece que: El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva. Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. Del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Significa que parte del desarrollo de la inteligencia del niño tiene relación directamente con el desarrollo del juego, porque a través del juego el niño asimila muy fácilmente el ejercicio y este a la vez desarrolla la psicomotricidad en el niño, el mismo que depende de la edad del niño y de las circunstancias donde se encuentre. Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), citado por Arevalo (2016), considera según su apreciación que: El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Aquí se considera que el juego es una prioridad del ser humano por quererse interrelacionarse con su entorno socio cultural, porque según su investigación, en el desarrollo evolutivo concurren dos direcciones o rumbos en las etapas del desarrollo humano, porque una se está orientada al instinto de conservación y reproducción y el otro rumbo hacia el contexto social y cultural de su entorno. A través del desarrollo práctico del juego se desarrolla la creatividad e imaginación del niño a un extremo inimaginable.

2.2.1.1.3. El juego lúdico

Según Fullea (2003) considera que el juego lúdico beneficia a los niños favoreciendo en ellos habilidades y significa un: *Impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial*". Por lo cual es necesario desarrollar diversas opciones estratégicas para motivar constantemente el interés y la atención de los niños al momento de direccionar un aprendizaje intencionado. Por lo consiguiente se debe de concebir según Yañez (2007), que: La lúdica es un

movimiento inherente al ser humano, a su desarrollo psicosocial; desde esta propuesta, la lúdica es el proceso interno que mueve al individuo en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando en ello el aprendizaje. La relación entre lúdica y juego didáctico, evidencia su contraposición conceptual y empírica, porque mientras una es movimiento interno, el otro presenta reglas y fines. Lo que significa que la lúdica se relaciona e interactúa proporcionalmente con el profesor y los niños estudiantes que desarrollan la actividad, ya que esta actividad encierra un propósito que se relaciona con sus aprendizajes que necesariamente debería desarrollar.

2.2.1.1.4. Clasificación basada en la teoría de Piaget

Gutiérrez Y Vila (2015) en su libro nos considera la más elaborada hasta el momento y la de mayor repercusión dentro de la psicología evolutiva; lo que se explica en parte por la gran amplitud de sus pretensiones: Piaget pretende desarrollar una Epistemología Genética, esto es, una "teoría del conocimiento" a partir de la explicación de génesis y desarrollo psicológico. En este empeño sostiene, lo que caracteriza esencialmente el conocimiento en su naturaleza "creadora", lo que implica un sujeto "activo"; para "conocer" no solo percibe y reacciona ante los objetos si no que debe "actuar" sobre ellos transformándolos. Piaget extiende el modelo biológico del crecimiento de un organismo al problema psicológico del desarrollo de la inteligencia: es un problema complejo que supone "adaptación" al medio (plano externo) y "organización" psicológica (plano interno). La adaptación se produce a través de dos procesos

complementarios e inter dependientes entre los que debe darse “equilibrio”. La Asimilación, que se produce cuando el sujeto trata de interpretar e incorporar la información del medio a partir de los esquemas disponibles. La Acomodación que supone la modificación de estos esquemas para hacerlos consistentes con las nuevas experiencias.

2.2.1.2. Secuencia didáctica del juego

Arroyo Y silva (2015) En su tesis *titulada Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de educación inicial en una institución pública de Ate Vitarte*, nos dice que. El juego tiene como propósitos el disfrute y el ganar, requiere poner en acción capacidades y recursos como la atención, concentración, reflexión, creatividad, imaginación, curiosidad, iniciativa, esfuerzo, perseverancia, paciencia, confianza, dominio de sí mismo, auto concepto, autoestima, moral y seguridad; así mismo como la capacidad de resolución de situaciones problemáticas que conlleven al éxito. El juego se realiza en un tiempo (un inicio y un término) y espacios determinados; los cuales generan limitaciones y dificultades. Estas, gracias a él, pueden ser aceptadas, El juego permite aprender a respetar normas desde la comunicación, la competición y la cooperación facilitando la inserción social, ya que participan personas de diferentes edades, sexos, razas culturas, etc. (Alfonso, 2009). Se realiza de manera libre, espontánea, sin presiones y sin pretensiones materiales; “sin embargo al jugar nos sometemos, aunque de manera voluntaria, a una serie de restricciones internas” (Marín et al, 2008, p,18), así como las normas y

procedimientos propios del juego (Alfonso, 2009). El juego no es una actividad neutra, sino que se va complejizando, pero de una manera agradable y hace atractiva otras actividades.

2.2.1.2.1. El juego basado en la teoría de Piaget

Según lo considera la perspectiva de Piaget, citado por (Calero, 2006) quien nos describe que: *“El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional”*. Significa que el juego es un asunto que tiene sus propias características de actitudes que no son aprovechadas por las escuelas que no innovan, es por ello que es una necesidad estar acorde a la actualización de las investigaciones sobre propuestas de innovación educativa, como lo es el caso de la aplicación de los juegos lúdicos en el nivel inicial.

2.2.1.2.2. Características del juego

De acuerdo a investigadores, se ha considerado que el juego ha confirmado ser una apreciable práctica para que los estudiantes del nivel inicial fortalezcan adecuadamente sus aprendizajes, es por ello que se ha considerado actualmente una riqueza difícilmente de poder valorar, y esto se debe a que ayuda enormemente al sano progreso de la personalidad en los niños y niñas del nivel inicial. Ante esta perspectiva Piaget, 1978, citado por (Herradora & Olivas, 2013), considera que:

Es conveniente distinguir los símbolos, por un lado, y las señales por otro. El caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es meta y el referente diferenciado, un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos. Los sistemas simbólicos, se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución. El juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno, es un modo de conocerlo, aceptarlo y de construirlo. Significa que hay que saber identificar las diversas anotaciones que traen consigo los diversos juegos, ya que estos pueden ser expresados simbólicamente o de manera imaginativa, cada uno de estos ya sea simbólicamente o inventivamente imaginados por los niños pueden desarrollarse antes del segundo año de vida, y parte de ello influye su entorno sociocultural donde se está formando.

Según (MINEDU, 2013) nos describe detallando que: El juego es ante todo divertido y placentero, aunque no se manifiesten signos de alegría, siempre es considerado positivamente por quien lo practica. Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, por consiguiente, podrían ayudarnos a diferenciar el juego, de cualquier otra actividad, Pág.68.

El juego representa para el niño una actividad que se relaciona directamente con sus emociones personales, los estudios realizados por reconocidos autores en temas pedagógicos, consideran la importancia que involucra esta actividad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje especialmente en los niños del nivel inicial. Realmente los niños se emocionan bastante cuando realizan cualquier actividad que se relacione directamente con el juego.

2.2.1.2.3. Rol del docente en los juegos

Según MINEDU (2013) considera que: El rol del docente dentro de la estrategia de aprendizaje del juego debe estar bien delimitado, manteniéndose al margen ya que debe permitir que los niños se apropien mayormente de las actividades del juego es como guía, conjuntamente con el enfoque problematizado del campo formativo, en estas situaciones el rol puede ser también de facilitador, Pág. 48.

El rol del docente involucra sus funciones inherentes a su actividad profesional en la formación específica del estudiante, porque su categoría profesional debe garantizarlo, además dentro de su formación profesional se prepara para viabilizar con sencillez y con técnica el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje y entre ellos el uso del juego como parte de la didáctica. Por su lado, (Vargas, J. 2009 P.89), considera que: “Nuestro rol como mediador en los juegos permite mezclarse en las situaciones de juego, de conflicto que pudieran registrar de los juegos sociales o de los juegos reglados, el adulto puede tomar un papel arbitrario en el desarrollo de los juegos en el que señale las actitudes que logran el buen desarrollo del juego en el proceso del aprendizaje”.

El rol del docente significa, la acción de una labor intermediaria que permite acceder de manera de enlace para la comprensión de los nuevos conocimientos que van asumiendo junto al desarrollo de los juegos entre los estudiantes dentro de su proceso de formación, esto significa que el juego es parte de la didáctica. El docente realiza el enlace entre la interacción del estudiante, el juego y el docente, con la intencionalidad de los aprendizajes que lleva dentro de la ejecución del juego. Esto significa que sin querer se aprende jugando.

2.2. 1.2.4. El juego como actividad del desarrollo cognitivo

En este sentido, sobre la importancia del juego desde temprana edad, según estudios se puede considerar como actividad imprescindible que desarrolla y estimula la parte cognitiva en los niños, ya que mediante la ejecución del juego asimila con facilidad las estructuras básicas del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar conocimiento. De acuerdo a (Rodríguez, 2013), nos indica que en el juego el niño: *“Estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, ayuda a la solución de problemas y a descubrir los efectos de sus acciones”*. Lo que significa que el juego sería el promotor del desarrollo de las capacidades intelectuales, y que solo se requiere que los niños desarrollen aprendizajes intencionados con objetivos pedagógicos.

2.2.1.2. 5. El juego como expresión del pensamiento infantil

De acuerdo a Fuente especificada no válida., quien nos describe que: El juego como una de las importantes manifestaciones del pensamiento infantil. Orientado por sus intereses epistemológicos de base, estudia los procesos de simbolización en el sujeto y encuentra en el juego, fundamentalmente en el juego simbólico, una instancia propia para explicar el paulatino abandono de las formas egocéntricas de pensamiento y la progresiva construcción de modalidades lógicas avanzadas. La participación en situaciones lúdicas parece colaborar en el pasaje de la inteligencia práctica a la representativa al posibilitar el despliegue de la

imaginación creadora y de la acción transformadora del niño, que resultan un motor de su pensamiento y su razón. Significa que el juego es relevante dentro de la formación de los niños del nivel inicial, porque su realización los motiva y los anima, que es parte de la naturalidad de los niños, es muy raro que a ciertos niños no les guste jugar, ya que el juego es parte de su propia personalidad e identidad cultural, porque dentro de su ejecución los niños desarrollan otras habilidades que en su momento adecuado les será de utilidad.

2.2.1.3. Enfoque metodológico del aprendizaje

De acuerdo a la perspectiva de (Hernández & Vergara, 2000), consideran que Enfoque metodológico del aprendizaje es: *“la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase”*. El desarrollo de enfoques y estrategias metodológicas incumben participar de forma activa a los niños, desde el uso de su adecuado desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, considerando su estilo y ritmo

Asimismo (Díaz & Pereira, 1997), nos detalla sobre esta concepción del enfoque metodológico, el mismo que se desarrolla en ámbito educacional por los niños, este tipo de enfoque se desarrolla de forma integral, es dinámico y se ejecuta individualmente. En el ámbito educativo es considerado como eje central del proceso pedagógico que desarrollan en espacios educativo acondicionados, a la vez para su efectividad deben ser apropiados para su desarrollo se practique de manera integral, promoviendo su facultad individual, en lo social, sus emociones, desarrollo y práctica de valores actitudinales.

2.2.1.3.1. Enfoque significativo

La forma de comportarse de un alumno con respecto al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje es trascendental e imprescindible en la medida de poder obtener que éste proceso sea asumido significativamente por el estudiante. Ahí radica la importancia necesaria para que el profesor al momento de instruir en su clase tome por un momento del tiempo para expresarles adecuadamente lo significativo para ellos adquirir los nuevos aprendizajes, ya que por intermedio de ellos se podrá producir nuevos conocimientos; ante lo descrito y la manera que considera, Ausubel (1983), donde nos detalla que: Existe aprendizaje significativo cuando se relaciona intencionadamente el material objeto de estudio, que es potencialmente significativo, con las ideas establecidas y pertinentes de la estructura cognitiva. De esta manera se pueden utilizar con eficacia los conocimientos previos en la adquisición de nuevos conocimientos que, a su vez, permiten nuevos aprendizajes. El aprendizaje significativo sería el resultado de la interacción entre los conocimientos del que aprende y la nueva información que va a aprenderse.

En este sentido se asume que el aprendizaje significativo es considerado como parte de un constructo que se desarrolló a través de un proceso que construye conocimientos, pero con la ayuda primordial de sus saberes previos. Bajo esa perspectiva, Ausubel (1983), considera que:

El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno;

no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad, Pág. 105.

Entonces el aprendizaje significativo está relacionado al desarrollo de su propia combinación cognoscitiva del estudiante, esa combinación que realiza se activa para sintetizar y producir los nuevos conocimientos propios.

2.2.1.3.2. Requisitos para el enfoque significativo

De acuerdo a la concepción de (Ausubel, 1983, pág. 48), nos indica que:

El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria.

Es por ello la necesidad de expresar la relación entre la concepción anterior frente al nuevo conocimiento adquirido.

Según (Moreira, 2000), considera que de acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se consigan lograr aprendizajes significativos es imprescindible que se cumplan tres situaciones:

Significatividad lógica del material: Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados

Significatividad psicológica del material: Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva.

Actitud favorable del alumno: Actitud favorable del alumno, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material).

Es imprescindible el cumplimiento de estas condiciones para la obtención del aprendizaje significativo, al cual se debe de tener en cuenta para que sea sumido como tal.

2.2.1.3.3. Tipos de aprendizaje significativo

Según (Ausubel, 1983, págs. 46, 61), nos detalla que:

Aprendizaje de representaciones: *“Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan”.*

Aprendizaje de conceptos: los define como: *“objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos”.*

Aprendizaje de proposiciones: *“Implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras”.*

2.2.1.3.4. Situación del aprendizaje significativo

(Ausubel D. , 1976.), considera que:

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social.

Lo que expresa, que la intención de esta teoría consiste en dar una explicación a las características del término aprendizaje que lo asume una determinada persona.

2.2.1.3.5. Importancia del juego en el aprendizaje

El papel del juego en el jardín de infantes. De acuerdo a Fuente especificada no válida., nos indica que el juego es: *“Un elemento primordial en la educación escolar”*. *“Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa”*. Es por esta razón de la importancia del juego como herramienta pedagógica que ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del nivel inicial, la aplicación de los juegos es de vital importancia en su educación porque el juego anima a los niños a estar atentos a sus dinámicas que ejecutan, asimismo les ayuda a desarrollar y mejorar su nivel cognitivo. En ese sentido la importancia del juego significa para el niño la manera de poder manifestarse realmente tal como es, porque desde su perspectiva personal interna los niños se expresan a través del juego, el desarrollo

de su propia personalidad y se puede visualizar desde temprana edad la formación de su conducta, carácter, emociones, pasiones entre otras cosas de importancia en su formación personal.

De acuerdo al MINEDU (2013) detalla que el Juego: Es importante para el desarrollo infantil en relación a su desarrollo personal, social y su aprendizaje significativo. El juego es una interacción del niño con su medio socio cultural, que es distinto al del adulto. Actualmente la mayoría de los docentes reconocen que el juego es una actividad que se emplea como estrategia didáctica para el proceso de su aprendizaje, Pág.56.

El niño siempre es atraído por el juego y debemos tener en claro que el juego beneficia su intelecto, porque cuando juega descubre diversidad de estrategias que estimulan el desarrollo de conocimientos.

Según este enfoque, significa su complejidad ya que: *“Se trata de una indagación que se corresponde con la psicología educativa como ciencia aplicada. El objeto de la misma es destacar los principios que gobiernan la naturaleza y las condiciones del aprendizaje escolar”* (op. cit., pág. 31). En otros términos, significa que se relaciona directamente con la psicología educacional, puesto que resalta los elementos y los escenarios educaciones donde se adquieren los aprendizajes.

2.2.1.3.6. Condiciones para el aprendizaje significativo

De acuerdo al aporte de Barriga Y Hernández (2002) considera sobre la base del aporte de Ausubel y propone: Una serie de condiciones que permite a

los/las estudiantes el logro de aprendizaje significativo, así como también algunas consideraciones que debe tener la docente para que se cumpla con éxito dicho aprendizaje. Estas condiciones son: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el estudiante ya sabe, disposición (motivación y actitud) de éste por aprender y naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje, Pág. 89

Entonces las condiciones establecen la adquisición de las enseñanzas en los estudiantes, y para que sean perdurables en el tiempo estos deben ser significativos. Cuando el estudiante se enfrenta a nuevos conocimientos frente y los compara con sus saberes previos y los acomoda entonces le son significativos. Es por esa razón que (Barriga Y Hernández, 2002), considera de acuerdo a su percepción que: *“Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimiento o cognitiva”* Pág. 92. Significa que el aprendizaje se adquiere a través de un proceso y como tal debe ser de importancia para el estudiante, es la importancia que lo hace significativo.

2.2.1.3.7. Recurso como soporte de aprendizaje

De acuerdo a lo que describe (Ausubel, 1983), la cimentación de significados obedece, esencialmente a la relación, decisión y jerarquía para el logro de aprendizajes significativos. Para lo cual se concibe por recursos del enfoque significativo de los aprendizajes al conjunto de operaciones y maniobras que los estudiantes deben de ejecutar y poner en práctica al momento de

confrontar su labor en relación al aprendizaje que está asumiendo; por lo que se considera como un factor relevante su influencia con respecto al aprendizaje.

2.2.2. Material Concreto

De acuerdo a la consideración de Bautista (2010) nos describe sobre la manipulación del material concreto en los niños dentro del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el cual puntualiza: *“la importancia de presentar a los alumnos diferentes materiales, para que tras su manipulación y experimentación provoque estímulos para el desarrollo de aptitudes lingüísticas, motrices, emocionales y psicológicas.* Entonces la manipulación del material concreto significa que los niños deben de maniobrarlos, tocarlos, palparlos, entre otras manipulaciones con la intencionalidad de activar y desarrollar también la habilidad de reconocer las cosas a través del tacto.

Según la perspectiva de Moreno (2011) nos detalla que el desarrollo del uso del material concreto se relaciona directamente al ámbito formativo dentro de la manipulación del material concreto con los niños del nivel inicial, es por ello que considera que:

La educación es un proceso que se desarrolla durante toda la vida, y tenemos que comenzar con una enseñanza/aprendizaje desde los primeros años de vida, a través de la interacción con elementos materiales que estimulan a la acción, el manoseo, aproximando a los niños actividades para que desarrollen los sentidos como la vista, el tacto, el gusto el oído, en definitiva, utilizar una metodología donde puedan desarrollar todos sus sentidos para conocer, investigar, aprender. Disponer de una buena fuente de recursos materiales, como estrategias,

pedagogías, metodologías, donde poder recurrir, convertirá en nuestra enseñanza en un proceso más personalizado y adaptado a las necesidades e intereses de nuestro educando.

Entonces a través del uso del material concreto en los niños se desarrollan adecuadamente el conjunto de sus sentidos, porque manipulan, observan, escuchan entre otras actividades que pueden realizar.

(Chacón & Viciano, 2017) Manifiestan con respecto a la motricidad, como: *“la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contratación muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio”*.

De acuerdo a Nista Y Pícolo (2015) citado por (Chacón & Viciano, 2017) definen que:

La educación que no tome en cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, este ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea.

2.2.2.1. Desarrollo de la Motricidad

(Chacón & Viciano, 2017) Consideran que:

La motricidad no solo es importante porque permite el desarrollo motor del alumnado, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones y adquiere los conocimientos pertenecientes al ciclo, siendo el movimiento un factor

determinante en el aprendizaje al ser considerado un agente motivador capaz de impulsar al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante en el día a día del pequeño. Es por ello que la etapa de educación infantil es perfecta para el desarrollo de competencias específicas en el niño, que marcarán su personalidad y su posterior desarrollo tanto personal como académico

Según (Silva, Neves Y Moreira, 2016) citado por (Chacón & Viciano, 2017) nos especifican que:

El propósito de defender esta idea es conseguir conciencia a la persona que lo lea de la necesidad de trabajar el elemento más vital del que dispone el niño desde antes de su nacimiento, el movimiento, el cual, si se trabaja a través de la motricidad, permite al niño desarrollar su identidad, controlar su cuerpo y movimientos, expresar y comunicar emociones, etc. En definitiva, le permite interactuar con el mundo que le rodea, imprescindible para la adquisición de cualquier aprendizaje.

2.2.3. Motricidad fina

De acuerdo a Pentón (2007) considera que la motricidad: Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

Entonces la motricidad fina significa el movimiento que se realiza con el manejo práctico de las manos, esencialmente se practica constantemente en las clases de educación física, a través de movimientos controlados y pre establecidos de nuestros músculos, articulaciones y los miembros superiores.

Por su lado, López Y Gómez (2011), nos detalla que: La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

Al respecto se indica que la motricidad fina empieza su desarrollo entre los primeros 20 meses de haber nacido, que es una edad donde el niño comienza a realizar trabajos de manera desordenada en el piso, paredes, cuadernos entre otros lugares, pero que los mismos los realiza con interés, gusto y agrado. En la medida que practica estas mismas acciones va adquiriendo el manejo y manipulación con destreza y habilidad.

2.2.3.1. Desarrollo de la motricidad fina

Se estima que el desarrollo de la motricidad fina es fundamental para el desarrollo determinante de la capacidad de experimento y los aprendizajes de su contexto, por lo consiguiente, es de vital importancia porque beneficia el incremento de su inteligencia. Por lo consiguiente Merleau (1993), considera que:

Toda contención, es pues, el paso de la existencia en primera persona a una especie de escolarización de esta existencia que vive de una experiencia antigua, o mejor, del recuerdo de haberla tenido, posteriormente, del recuerdo de haber tenido este recuerdo, y así sucesivamente hasta el punto de que ya no retiene de ella más que la forma típica. Entonces, esto implica lo importante de saber el manejo adecuado de la motricidad fina desde el ámbito educacional, porque a través del buen manejo motriz el niño puede conducir sus propios movimientos en áreas pequeñas. La práctica constante posibilita el manejo óptimo para el dominio que debe perfeccionar.

2.2.3.2. Concepto de psicomotricidad

Debemos comprender que a través de la psicomotricidad el niño maneja adecuadamente la realización de una buena actuación sobre el manejo de los movimientos de su cuerpo, así como la habilidad de organizar el área donde ejecutan estos movimientos. Por lo consiguiente y según Comillas Y Perpinyá (2003) nos describe que: La psicomotricidad expresa la relación entre los procesos psicológicos y motores. Cuando hablamos de psicomotricidad se habla de educación infantil y primer ciclo de educación primaria de modo que, en educación infantil deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas de desarrollo psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal. Entonces la psicomotricidad es un método, que se dedica a estudiar los movimientos corporales de las personas, de tal manera que su importancia implica que el desarrollo motriz ayude a la reconstrucción de su aspecto personal, de su intelecto, emociones y sus sentimientos efectivos.

2.2.3.3. Desarrollo psicomotor

En lo que concierne a la habilidad del desarrollo psicomotor es distinto en cada persona, por lo consiguiente esta habilidad se muestra similar en cada etapa del proceso del desarrollo evolutivo de cada niño. Los elementos trasmisibles, circunstancial y corporales igualmente tienen la misma influencia en el desarrollo del mejoramiento de la psicomotricidad. Ante lo descrito y según su apreciación Urrea (2009) nos puntualiza que:

Se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso el niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la aptitud. Lo intelectual está dado por la madurez de la memoria, razonamiento y el proceso global del pensamiento. Entonces el desarrollo del proceso de evolución psicomotor en los estudiantes comprendidos en edades de tres a cinco años establece que los niños de esta edad saben y pueden vestirse solos sin que nadie los ayude, además utilizan términos en plural, puede ingerir sus alimentos sin ayuda, realiza interrogantes incesantemente, entre otras acciones o actividades básicas y esenciales que realiza.

2.2.4. Dimensiones de motricidad fina

2.2.4.1. Coordinación viso manual:

Esta coordinación destaca el desarrollo de la capacidad motriz desde el aspecto de utilizar la parte visual en relación al uso hábil de sus manos, pero de manera coordinada hacia un determinado objeto que manipula. Según lo indica (Corvin Y Wiggins, 1989), encontramos que dentro de la coordinación viso manual destacan:

Exploración visual activa y repetida: entre las 17 y las 28 semanas el bebé suele seguir la siguiente secuencia: mira un objeto, se mira las manos, vuelve a mirar el objeto intentando cogerlo, cuando consigue cogerlo lo lleva a la boca y con ella sigue explorándolo.

Iniciación a la presión, prensión y/ o manipulación: entre las 28 y las 40 semanas el niño está aprendiendo a usar sus ojos para guiar sus acciones y suele seguir esta secuencia: localiza el juguete con los ojos, se estira para alcanzarlo, se despista, mira el juguete fijándose más en él, agarra el juguete y sigue mirándolo.

Refinamiento y precisión: desde las 40 semanas el niño explora y manipula los objetos con mayor precisión.

Estos tres componentes integrados forman parte del desarrollo de la habilidad de coordinación viso manual y cada una de ellas tiene sus propias características que fluctúan en edades distintas pero que juntas ayudan a potenciarla. Desde el punto de vista práctico la coordinación viso manual orienta a los niños al desarrollo hábil de las manos, destacando que las partes que más trabajan en la coordinación viso manual son las manos, ambas muñecas, la parte del antebrazo y los brazos, todos ellos coordinando de manera automática con el sentido visual. Las actividades que coadyuvan a la coordinación viso manual encontramos diversas labores como el pintado, agujinear, hacer recortes, moldeado entre otras más.

2.2.4.2. Coordinación Gestual.

De acuerdo a la descripción de Ortega Y Posso (2010) nos indican al respecto que: El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica para que aquella pueda tener una precisión en sus respuestas. Tanto la coordinación manual como el viso-manual exigen un dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una independencia segmentaria, así como un tono muscular. Entonces la coordinación gestual significa que es una capacidad que se caracteriza por el dominio de los músculos de la cara, por la cual se puede lograr emitir gestos faciales auténticos. El desarrollo del dominio de los músculos de la cara es primordial para que el niño logre enunciar sus emociones y sentimientos propios. Los aprendizajes que se logran se deben al desarrollo de un proceso que se brinda por etapas bien marcadas, y entre ellas está el logro del objetivo del dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda que se relaciona con su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean.

2.2.4.3.Coordinación Facial

Según Ortega Y Posso (2010) consideran según su concepción que: “El dominio muscular; la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con las personas que nos rodean a través de nuestro cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara”. Este tipo de coordinación nos brinda la oportunidad de comunicarnos a través de movimientos que realizamos de manera voluntaria e involuntaria con los músculos de la cara

perfil profesional. Las expresiones que realiza una persona a través de los movimientos faciales tienen un tipo de comunicación la misma que puede transmitir alegría, dureza, firmeza, frialdad, indiferencia entre otros, pero lo ideal es cultivar en los niños que desarrollen buenos sentimientos emocionalmente.

2.2.4.4. Coordinación Fonética.

De acuerdo a Ortega Y Posso (2010) consideran con respecto a la coordinación fonética que: “El estudiante, en los primeros meses de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos, no tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni siquiera la capacidad de realizarlos todos”. Lo que significa que desde el nacimiento el niño va descubriendo un sin número de situaciones y entre ellas la de emitir los sonidos que para el niño son novedades que descubre y los va aprendiendo. Asimismo, agregan (Ortega Y Posso, 2010), al respecto: que: “Todo el lenguaje oral se apoya en unos aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo”. Por lo consiguiente y en la misma línea (Ortega Y Posso, 2010), nos indica que el Acto de fonación significa: Posibilitar el paso del aire a través de los diferentes órganos”. Lo que significa que al momento de emitir un sonido sonoro se ejecuta dentro de nuestro organismo funciones que se relacionan con nuestro organismo con el uso del aire, además comprendemos que debe estimularse y seguirse de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. La coordinación fonética, es fundamental en la formación y

educación del niño ya que es aprender, conocer y adquirir el lenguaje y es importante para la integración del ser a la sociedad; esta debe ser continua para garantizar un buen dominio de ella.

2.2.5. Teoría de María Montessori

De acuerdo a Montessori, M. (1990: Pág. 45), citado por (Barragan, 2010), nos precisa al respecto que:

La metodología Montessori es una forma distinta de ver la educación. Busca que el niño o niña pueda sacar a luz todas sus potencialidades a través de la interacción con un ambiente preparado, rico en materiales, infraestructura, afecto y respeto. En este ambiente, el niño/a tiene la posibilidad de seguir un proceso individual guiado con profesionales especializados. Está basado en observaciones científicas relacionadas con la capacidad de los párvulos, para absorber conocimientos de su alrededor, así como el interés que éstos tenían por materiales que pudieran manipular. Cada parte del equipo, cada ejercicio, cada parte del método desarrollado, fue basado en lo que ella observó, lo que niños/as hacían naturalmente, por sí mismos, sin ayuda de los adultos “A los niños se les enseña” Se coincide en que los niños/as son capaces de absorber conocimientos de sus alrededores, ellos muestran interés por materiales que puedan manipular por sí mismo sin ayuda de los demás es por eso que se debe demostrar el respeto hacia el infante y en su capacidad de aprender, procurando desarrollar el potencial de los mismos a través de los sentidos, en un ambiente preparado. Por lo tanto, la metodología de educación Montessori es mucho más

que el uso de materiales especializados, es la capacidad del educador de amar y respetar al niño/a como persona y ser sensible a sus necesidades. Pág. 18

Lo que significa que este método aplicado por Montessori es la aplicación de una habilidad distinta para el desarrollo de capacidades que los niños poseen de manera innata, además a través de este proceso desarrollan sus propias potencialidades.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.

Hipótesis nula: La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, no mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.

IV. METODOLOGÍA

La presente investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales.

Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

4.1. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño no-experimental, pre y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar, está constituida por un grupo social reducido, de estudiantes de 3 años de la I. E. N° 203, “Jesús el Carpintero” dio por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

G.E: O₁_____X_____O₂

Donde:

G. E= Grupo Experimental

O₁= Evaluación de estudiantes 3 años (pre-test)

X= aplicación de la propuesta (juegos lúdicos)

O₂= Evaluación de estudiantes de 3 años (post-test)

4.2. Población muestral

La población en estudio es de 27 estudiantes entre niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.

A continuación, se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1: Población Estudiantil

DISTRITO	I.E.	GRADO Y SECCION	NUMERO DE ESTUDIANTES	
			VARONES	MUJERES
ZARUMILLA	I.E. N° 203 “Jesús el Carpintero”	3 AÑOS	10	17
TOTAL			27	

Fuente: Nómina de estudiantes de la I. E. N° 203

Ubicación geográfica del estudio

El departamento de Tumbes se encuentra ubicado en el Noroeste del Perú, limita por el norte con Ecuador y el Océano Pacífico; Tumbes fue elevada en 1942 a categoría de departamento como reconocimiento a su apoyo a la victoria peruana frente a los ecuatorianos; su clima es semi tropical con sol permanente casi todo el año, con una temperatura máxima de 30°C, como mínima la temperatura de 19°C y con un promedio anual de 24°C, cuenta también con una superficie territorial de 4,669.20 km, de una isla oceánica, formada por 3 provincias. Tumbes, Zarumilla, y Contralmirante Villar. Tiene su población aproximadamente de 241,000 habitantes. La I. E. N° 203, “Jesús el Carpintero” se encuentra ubicada en la Calle Zavala S/N, sector Miraflores en la provincia de Zarumilla, región Tumbes, fue fundada el 26 de abril de 1966, comenzó en una casita de cañas con 8 alumnos de 5 años, actualmente cuenta con 105 niños y niñas

de 3, 4, y 5 años, cuenta con directora, 2 auxiliares, personal de servicio y vigilante.

4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente: Juegos lúdicos

De acuerdo a la consideración, donde nos describe sobre la manipulación del material concreto en los niños dentro del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el cual puntualiza: *“la importancia de presentar a los alumnos diferentes materiales, para que tras su manipulación y experimentación provoque estímulos para el desarrollo de aptitudes lingüísticas, motrices, emocionales y psicológicas.* Entonces la manipulación del material concreto significa que los niños deben de maniobrarlos, tocarlos, palparlos, entre otras manipulaciones con la intencionalidad de activar y desarrollar también la habilidad de reconocer las cosas a través del tacto. (Bautista 2010),

Variable dependiente: Motricidad fina

Es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurre en nuestra parte de cuerpo dedos, en coordinación con los ojos en relación con las habilidades motoras manos y dedos. Se estima que el desarrollo de la motricidad fina es fundamental para el desarrollo determinante de la capacidad de experimento y los aprendizajes de su contexto, por lo consiguiente, es de vital importancia porque beneficia el incremento de su inteligencia. Por lo consiguiente (Merleau 1993).

Tabla 2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E. N° 203 “JESÚS EL CARPINTERO”, REGIÓN TUMBES, 2018.

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	CATEGORIA	INDICADORES	ITEMS
¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto permitirá mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, Región Tumbes, 2018. ?	Variable independiente: Juegos lúdicos Material concreto	Variable independiente De acuerdo a la consideración, donde nos describe sobre la manipulación del material concreto en los niños dentro del desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el cual puntualiza: “la importancia de presentar a los alumnos diferentes materiales, para que tras su manipulación y experimentación provoque estímulos para el desarrollo de aptitudes lingüísticas, motrices, emocionales y psicológicas. Entonces la manipulación del material concreto significa que los niños deben de maniobrarlos, tocarlos, palparlos, entre otras manipulaciones con la intencionalidad de activar y desarrollar también la habilidad de reconocer las cosas a través del tacto. (Bautista 2010)	Juegos con bolitas de papel.	A,B,C	Coordina sus movimientos viso manual al arrugar papel crepé.	Arruga bolitas de papel crepé y pega sobre las líneas del dibujo.
			Juegos con enhebrar hilo		Coloca el hilo por agujeros de figuras.	Enhebra hilo por los agujeros de las figuras.
			Juegos con plastilina		Moldea figuras con plastilina	Moldea con plastilina figuras variadas
			Juegos con perlas		Ensarta las perlas en la botella	Encaja perlas pequeñas y medianas en una botella
	Variable dependiente: Motricidad fina	Variable dependiente Es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurre en nuestra parte de cuerpo dedos, en coordinación con los ojos en relación con las habilidades motoras manos y dedos. Se estima que el desarrollo de la motricidad fina es fundamental para el desarrollo determinante de la capacidad de experimento y los aprendizajes de su contexto, por lo consiguiente, es de vital importancia porque beneficia el incremento de su inteligencia. Por lo consiguiente (Merleau 1993).	Viso Manual		Coordina sus movimientos viso-manuales en acción para rasgar, punzar, garabatear, enrosca y desenrosca.	- Rasga papel con la mano para la técnica del collage. - Punza sobre los puntos de una figura. - Intenta garabatear dibujos sencillos. Enrosca y desenrosca botellas

			Coordinación facial		Se refiere a gestos faciales a sensaciones, emociones y estado de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa, a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad. - Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua. Hincha las mejillas cuando infla un globo
			Coordinación gestual		Se apoya en movimientos y posturas para realizar diversas acciones.	<ul style="list-style-type: none"> -Mueve los dedos al ritmo de una canción. Reproduce figuras en el aire con movimientos, rectos, espirales, horizontales y circulares.
			Coordinación fonética		Expresa sonidos, cantos y palabras de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> - Entona la canción que escucha siguiendo el modelo. - Imita sonidos de los animales domésticos.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de recojo de información, 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 su respectivo instrumento, la lista de cotejo dichos instrumentos fue validada por un experto, hecho que permitió evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

a) Observación

La observación es una técnica que una persona realiza al visualizar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto, de manera sistemática, en función de unos objetivos de investigación (Arias, 2006)

b) 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 un aspecto o conducta a ser observada en el alumno y alumna (Arias, 2006).

Este instrumento permite recoger información es precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, sabe ser y sabe vivir.

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. Las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

Validez de la lista de cotejo sobre el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 3 años.

4.5. Plan de análisis

Para la recolección de datos en primer lugar se coordinó con la Sra. Directora de la Institución Educativa N° 203 “Jesús el Carpintero”, la aplicación de los instrumentos a los niños de aula de tres años del nivel inicial. Posteriormente se determinó el día y la hora para la aplicación de los mismos, considerando que no se interfiera las sesiones de clase de otros docentes. El pre test y post test se aplicó a 27 niños (10 varones y 17 mujeres).

Los datos recogidos en los instrumentos fueron codificados y sistematizados en una matriz Excel, por cada dimensión de la variable dependiente motricidad fina.

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 y la dependiente. Además, se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultado de tipo general. Los datos obtenidos fueron ordenados e ingresados en hoja del cálculo del programa office Excel 2010, y el análisis de los datos fue realizado en el software PASW statisc para Windows versión 18.0.

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

Tabla 3: Escala de calificación

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
Educación inicial literal y descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los 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 DCN.

4.6. Tabla N° 4: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
JUEGOS LÚDICOS, BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E. N° 203 “JESÚS EL CARPINTERO”, REGIÓN TUMBES, 2018.	¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, Región Tumbes, 2018.?	La aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión facial, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.</p>	<p>Variable independiente: Juegos lúdicos, material concreto.</p> <p>Variable dependiente: Motricidad fina</p>	<p>Coordinación: Viso-manual</p> <p>Coordinación: Facial</p> <p>Coordinación: Gestual</p> <p>Coordinación: Fonética</p>	<p>. Diseño de investigación: Por la naturaleza de la investigación, se utilizó el siguiente esquema: O1__X__O2</p> <p>O1: Pre test al grupo. X: Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto. O2: Post test al grupo.</p> <p>Técnicas e instrumentos: Observación: Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.</p> <p>Lista de cotejo: Instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p>Población muestral: El estudio se realizó con los 27 niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018. Los cuales a la vez constituyen la población y muestra.</p>

4.7. Principios éticos.

Para la recolección de datos en primer lugar se coordinó con la Sra. directora de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, la aplicación de los instrumentos a los niños de aula de tres años del nivel inicial. Posteriormente se determinó el día y la hora para la aplicación de los mismos, considerando que no se interfiera las sesiones de clase de otros docentes. El pre test y post test se aplicó a 27 niños (10 varones y 17 mujeres).

Los datos recogidos en los instrumentos fueron codificados y sistematizados en una matriz Excel, por cada dimensión de la variable dependiente motricidad fina.

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 y la dependiente. Además, se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultado de tipo general. Los datos obtenidos fueron ordenados e ingresados en hoja del cálculo del programa office Excel 2010, y el análisis de los datos fue realizado en el software PASW staisc para Windows versión 18.0.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados de las tablas de talleres

Los resultados obtenidos se organizaron teniendo en cuenta los objetivos de la investigación

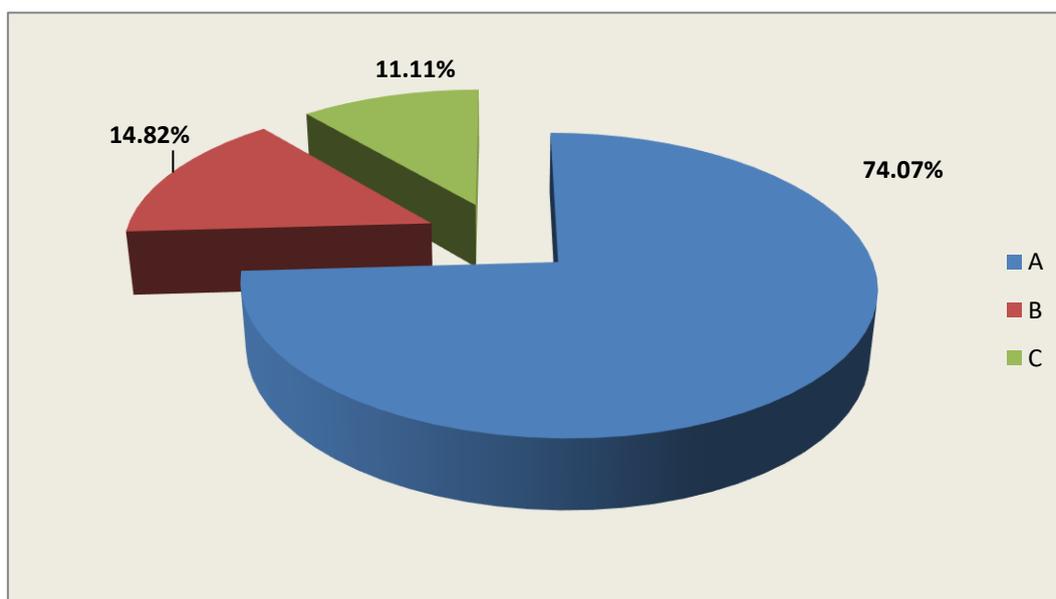
5.1.1. Taller 1

Tabla 5. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N°1. Jugando intenta garabatear dibujos sencillos.

LOGRO	F	%
A	20	74.07
B	4	14.82
C	3	11.11
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 1 Distribución porcentual Taller 1



Fuente: Tabla 5.

De la tabla 5 y la figura 1, se aprecia que el 74.07% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 14.82% en proceso B y el 11.11% en inicio C.

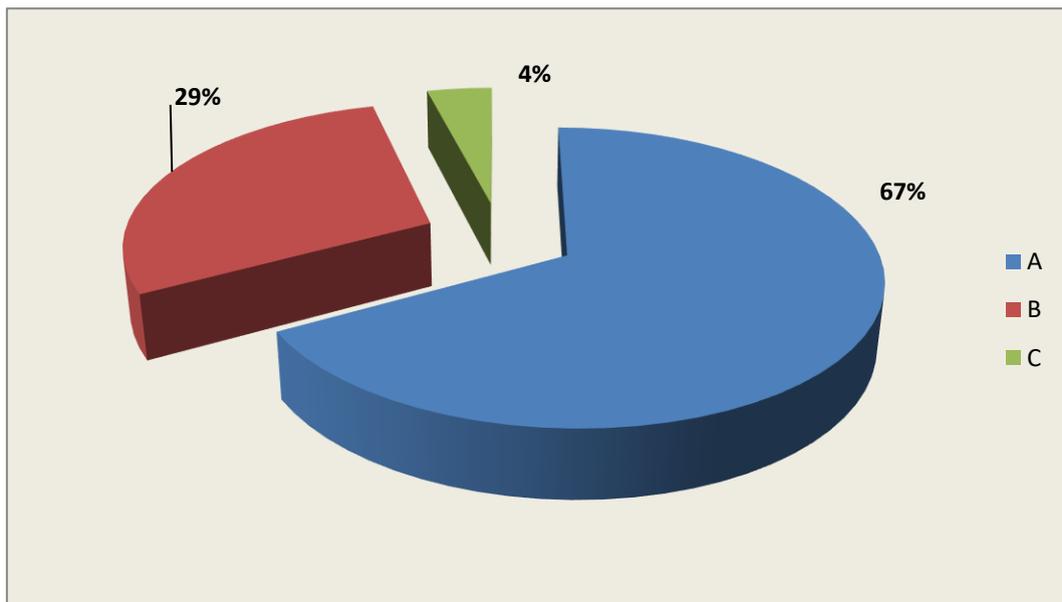
5.1.2. Taller 2

Tabla6. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N° 2 Jugando enhebra hilo por los agujeros de las figuras.

LOGRO	F	%
A	18	67
B	8	29
C	1	4
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 2 Distribución porcentual Taller 2



Fuente: Tabla 6.

De la tabla 6 y la figura 2, se aprecia que el 67% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 29% en proceso B y el 4% en inicio C.

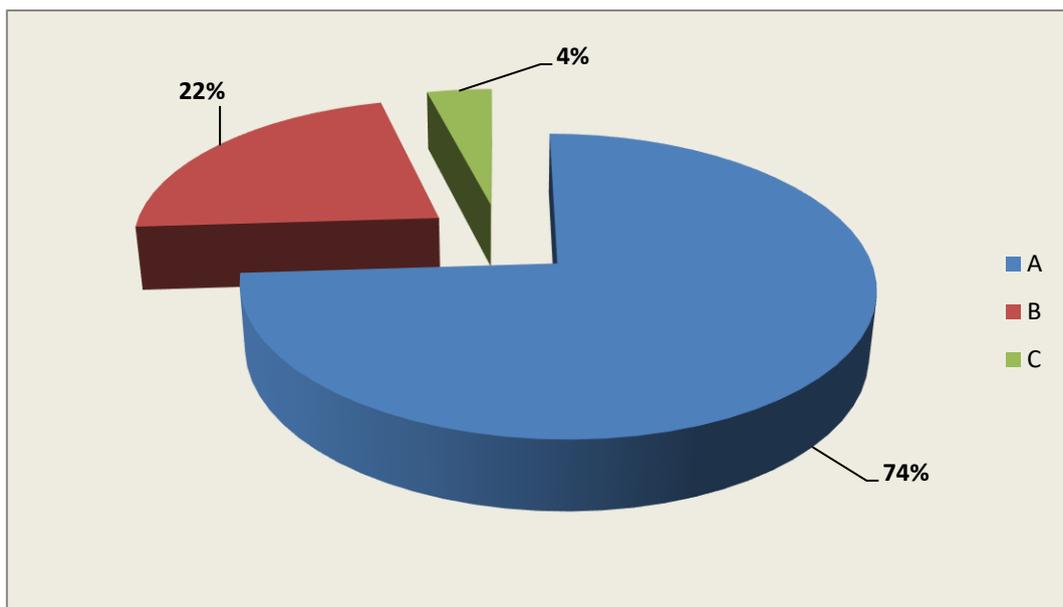
5.1.3. Taller 3

Tabla 7. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N°3. Moldea con plastilina figuras variadas.

LOGRO	F	%
A	20	74
B	6	22
C	1	4
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 3 Distribución porcentual Taller 3



Fuente: Tabla 7.

De la tabla 7 y la figura 3, se aprecia que el 74% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 22% en proceso B y el 4% en inicio C.

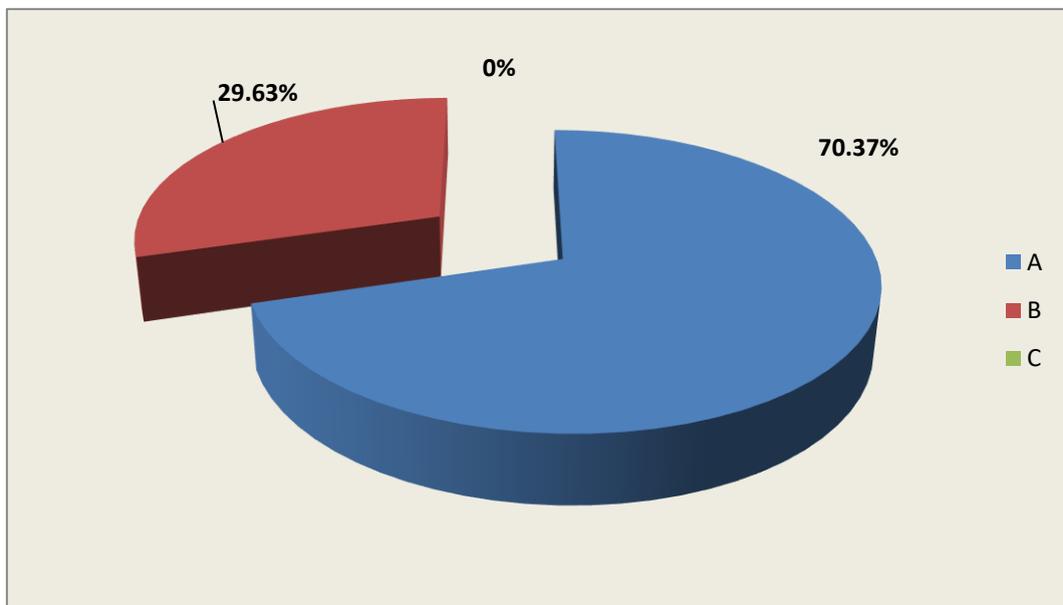
5.1.4 Taller 4

Tabla 8. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N°4. Jugando arruga bolitas de papel.

LOGRO	F	%
A	19	70.37
B	8	29.63
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 4 Distribución porcentual Taller 4



Fuente: Tabla 8.

De la tabla 8 y la figura 4, se aprecia que el 70.37% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 29.63% en proceso B y el 0% en inicio C.

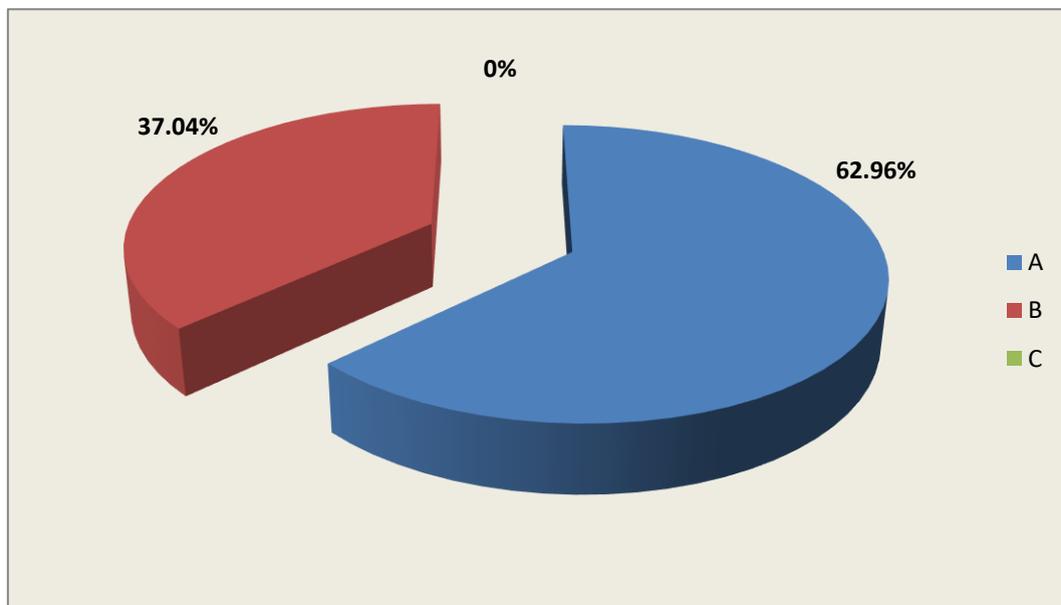
5.1.5 Taller 5

Tabla 9. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N°5 Rasga papel con la mano para la técnica del collage.

LOGRO	F	%
A	17	62.96
B	10	37.04
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 5 Distribución porcentual Taller 5



Fuente: Tabla 9

De la tabla 9 y la figura 5, se aprecia que el 62.96% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 37.04% en proceso B y el 0% en inicio C.

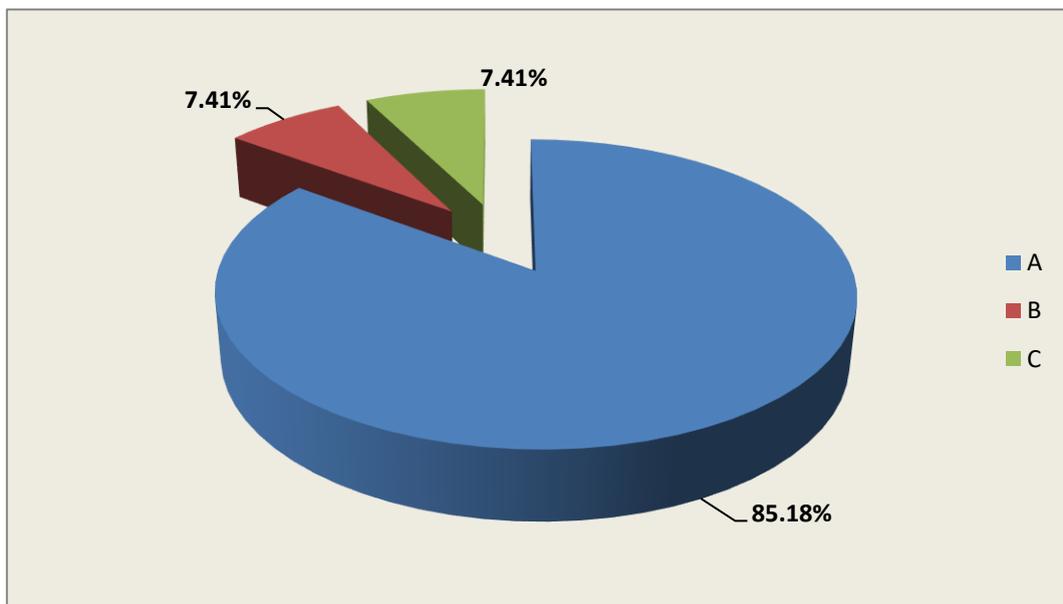
5.1.6 Taller 6

Tabla 10. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N° 6. Jugando punza sobre los puntos de una figura.

LOGRO	F	%
A	23	85.18
B	2	7.41
C	2	7.41
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 6 Distribución porcentual Taller 6



Fuente: Tabla 10.

De la tabla 10 y la figura 6, se aprecia que el 85.18% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 7.41% en proceso B y el 7.41% en inicio C.

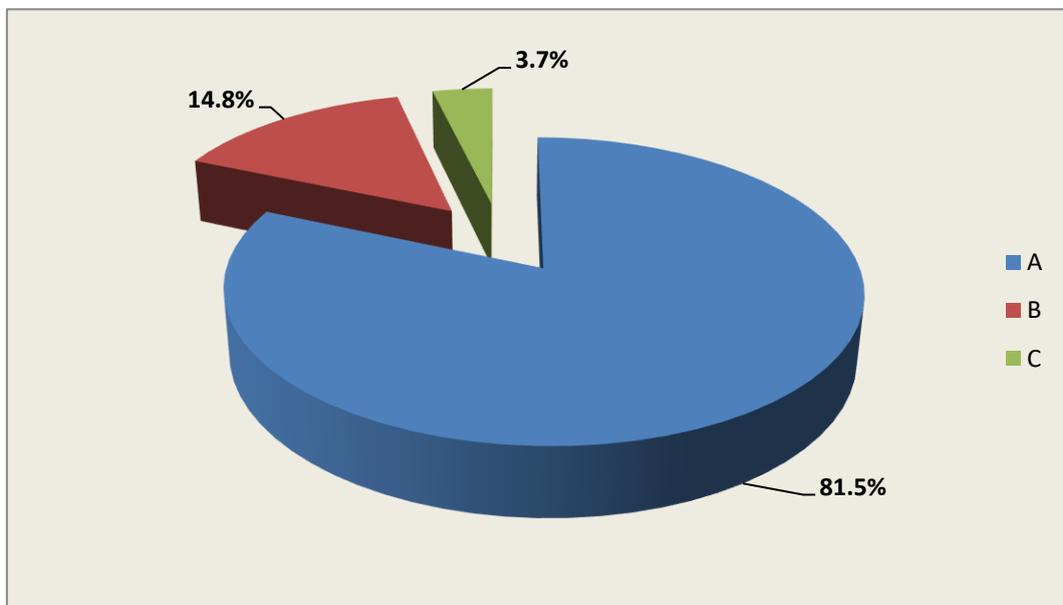
5.1.7 Taller 7

Tabla 11. Resultados de la dimensión facial, aplicación del Taller N° 7. Jugando frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.

LOGRO	F	%
A	22	81.5
B	4	14.8
C	1	3.7
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 7 Distribución porcentual Taller 7



Fuente: Tabla 11.

De la tabla 11 y la figura 7, se aprecia que el 81.50% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 14.8% en proceso B y el 3.7% en inicio C.

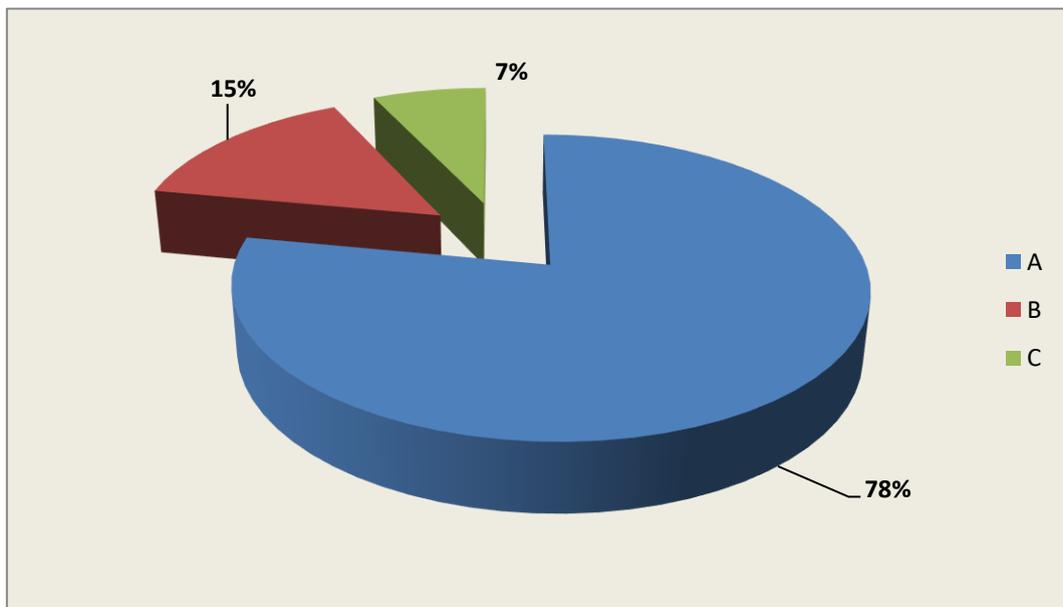
5.1.8 Taller 8

Tabla 12. Resultados de la dimensión facial, aplicación del Taller N° 8. Jugando hincha las mejillas cuando infla un globo.

LOGRO	F	%
A	21	78
B	4	15
C	2	7
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 8 Distribución porcentual Taller 8



Fuente: Tabla 12.

De la tabla 12 y la figura 8, se aprecia que el 78% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 15% en proceso B y el 7% en inicio C.

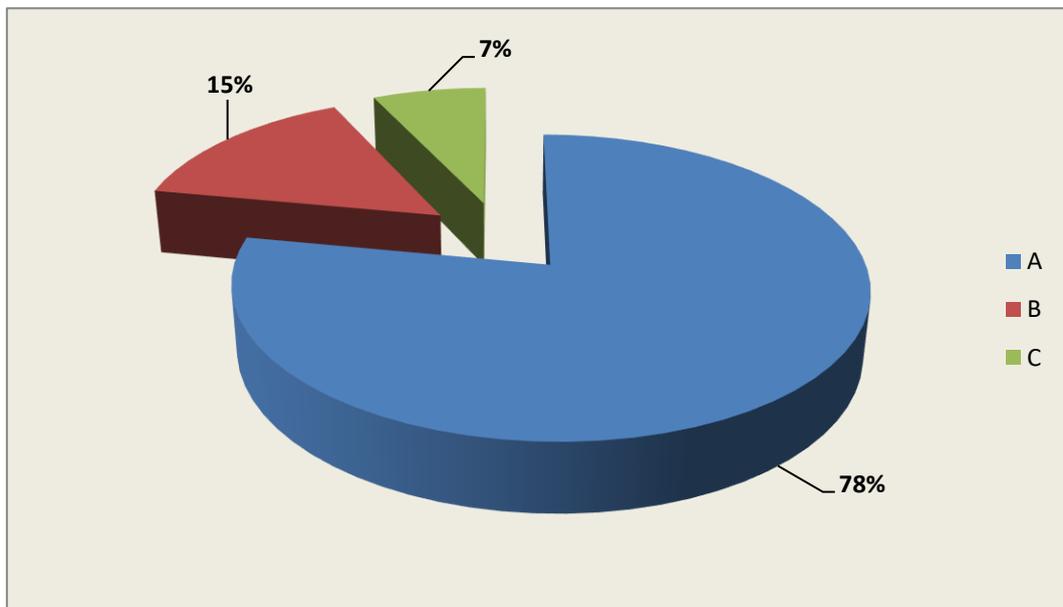
5.1.9 Taller 9

Tabla 13. Resultados de la dimensión fonética, aplicación del Taller N° 9. Jugando Entona la canción que escucha siguiendo el modelo.

LOGRO	F	%
A	21	78
B	4	15
C	2	7
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 9 Distribución porcentual Taller 9



Fuente: Tabla 13.

De la tabla 13 y la figura 9, se aprecia que el 78% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 15% en proceso B y el 7% en inicio C.

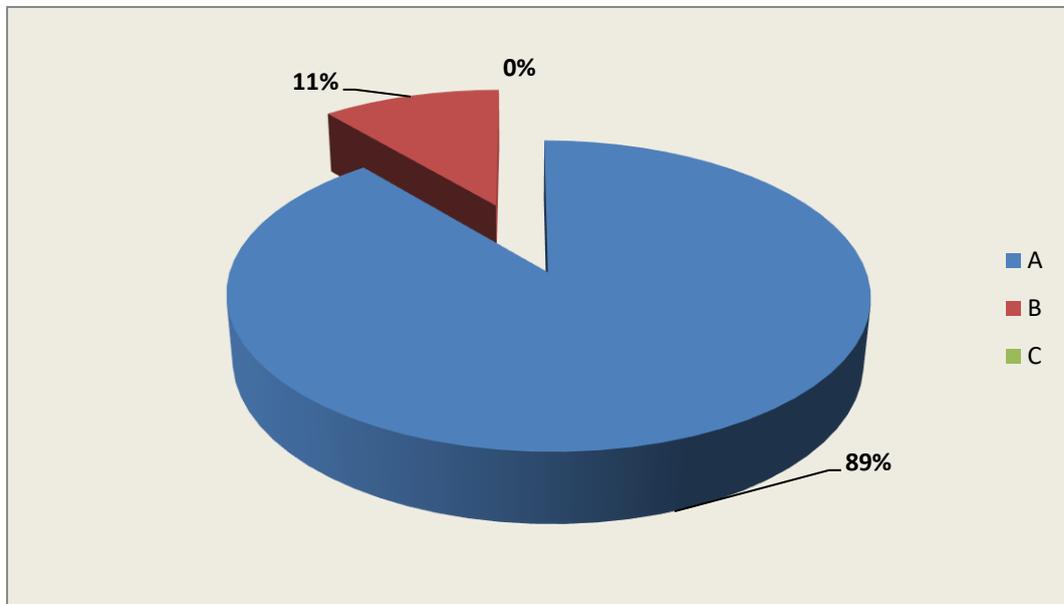
5.1.10 Taller 10

Tabla 14. Resultados de la dimensión gestual, aplicación del Taller N° 10. Jugando enrosca y desenrosca la tapa de una botella,

LOGRO	F	%
A	24	89
B	3	11
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 10 Distribución porcentual Taller 10



Fuente: Tabla 14.

De la tabla 14 y la figura 10, se aprecia que el 89% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 11% en proceso B y el 0% en inicio C.

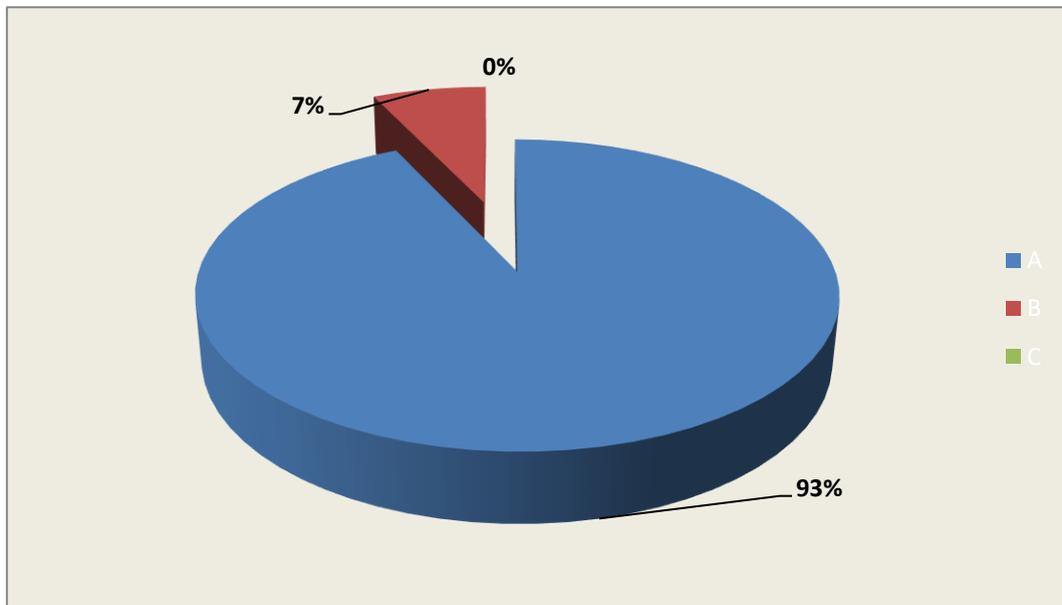
5.1.11 Taller 11

Tabla 15. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N° 11. Reproduce figuras en el aire con movimientos rectos, espirales, horizontales, circulares.

LOGRO	F	%
A	25	93
B	2	7
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 11 Distribución porcentual Taller 11



Fuente: Tabla 15.

De la tabla 15 y la figura 11, se aprecia que el 93% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 7% en proceso B y el 0% en inicio C.

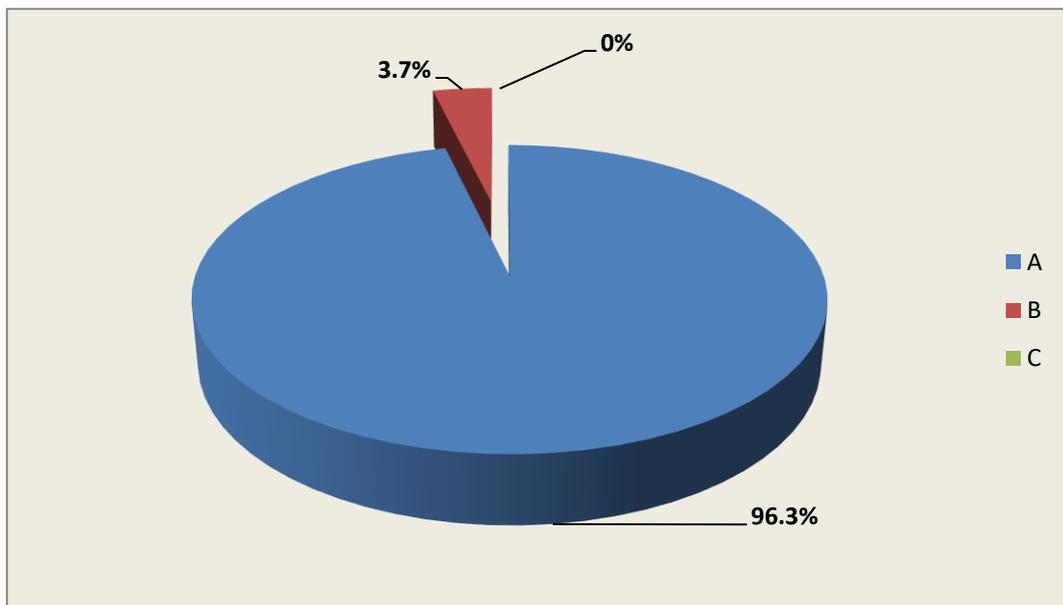
5.1.12 Taller 12

Tabla 16. Resultados de la dimensión fonética, aplicación del Taller N° 12. Adivinando sonidos de objetos de su entorno.

LOGRO	F	%
A	25	96.3
B	1	3.7
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 12 Distribución porcentual Taller 12



Fuente: Tabla 16.

De la tabla 16 y la figura 12, se aprecia que el 96.3% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 3.7% en proceso B y el 0% en inicio C.

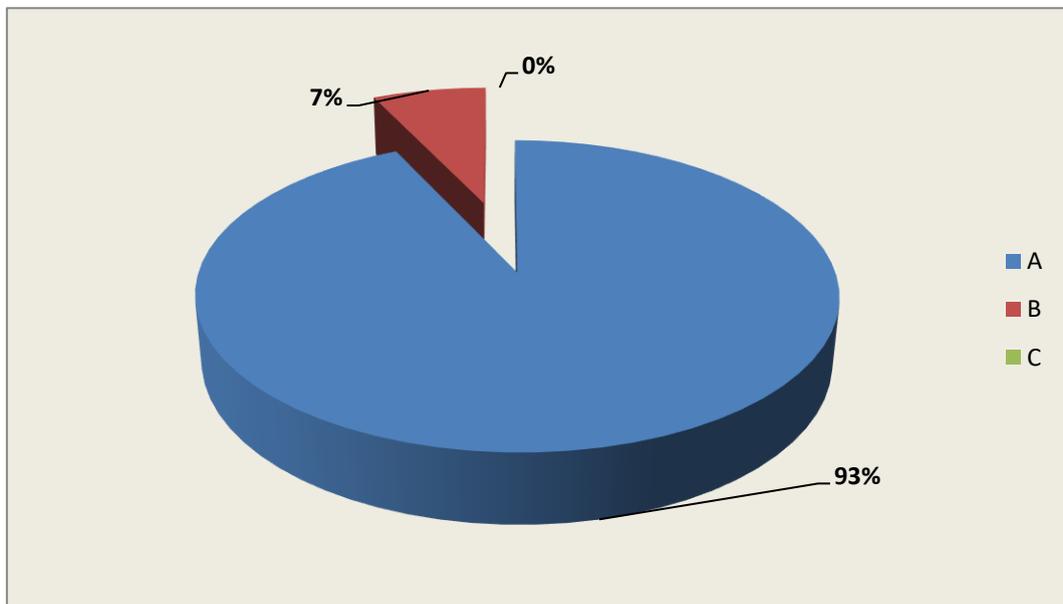
5.1.13 Taller 13

Tabla 17. Resultados de la dimensión viso manual, aplicación del Taller N° 13. Encaja perlas pequeñas y medianas en una botella.

LOGRO	F	%
A	25	93
B	2	7
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 13 Distribución porcentual Taller 13



Fuente: Tabla 17.

De la tabla 17 y la figura 13, se aprecia que el 93% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 7% en proceso B y el 0% en inicio C.

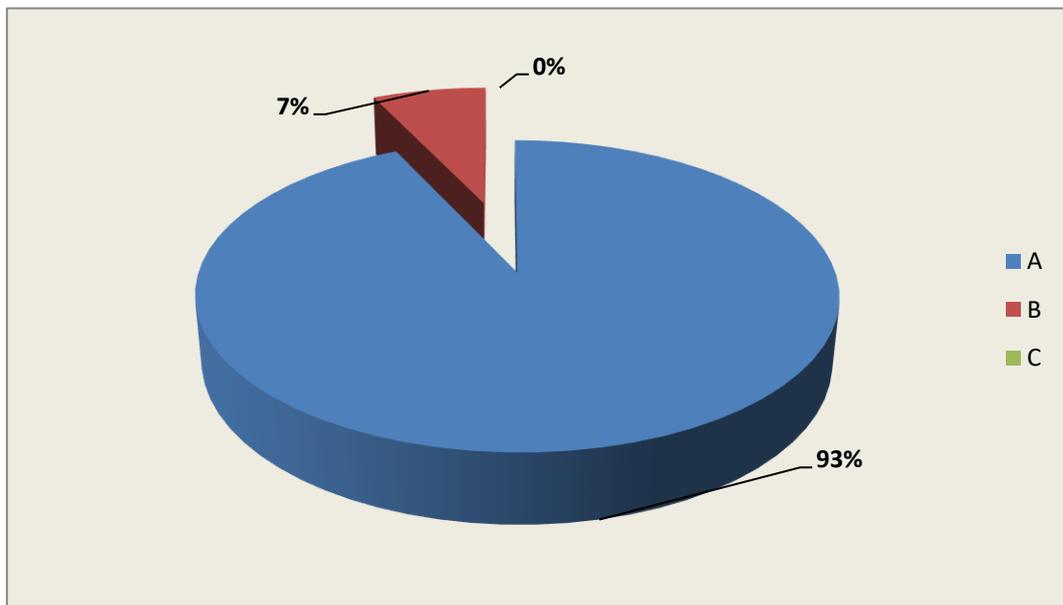
5.1.14 Taller 14

Tabla 18. Resultados de la dimensión fonética, aplicación del Taller N° 14. Quién es quién imitando sonidos de los animales domésticos.

LOGRO	F	%
A	25	93
B	2	7
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 14 Distribución porcentual Taller 14



Fuente: Tabla 18.

De la tabla 18 y la figura 14, se aprecia que el 93% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 7% en proceso B y el 0% en inicio C.

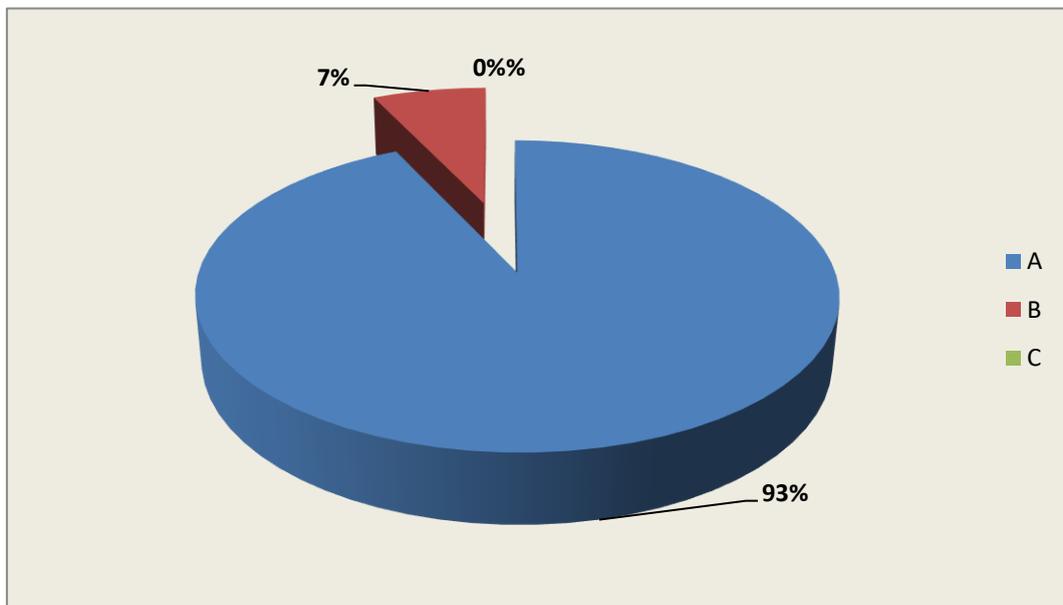
5.1.15 Taller 15

Tabla 19. Resultados de la dimensión facial, aplicación del Taller N° 15. Se expresa a través de gestos, sentimientos, de enfado, tristeza felicidad.

LOGRO	F	%
A	25	93
B	2	7
C	0	0
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero

Figura 15 Distribución porcentual Taller 15



Fuente: Tabla 19.

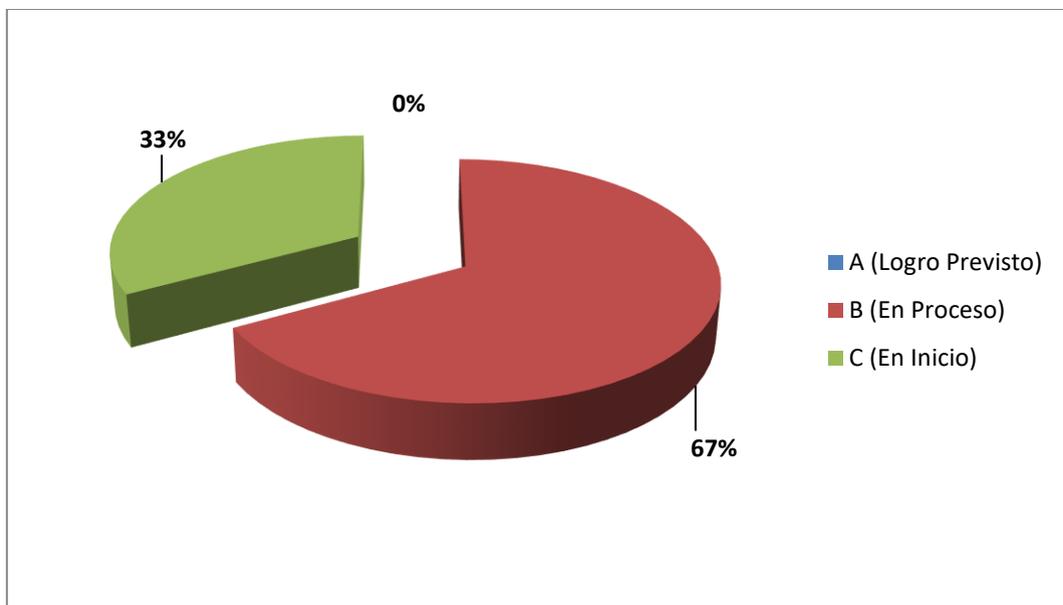
De la tabla 19 y la figura 15, se aprecia que el 93% de los estudiantes han obtenido un logro previsto A, el 7% en proceso B y el 0% en inicio C.

Tabla 20. Motricidad fina en el pre test

ESCALA DE CALOIFICACION LOGRO	F	%
A (Logro Previsto)	0	0
B (En Proceso)	18	67
C (En Inicio)	9	33
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero.

Figura 16 Distribución porcentual motricidad fina en el pre test



Fuente: Tabla 20.

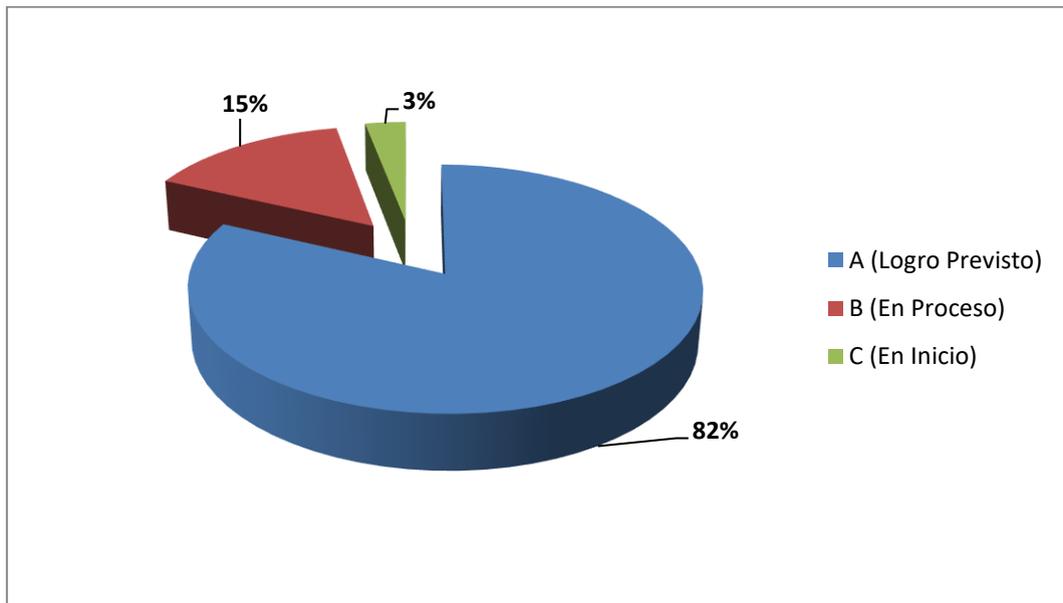
En la Tabla 20 se aprecia, para el pre test que el 67% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso y el 33% en inicio.

Tabla N° 21 Motricidad fina en el post test

ESCALA DE CALIFICACION LOGRO	F	%
A (Logro Previsto)	22	82
B (En Proceso)	4	15
C (En Inicio)	1	3
TOTAL, DE ESTUDIANTES	27	100

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°203 Jesús el carpintero.

Fig. 17 Distribución porcentual motricidad fina en el post test



Fuente: Tabla 21.

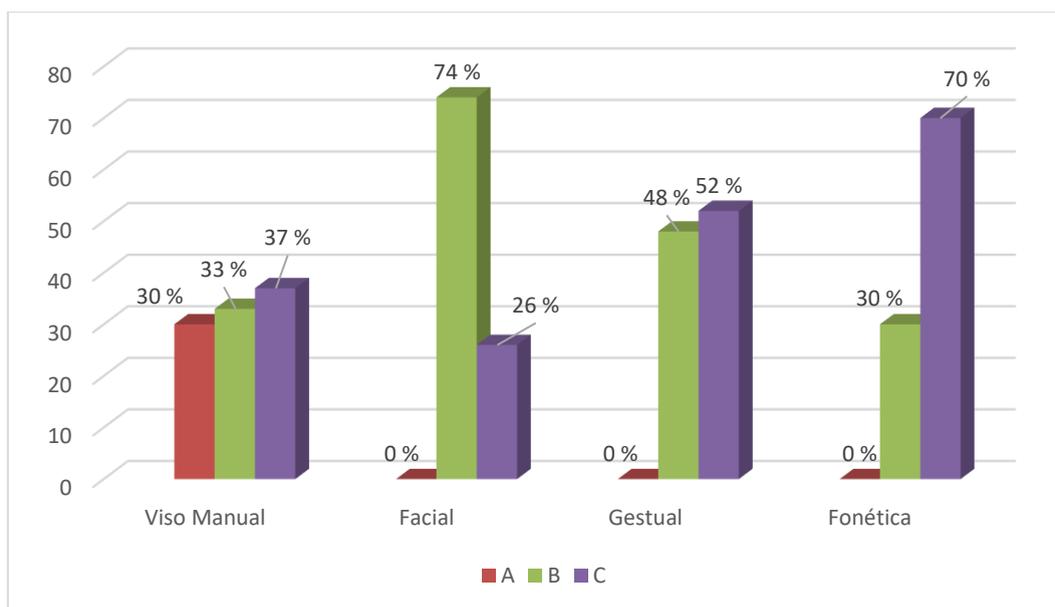
Respecto a la motricidad fina en la tabla 21, en el pos test, se puede apreciar que el 82 % de los estudiantes, se ubicó en el nivel logro previsto A y el 15 % en el nivel en proceso B, el 3% se ubicó en el nivel en inicio. Es decir, respecto a pre test en logro previsto, este se significativamente.

Tabla N° 22 Motricidad fina por dimensiones en el pre test

Escala de calificación	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	f	%	f	%	f	%	f	%
A	8	30	0	0	0	0	0	0
B	9	33	20	74	13	48	8	30
C	10	37	7	26	14	52	19	70
Total	27	100	27	100	27	100	27	100

Fuente: lista de cotejos motricidad fina

Fig. 18 Distribución porcentual motricidad fina pre test por dimensiones



Fuente: Tabla 22.

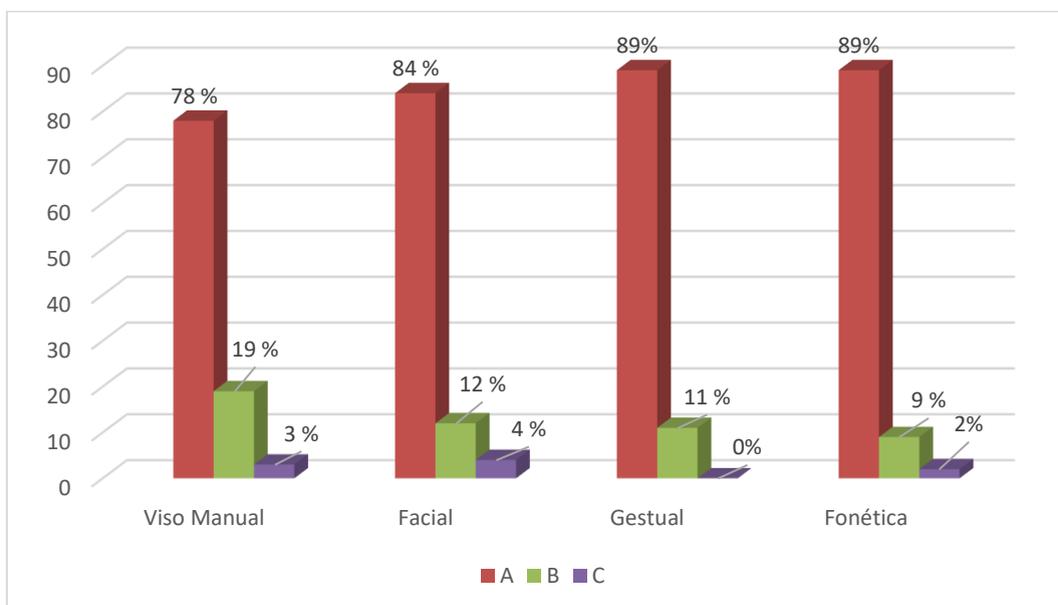
En la Tabla 22 y su respectivo gráfico se aprecia, la motricidad fina en el pre test por dimensiones, en la coordinación viso manual predomina el nivel en inicio con un 37% en la coordinación facial predomina el nivel en proceso con un 74%, en la coordinación gestual predomina con el 52% el nivel en inicio y en la coordinación fonética con un 70% predomina el nivel en inicio.

Tabla N° 23 Motricidad fina por dimensiones en el post test

Escala de calificación	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	f	%	f	%	f	%	f	%
A	21	78	23	84	24	89	24	89
B	5	19	3	12	3	11	2	9
C	1	3	1	4	0	0	1	2
Total	27	100	27	100	27	100	27	100

Fuente: lista de cotejos motricidad fina

Fig. 19 Distribución porcentual motricidad fina post test por dimensiones



Fuente: Tabla 23.

Referente a la tabla N° 23, y su grafico respectivo se puede apreciar que en todas las coordinaciones predomina el nivel de calificación logro previsto, en la coordinación viso manual con un 78%, en la coordinación facial con un 84%, en la coordinación gestual y fonética con un 89%.

5.2. Prueba de Wilcoxon

Tabla 24 Prueba de Wilcoxon pre y pos test de la motricidad fina

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST MOTRICIDAD FINA	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE TEST MOTRICIDAD FINA	Rangos positivos	27 ^b	14,00	378,00
MOTRICIDAD FINA	Empates	0 ^c		
	Total	27		

a. POS TEST MOTRICIDAD FINA < PRE TEST MOTRICIDAD FINA

b. POS TEST MOTRICIDAD FINA > PRE TEST MOTRICIDAD FINA

c. POS TEST MOTRICIDAD FINA = PRE TEST MOTRICIDAD FINA

Estadísticos de contraste

	POS TEST MOTRICIDAD FINA - PRE TEST MOTRICIDAD FINA
Z	-4,596 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

En la Tabla 24, se aprecia el valor de Z es -4,596 y la Significación asintótica = 0,000 < 0,05, se rechaza la hipótesis nula referida a la homogeneidad o igualdad de motricidad fina entre el pre test motricidad fina y pos test motricidad fina, por lo que se concluye que hay diferencias significativas de incremento de motricidad fina tras los talleres de juegos lúdicos en el aula de niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.

5.3. Análisis de resultados

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon.

Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el pre test.

Tal como se confirma en los resultados del pre test; a través de la tabla 20; los niños y niñas del grupo experimental se ubicaron en un 67% en un nivel en proceso, y un 33% en el nivel en inicio de motricidad fina.

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

En la Tabla 22, para la motricidad fina pre test por dimensiones se aprecia que los niños se encuentran en la coordinación viso manual en su mayoría (37%) en el nivel en inicio, en la coordinación facial el 74% de los niños se encuentran en el nivel en proceso, en la coordinación gestual el 52% se hallan en el nivel en inicio y en la

coordinación fonética los niños se encuentran en un 70% en el nivel de calificación en inicio. Esto nos indica que los niños en todas las coordinaciones de motricidad fina necesitan un refuerzo para su logro, desde su movimiento viso manuales (rasgar punzar, garabatear, enroscar desenroscar), en la coordinación facial los niños se encuentran en proceso en su mayoría, lo que nos permite deducir que en esta coordinación se necesita afianzar de manera menos drástica en la expresión de gestos, sentimientos, ejercicios faciales. En la y posturas que le permitan al niño realizar diversas acciones. En cuanto a la coordinación fonética, se hace necesario mayor afianzamiento en el niño para poder lograr la expresión de sonidos, cantos y palabras siguiendo diferentes modelos e imitando sonidos.

Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 15 talleres de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto. Los resultados de los talleres se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial.

Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el post test.

En la tabla 21 y figura 17; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar los talleres. En el que el 82% de estudiantes obtuvieron un nivel motricidad A (logro previsto), indicando un incremento significativo en la motricidad. Y, un 15% de estudiantes se ubicó en el nivel b en proceso de motricidad fina, el 3% se ubicó en el nivel c en inicio. Esto demuestra que los juegos lúdicos, el juego se define como el medio que pertenece a la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia. Finalmente, en

sociología, se considera como un instrumento de los individuos jóvenes para aprender las reglas de la vida social y para integrarse gradualmente en la sociedad. Todos están de acuerdo en el hecho de que el juego, en todas sus formas y expresiones, tiene una importancia fundamental en el crecimiento y en la integración social, cognitiva y afectiva del niño. El concepto de lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, (George Bernard Shaw)

Piaget, concibe al juego ligado a pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo. En primer lugar, el juego se hace posible merced a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto de la asimilación. Esto sitúa a las conductas alejadas de la adaptación a lo real y con un efecto de formante (característico de la asimilación más o menos pura) y ligadas al egocentrismo, que prevalece en las primeras fases del desarrollo. El juego entonces estaría en continuidad con el desarrollo del pensamiento y sería en palabras de Piaget: "...La expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva; es el Producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio oracional."

La psicomotricidad busca el desarrollo de estas destrezas motrices a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente, es por eso que el niño desde que nace aprende el mundo a partir de su cuerpo y del movimiento del mismo, porque es el primer medio de que dispone para establecer el contacto y la comunicación con su entorno; es por ello que en su proceso educativo debe confrontar experiencias significativas que le permitan transferirlas a otras situaciones y generar todas las posibilidades de adquisición autónoma de aprendizaje.

En la Tabla 23, para la motricidad fina por dimensiones en el post test, se puede apreciar el efecto de los talleres en todas las dimensiones, lo que indica que las estrategias y actividades empleadas en los talleres, han sido las apropiadas es decir se han tenido en cuenta la misión, la estructura curricular y las posibilidades cognitivas de los niños, tal como lo manifiesta Avanzini (1998), ha existido reciprocidad interactiva entre estos tres elementos necesarios para ejecutar una tarea guiada por una estructura que el niño ha podido desarrollar.

Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.

En la Tabla N° 24, se aprecia que el valor Z obtenido como resultado de la prueba Wilcoxon, fue de $-4,596$, así mismo el valor de la significación asintótica (bilateral) o valor p fue de $0,000$, ello significa que los talleres de juegos lúdicos ha mejorado y permitido el incremento de la motricidad fina, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, los estudiantes demostraron tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico,

concretamente en el campo de los juegos lúdicos.

Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Por último, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecieron al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años de la I. E. N°203“Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018.

VI. CONCLUSIONES

6.1. CONCLUSIONES

La aplicación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región, Tumbes, 2018, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar 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° 5, 11, 14 y 16 respectivamente.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 3 años, de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 5, el 74,07% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 11, el 81,5% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 14, el 89% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de

los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 16, el 96,3% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

6.2. RECOMENDACIONES

Los padres de familia se deben involucrar en el proceso enseñanza aprendizaje de sus menores hijos e hijas con la finalidad de lograr consolidar el trabajo académico de las Instituciones Educativas, a través de sus docentes.

Facilitar al niño el juego 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.

Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y, particularmente en juegos lúdicos y en la motricidad fina y gruesa para contribuir en la mejora de la calidad de la educación.

Los docentes, en cada una de las sesiones de aprendizaje, deben insistir en la socialización del niño practicando juegos tanto en pequeños como en grandes grupos, utilizando diversos materiales, como medio de intercambio, comunicación, y cooperación.

Los docentes deben desarrollar estrategias didácticas que ayuden a los niños y niñas a pulir los movimientos finos de su mano, mejorando el agarre en forma de pinza y, sobre, todo mejorando también 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.

6. 3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andia, L. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la institución educativa inicial 192 de la ciudad de Puno*. Puno - Perú.
- Arevalo, M. &. (2016). *El juego como estrategia Pedagógica para el Aprendizaje significativo en el aula Jardín del hogar infantil asociación d padres de familia de Pasacaballos*. Cartagena de las Indias: CREAD.
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: ED. Episteme.
- Arroyo, & Silva. (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte San Miguel*. San Miguel.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognitiva*. México: Trillas.
- Ausubel, D. (1976.). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ausubel, N. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: TRILLAS.
- Avanzini, G. (1998). *La Pedagogía Hoy*. México: FCE.
- Barragan, D. (2010). *Elaboración y aplicación del materail Montessori*. Ecuador.
- Barriga, D. y Hernández, R. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo. Una interpretación contrutivista. contrutivismo a Aprendizaje significativo 2 edición*.
- Díaz Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo. Una interpretación contr*México: McGraw-Hill.

- Bonilla. (2014). *“Influencia del nivel de actividades psicomotrices en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de 5 años de I.E.I. Santa Isabel de Villa. . Ventanilla. Callao.*
- Calero, M. (2006). *Educación jugando*. Lima - Perú.: San Marcos.
- Charoenyin, T. (2010). Diseño de juegos responsables. estructurar la dinámica de las interacciones de aprendizaje. *Revista de investigación informática educativa*, 27.
- Chacón, y Viciano, e. a. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista Digital de Educación Física*, 89-105.
- Comillas, J.y Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España .
- Corvin, S. y Wiggins, F. (1989). Un modelo de entrenamiento antirracismo para profesionales blancos. *Journal of Multicultural* , 105-114.
- Dávila, J. (2003). *El juego y la ludoteca*. Mérida Venezuela.: Talleres gráficos universitarios.
- Delgado, M. (2009). Estrategias Didácticas Creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 21.
- Díaz, H. (2001). *La didáctica universitaria: una alternativa para transformar la enseñanza*, Díaz, J. y Pereira, A. (1997). *Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje*. Costa Rica: IICA. .
- Acción Pedagógica*. Mérida.
- Fullea, P. (2003). *Lúdica del desarrollo humano. Ponencia presentada en el III Simposio Nacional de Vivencia y Gestión en Recreación*. Bogotá.
- Gimeno, S. (2010). *Saberes e incertidumbres sobre el currículum*. Morata.

- Gómez, T. y Molano, O. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Colombia.
- Gutiérrez, F. y Vila J, e. (2015). *titulado psicología del desarrollo II*. Madrid: ISBN Electrónico.
- Herradora, F. d. y Olivas, Y. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza - aprendizaje en niños y niñas de II nivel de educación inicial del colegio El Principito, de la ciudad de Esteli*. Esteli - Nicaragua.
- Herrera, A. (2014). *El arte infantil como herramienta pedagógica de motricidad fina en niños y niñas de cinco años*. Tolima - Colombia.
- Hernández, G. y Vergara, O. (2000). *Áreas de aprendizaje: un enfoque metodológico centrado en el aprendizaje*. Santiago de Cali.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años*. Lima-Perú.
- López, M. y Gómez, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina. Tesis Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro*. Milagro - Ecuador.
- Mansilla, L. y (2013). *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes*. México: CEPA.
- Martinez, A. (2013). *Motricidad fina y su incidencia en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas con síndrome de Down*. El Milagro - Ecuador.
- Merleau, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Editorial Planeta.

- MINEDU. (2013). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Bruño.
- Molina, R. (2009). El desarrollo psicomotor. Artículo. *Andalucía*.
- Moreno, F. (2011). Proyecto de innovación educativa sobre la formación para las personas que acceden a la prueba de acceso a la Universidad para mayores de 25 años. *Revista Vivat Academia*, 116.
- Moreno, T. (2011). Didáctica de la educación Superior: nuevos desafíos en el siglo XXI. *Perspectiva Educacional*, 26.
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje Significativo: teoría y práctica*. Madrid: Visor.
- Ochupe, G. (2017). *EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 08 PEQUEÑO BENJAMIN*. Lima.
- Ortega, & Posso. (2010). *La Motricidad Fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos "a" y "b" de la unidad educativa experimental*.
- Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. México.
- PER, T. (2010). *El Objetivo Estratégico. Marco Teórico y conceptual*. Tumbes - Perú: Caballo Rojo E.I.R.
- Quispe, V. (2015). *Desarrollo de la motricidad de niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución educativa inicial N° 557 - Antacocha*. Antacocha - Huancavelica.
- Rodríguez, M. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años)*. España.
- Sánchez, M. (2012). Pedagogía y Didáctica. *Educación y Ciencia*, 15.

Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución privada del distrito de Castilla*. Piura - Perú.

Sosa, M. (2014). *Las actividades Ludicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de educación inicial de I.E.I n° 604 Talara*, Talara - Piura.

UNICEF. (2016). *Una oportunidad justa, Una oportunidad para sobrevivir Capítulo I*. EEUU.

Urrea, M. (2009). *El desarrollo psicomotor de los niños*.

Velazquez, T. (2015). *Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*. Ecuador.

Yañez, S. (2007). *La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica?* . *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*.

ANEXOS

ANEXO N° 1

TABLAS DE LAS DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD FINA

COORDINACIÓN VISO-MANUAL.

N°	NIÑOS.	Reproduce figuras en el aire con movimientos, rectos Horizontales, espirales y circulares.		Intenta garabatear Dibujos Sencillos.		Moldea con plastilina a figuras variadas		Enhebra hilo por los agujeros de las figuras.		Encaja perlas Medianas, pequeñas y en una botella.		Rasga papel con la mano para la técnica del collage.		Arruga bolitas de papel crepé para la técnica del collage.		Punza sobre los puntos de una figura.		CALIFICACIÓN
		SI	NO	SI	NO	SINO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SINO	SI	NO	Total		
1	PIERINA																	
2	VALERI																	
3	CRISS																	
4	VALERY																	
5	FRANCHESK																	
6	MATHIAS																	
7	ZOANI																	
8	SKIMBERLY																	
9	TAYMY																	
10	YARMY																	
11	YONATAN																	
12	YIRETH																	
13	LUANA																	
14	ELIAS																	
15	CESAR																	
16	ESTHALIN																	
17	LUZ																	
18	HEYDI																	
19	DIEGO																	
20	CRISTOBAL																	
21	SOFIA																	
22	ANYELIN																	
23	LUIS																	
24	OSE																	
25	KATLEEN																	
26	SAMIR																	
27	MARIA.																	

COORDINACIÓN FONÉTICA,

N°	NIÑOS.	Entona la canción que escucha siguiendo el modelo		Adivinando Imita sonidos de objetos de su entorno		Imita sonidos de los animales domésticos				CALIFICACIÓN
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	PIERINA									
2	VALERI									
3	CRISS									
4	VALERY									
5	FRANCHESK									
6	MATHIAS									
7	ZOANI									
8	SKIMBERLY									
9	TAYMY									
10	YARMY									
11	YONATAN									
12	YIRETH									
13	LUANA									
14	ELIAS									
15	CESAR									
16	ESTHALIN									
17	LUZ									
18	HEYDI									
19	DIEGO									
20	CRISTOBAL									
21	SOFIA									
22	ANYELIN									
23	LUIS									
24	JOSE									
25	KATLEEN									
26	SAMIR									
27	MARIA.									

COORDINACIÓN VISO-GESTUAL.

N°	NIÑOS.	Emboli lla plastili na con la yema de los dedos.	Separa los dedos al ritmo de una canción.	Mueve los dedos al ritmo de una canción	For ma figu ras con tiras de pap el.	Traza dibuj os con el dedo índice	Jueg a con títer es con los ded os de la man o.	Enrosca y desenr osca la tapa de una botella.	.	CALIFICACIÓN
		SI NO	SI NO	SI NO	SINO	SI NO	SINO	SI NO	SINO	
1	PIERINA									
2	VALERI									
3	CRISS									
4	VALERY									
5	FRANCHESK									
6	MATHIAS									
7	ZOANI									
8	SKIMBERLY									
9	TAYMY									
10	YARMY									
11	YONATAN									
12	YIRETH									
13	LUANA									
14	ELIAS									
15	CESAR									
16	ESTHALIN									
17	LUZ									
18	HEYDI									
19	DIEGO									
20	CRISTOBAL									
21	SOFIA									
22	ANYELIN									
23	LUIS									
24	JOSE									
25	KATLEEN									
26	SAMIR									
27	MARIA.									

COORDINACIÓN FACIAL.

N°	NIÑOS	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	Guía el ojo al sonido de las palmas,	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.	Se expresa a través de gestos sentimientos de enfado tristeza y felicidad .	Hinch a las mejillas cuando infla un globo.	Arruga la nariz durante cinco segundos.	Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.	Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y meter la lengua.	CALIFICACIÓN
		SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SI NO	SINO	SI NO	SI NO	Total
1	PIERINA									
2	VALERI									
3	CRISS									
4	VALERY									
5	FRANCHESK									
6	MATHIAS									
7	ZOANI									
8	SKIMBERLY									
9	TAYMY									
10	YARMY									
11	YONATAN									
12	YIRETH									
13	LUANA									
14	ELIAS									
15	CESAR									
16	ESTHALIN									
17	LUZ									
18	HEYDI									
19	DIEGO									
20	CRISTOBA									
21	SOFIA									
22	ANYELIN									
23	LUIS									
24	JOSE									
25	KATLEEN									
26	SAMIR									
27	MARIA.									

ANEXO 2.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E. N°203 “JESÚS ELCARPINTERO”, REGIÓN TUMBES, 2018.

MOTRICIDAD FINA	ITEMS
COORDINACIÓN VISO –MANUAL	- Reproduce figuras en el aire con movimientos, rectos, espirales, horizontales y circulares.
	- Intenta garabatear Dibujos Sencillos.
	-Moldea con plastilina figuras variadas.
	-Enhebra hilo por los agujeros de las figuras
	-Encaja perlas Medianas, pequeñas en una botella.
	- Rasga papel con la mano para la técnica del collage.
	- Arruga bolitas de papel crepé para la técnica del collage. Líneas de un dibujo.
	-Punza sobre los puntos de una figura.
COORDINACIÓN FONÉTICA	-Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.
	-Adivinando imita sonidos de objetos de su entorno.
	-Imita los sonidos de los animales domésticos.
COORDINACIÓN GESTUAL	-Embolilla plastilina con la yema de los dedos.
	-Separa los dedos al ritmo de una canción.
	-Mueve los dedos al ritmo de una canción
	-Forma figuras con tiras de papel.
	-Traza dibujos con el dedo índice.
	-Juega con títeres con los dedos de la mano.
-Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	
COORDINACIÓN FACIAL	-Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.
	- Guiña el ojo al sonido de las palmas,
	-Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.
	-Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.
	-Hincha las mejillas cuando infla un globo.
	-Arruga la nariz durante cinco segundos
	-Realiza actividades diarias en forma de Mímicas, planchar, comer
-Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: a abrir y cerrar los ojos, sacar y guardarla lengua.	

ANEXO 3.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO
UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 AÑOS DE LA I.E. N° 203 “JESÚS EL CARPINTERO”, REGIÓN
TUMBES, 2018.**

N°	PREGUNTAS DE ENCUESTA	CRITERIOS	
		SI	NO
01	Intenta garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo		
02	Moldea con plastilina figuras variadas		
03	Rasga papel con la mano para la técnica del collage		
04	Imita los sonidos de los animales domésticos		
05	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta		
06	Imita sonidos de objetos de su entorno		
07	Embolilla plastilina con la yema de los dedos		
08	Juega con títeres con los dedos de la mano		
09	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros		
10	Hincha las mejillas cuando infla un globo		

ANEXO 4.

PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

1. Fundamentación de la Teoría del Programa.

En la primera infancia el niño conoce el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo un vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones. Conforme avanza el tiempo el infante pasa hacer un niño activo convirtiéndose el juego en un instrumento metodológico ofreciéndonos información sobre su desarrollo madurativo en los tres ámbitos: psicomotor, cognitivo y socio afectivo. En el aspecto escolar la enseñanza que se le brinda motricidad requiere fundan en los estudios fisiológicos del niño. Considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación la primera comunicación y que integra progresivamente un primer lugar situarnos en un análisis y lo que para nosotros implica hablar del cuerpo y de la expresión corporal y psicomotriz, indaga la importancia del movimiento y la formación de la psicomotricidad y en el aprendizaje y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas. Los principios de la motricidad se la realidad de otros, de los objetos del espacio y del tiempo.

Para la motricidad resulta valioso que, para obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación, mental exterior, de los objetos de los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis y manipulación que haya realizado previamente por parte del niño mediante sus Actividades corporales, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los

elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por la relación de lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones tipológicas temporales y faciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognitivos y motrices, se trata en esta de construir a la adquisición del mayor número posible de patrones. Motores básicos con los que se puede construir nuevas opciones de movimientos y desarrollar correctamente las capacidades motrices las habilidades básicas.

Además, los juegos lúdicos son importantes para el aprendizaje favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo-manual. Mediante el juego lúdico el niño comenzará a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de absorción e incluso experimentando situaciones nuevas. No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a difundirse el comportamiento social de las personas, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

2. Enunciado del problema.

¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto permitirá mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I. E. N° 203 “Jesús el Carpintero”, región Tumbes, 2018?

3. Secuencia didáctica:

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

3.1. Secuencia didáctica de los juegos lúdicos basada en el enfoque significativo utilizando material concreto:

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

Inicio: Son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones y los conocimientos previos de los estudiantes. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

Desarrollo: Son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científico-técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

Cierre: Son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

4. Plan de aprendizaje:

Estará constituido por 15 talleres de aprendizaje

5. Evaluación: Según el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida en la formación cristiana ya que estos constituyen los propósitos generales del área. Estos propósitos generales (organizadores de área) involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario si deseamos realizar una evaluación adecuada. En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro organizadores fundamentales del área de Personal Social. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de valuación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Además, la evaluación se realizará por talleres de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (lista de cotejo).

ANEXO N° 05. TALLERES.

TALLER DE APRENDIZAJE N°1

1. Denominación del taller: Intenta garabatear dibujos sencillos.
2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Disfruta moverse y jugar espontáneamente y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras.

3. Material: hojas bond, crayolas, papelógrafo, pizarra.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none">-Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales.-Nos ubicamos haciendo un semicírculo para presentarles el material que van a usar.-Los niños y niñas observan, exploran y manipulan la diversidad de material con el que van a trabajar.-La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">-La Docente utiliza la técnica del garabateo, haciendo la demostración de dibujos paso a paso.- Los niños y niñas observan la hoja bond que la profesora les entrega.- La profesora coloca crayolas para que los niños realicen garabatos intentando ser fieles al modelo.-. Escogen las crayolas del color que más les gusta.-. Entrega. sus trabajos terminados a la docente.-Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han dibujado, la Docente aplica la Meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿con que material trabajaron? ¿Qué dibujaron? ¿Cuántos Lo hicieron parecido al modelo?



ANEXO N°6**LISTA DE COTEJO****I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.****AULA: 3 AÑOS.****NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS: 27****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Intenta garabatear dibujos sencillos”.****TALLER N°: 01**

N°	NOMBRES/ITEMS	Garabatea dibujos	Se entusiasma Al realizar garabatos.	Nombra lo que ha realizado.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	0	1	B
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	0	0	C
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	1	0	1	B
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	0	C
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	1	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	0	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 2

1. Denominación del taller: Jugando enhebra hilo por los agujeros de las figuras.

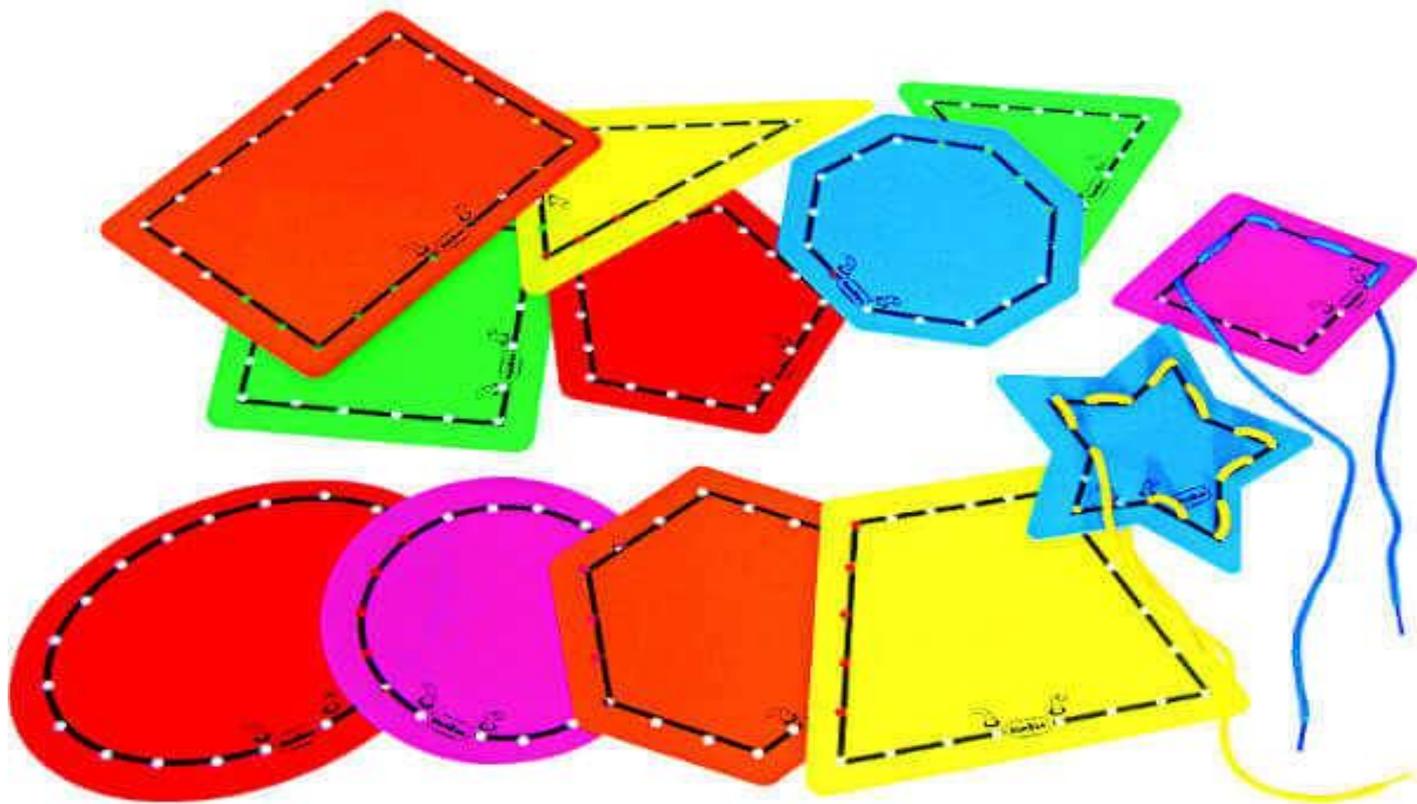
2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Disfruta la sensación que genera su cuerpo en movimiento, repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego.

3. Material: cartulinas, tijeras, hilo,

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos haciendo un semicírculo para presentarles el material que van a usar. -Los niños y niñas observan, exploran y manipulan la diversidad de material con el que van a trabajar. -La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar. -Entregamos el material elegido por cada niño.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -La Docente utiliza la técnica del enhebrado, haciendo la demostración con las figuras paso a paso. -Los niños participan aplicando lo aprendido en la actividad, ya que les permitirá tener una linda experiencia, y les ayudará a desarrollar y mejorar su coordinación óculo- manual. - La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Con que material trabajaron?



LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS ELCARPINTERO N° 203.

AULA: 3AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS: 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando enhebra hilo por los agujeros de las figuras”.

TALLER N°: O2

N°	NOMBRES/IT EMS	Enhebra hilo por los dibujos.	Se entusiasma al realizar la actividad.	Explica lo que ha realizado	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	0	1	B
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	0	1	1	B
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	0	1	1	B
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	0	1	1	B
27	MARÍA	1	0	1	B

TALLER DE APRENDIZAJE N° 3

1. Denominación del taller: Jugando moldea con plastilina figuras variadas.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

3Material: hojas bond, plastilina, impresiones con dibujos, cinta de embalaje.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos como corresponde para presentarles el material que van a usar. -Los niños y niñas observan, exploran y manipulan la diversidad de material con el que van a trabajar. -La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad modelando varias figuras. -Entregamos el material cada niño elige.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -La Docente utiliza la técnica del modelado, haciendo la demostración paso a paso. 1. Amasa la plastilina suavizándola. 2. Escogen el color que más les gusta. 3. Modela la plastilina en la figuras petando los bordes. 4.. Entregan sus trabajos terminados a la docente. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron? ¿Les gustó la actividad? ¿con que material trabajaron?



LISTA DE COTEJO

I.E.: JESÚS ELCARPINTERON°203.

AULA: 3AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS: 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando moldea con plastilina figuras variadas”.

TALLER N° 3

N°	NOMBRES/ITEMS	Moldea con plastilina	Se entusiasma al realizar la actividad.	Respeto los márgenes de la figura	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	0	B
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	0	1	1	B
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	0	1	1	B
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	B
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	0	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 4

1. Denominación del taller: Jugando arruga bolitas de papel crepé y pega sobre las líneas del

dibujo.

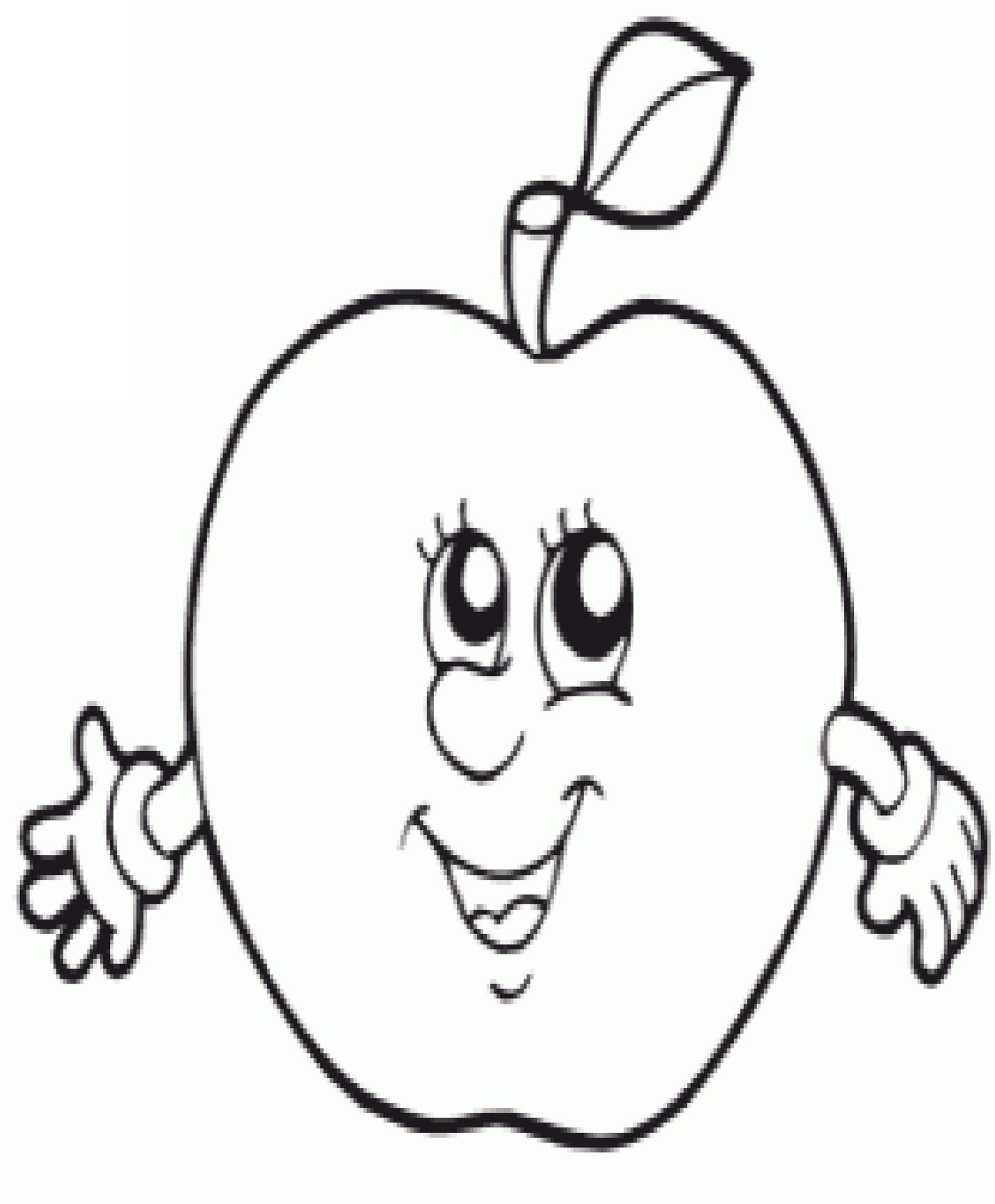
2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

3. Material: hojas bond, crayolas, papelote, pizarra.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos para presentarles el material que van a usar. -Los niños y niñas observan, material con el que van a trabajar. -La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar. -Entregamos papel crepé a cada niño.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -La Docente utiliza la técnica del arrugado, haciendo la demostración pegando bolitas sobre el dibujo. -Los niños arrugan el papel. pegan las bolitas sobre el dibujo. -La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. - Entregan sus trabajos terminados a la docente. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron primero? ¿con que parte de su cuerpo pegaron el papel? ¿Cuántas manos utilizaron?





LISTA DE COTEJO

I.E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.

AULA: 3AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando arruga bolitas de papel crepé y pega sobre las líneas del dibujo.

TALLER N°: 04

N°	NOMBRES/TEMS	Arrugan bolitas y Las pegan	Respetan la forma del dibujo	Realizan movimientos de independencia en los dedos.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	B
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	B
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	1	B
11	YONATAN	0	1	1	B
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	0	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	1	1	1	B
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	1	1	B
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	0	B
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 5

1. Denominación del taller: Rasga papel con la mano para la técnica del collage.

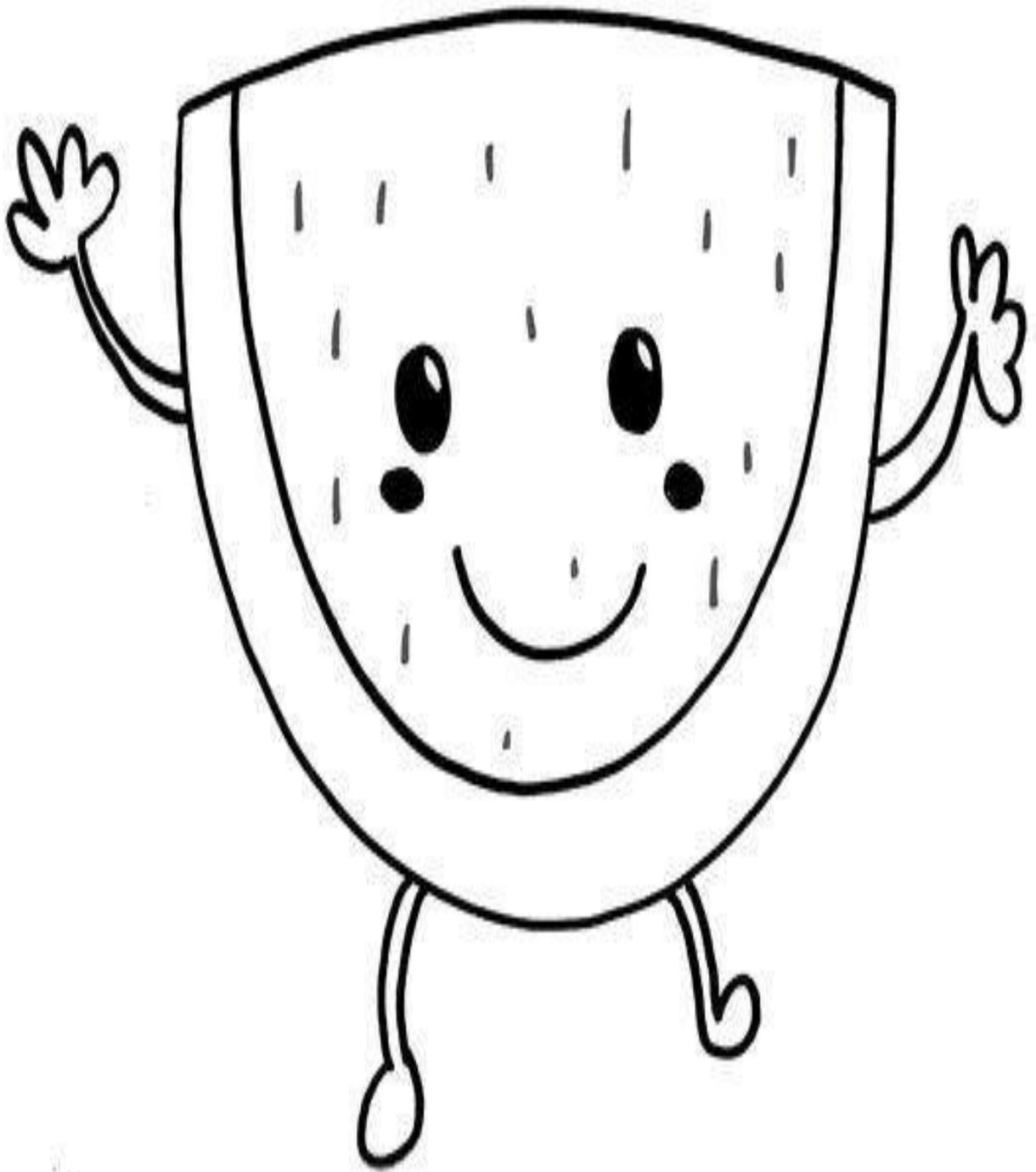
2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Orienta su cuerpo y acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

3. Material: hojas de revistas, goma, hojas bond, impresiones.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos para presentarles el material que van a usar. -Los niños y niñas observan, material con el que van a trabajar. -La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar -Entregamos revistas de productos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -La Docente utiliza la técnica, de rasgado haciendo la demostración con las revistas. - Los niños y niñas observan la demostración. - Escogen las hojas de revistas. - aplican la técnica del collage y las pegan dentro del dibujo. - Entregan sus trabajos terminados a la docente. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron primero y después? ¿De qué forma movieron sus manos? ¿con que material trabajaron?



SANDÍA

LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.

AULA: 3AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS: 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Rasga papel con la mano para la técnica del collage

TALLER N°: 05

N°	NOMBRES/ITEMS	Rasg a pape l.	Coloca el rasgado dentro del dibujo.	Independiza movimientos de la muñeca de los del antebrazo.	TOTAL
1	PIERINA	0	1	1	B
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	0	B
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	0	1	1	B
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	1	B
11	YONATAN	0	1	0	B
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	0	1	B
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	0	1	1	B
20	CRISTOBAL	1	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	1	1	A
23	LUIS	0	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	0	B
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 6

1. Denominación del taller: Punza sobre los puntos de una figura.

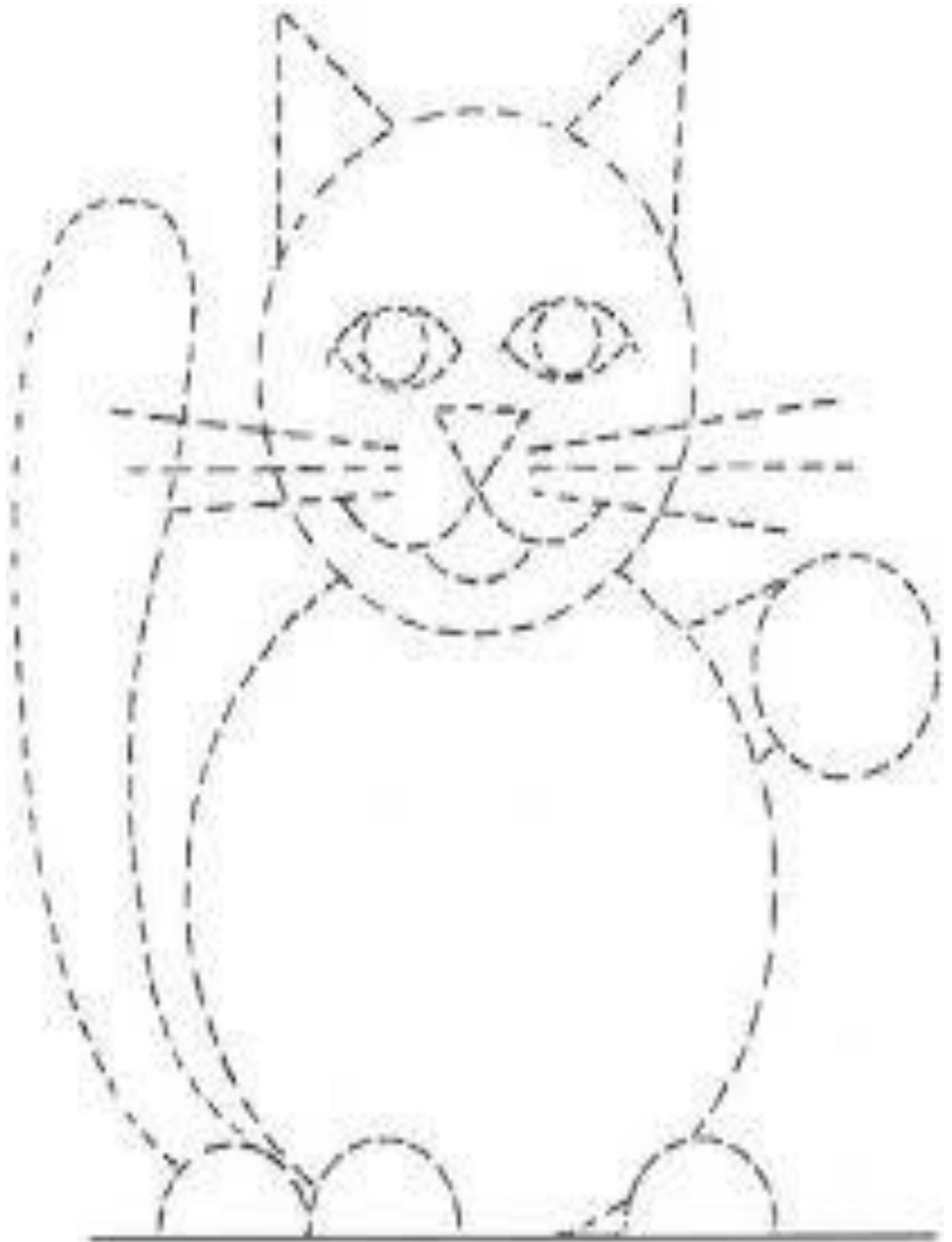
2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

3. Material: hojas bond, punzón, almohada.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos haciendo un semicírculo para presentarles el material que van a usar. -Los niños y niñas observan, exploran y manipulan la diversidad de material con el que van a trabajar. -La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -La Docente utiliza la técnica de punzar haciendo la demostración con las figuras paso a paso. 1. Entrega la hoja imprimida. 2. Los niños y niñas realizan la técnica del punzado. 3. La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. 4.. Entregan sus trabajos terminados a la docente. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué dibujo punzaron? ¿Cómo se sintieron a realizar la actividad? ¿Con que material trabajaron?



LISTA DECOTEJO**I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N°203.****AULA: 3 AÑOS.****NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Punza sobre los puntos de una figura
TALLER N°6**

N°	NOMBRES/ITEMS	Punza sobre los puntos de una figura.	Se entusiasma al realizar la actividad	Explica lo que ha realizado.	TOTAL
1	PIERINA	0	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	0	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	0	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	0	C
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 7

1. Denominación del taller: Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones.

3. Material: Espejo.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos haciendo un semicírculo para presentarles el material que van a usar. -Los niños y niñas observan, exploran y manipulan el material con el que van a trabajar. -La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -La Docente utiliza la técnica de realizar gestos faciales frente a un espejo, haciendo la demostración paso a paso. -Los niños y niñas observan a la profesora que realiza los gestos mirándose al espejo. - Los niños y niñas salen individualmente a realizar sus gestos. - La profesora observa los movimientos faciales que realizan los niños y niñas, teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Les gustó trabajar frente al espejo? ¿Cómo se sintieron?



LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.

AULA:3 AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS: 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: Abrir y cerrar los ojos sacar y guardar la lengua.

TALLER N°7

N°	NOMBRES/ITEMS	Frente a un espejo hace ejercicios faciales	Se entusiasma al realizar la actividad,	Verbaliza lo que aprendió.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	1	0	B
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	0	1	1	B
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	0	C
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 8

1. Denominación del taller: Hincha las mejillas cuando infla un globo.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones.

3. Material: Caja, globos.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-- Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros.</p> <p>-Se presenta el material a los niños y niñas para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>.</p>
DESARROLLO	<p>-La Docente explica la técnica del inflado del globo hinchando las mejillas, haciendo la demostración con los globos paso a paso.</p> <p>- Escogen el material y color del globo que más les gusta.</p> <p>- Los niños y niñas, demuestra realizando el inflado del globo hinchando las mejillas.</p> <p>-Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.</p>
CIERRE	<p>-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron al trabajar con los globos?</p>



LISTA DECOTEJO

I. E.: JESUS EL CARPINTERO N°203

AULA: 3 AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Hincha las mejillas cuando infla un globo”.

TALLER N°: 08

N°	NOMBRES/I TEMS	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	Realiza coordina ciones.	Se entusiasma al realizar su actividad.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESK	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	0	B
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	0	1	1	B
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	0	C
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	1	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	0	1	1	B
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 9

1. Denominación del taller: Entona la canción que escucha siguiendo el modelo.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
COMPRENDE TEXTOS ORALES.	Escucha activamente diversos textos orales.

3. Material: papelógrafo, plumones, cinta de embalaje, pizarra.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-- Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros.</p> <p>-Se presenta el material a los niños y niñas para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>.</p>
DESARROLLO	<p>-La Docente explica la técnica del canto haciendo la demostración paso a paso. EL CARRITO DE PAPA. En el carrito de papá, nos iremos a pasear(bis) Pi, pi, pi, pi, pi, pi, Nos iremos a pasear (bis) Apúrate papá(bis) pi, pi. Pi. Que quiero conocer la ciudad(bis) 1. Los niños imitan la canción siguiendo el hilo temático. 2. Lo realizan por grupos. 3. Repiten varias veces.</p>
CIERRE	<p>-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción? ¿Cómo se llama la canción? ¿Con que parte de la cara cantaron?</p>

LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N°203.

AULA: 3 AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Entona la canción que escucha siguiendo el modelo”

TALLER N°: 09

N°	NOMBRES/ ITEMS	Entona la canción que escucha siguiendo el modelo	Se entusiasma al realizar la actividad.	Realiza movimientos de coordinación fonética	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	0	1	1	B
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESK	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	0	1	1	B
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	0	C
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	1	1	1	A
21	SOFIA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARIA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

1. Denominación del taller: Enrosca y desenrosca la tapa y elabora un pez botella.
2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.

3. Material: Caja, botellas o frascos, silicona, papel de colores.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros. - Se presenta el material a los niños y niñas para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica la técnica del enroscado y desenroscado y elaborando un pez botella, haciendo la demostración con las botellas paso a paso. - Los niños y niñas observan el material que la profesora les ha traído. - Escogen el material que más les gusta, haciendo uso de las botellas enroscando y desenroscando sus tapas. - Proporcionamos a cada niño el material para realizar su pez, pegando papel a la botella que esta trozado. - La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. - Entregan sus trabajos terminados a la docente. - Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron con las botellas? ¿Les gustó la actividad? ¿con que material trabajaron su pez?

LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.

AULA: 3 AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27

NOMBREDELA ACTIVIDAD: Enrosca y desenrosca la tapa y elabora un pez
botella.

TALLER N°:10

N°	NOMBRES/I TEMS	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.	Se entusiasma al realizar la actividad.	Realiza movimientos de coordinación.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESK	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	1	1	A
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	1	1	1	A
21	SOFIA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARIA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

1: Denominación del taller: Reproduce figuras en el aire con movimientos, rectos, espirales, horizontales circulares.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.

3. Material: hojas bond, crayolas, papelógrafo.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros.</p> <p>-Se presenta el material a los niños y niñas para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso.</p>
DESARROLLO	<p>-La Docente explica la técnica de los movimientos de su mano, haciendo la demostración con las figuras rectas, espirales, diagonales, circulares. Paso a paso</p> <p>-plasman mediante una hoja lo que han realizado antes.</p> <p>La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo.</p> <p>Entregan sus trabajos terminados a la docente.</p> <p>-Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.</p>
CIERRE	<p>-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Les gustó la actividad? ¿con que material trabajaron?</p> <p>Se preparan para la salida.</p> <p>-Guardan el material en los sectores y ordenan.</p> <p>-Entonan la canción de despedid, se despiden afectuosamente.</p>

LISTA DECOTEJO

I.E.: JESÚS ELCARPINTERON°203.

AULA: 3 AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS 27

NOMBREDELA ACTIVIDAD: reproduce figuras en el aire con movimientos rectos circularre, espirales y horizontales.

TALLER N°:11

N°	NOMBRES/ ITEMS	Reproducen figuras en el aire con movimientos	Se entusiasma al realizar la actividad.	Verbaliza lo que aprendió.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESK	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	1	0	B
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CÉSAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	1	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	1	1	A
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

1. Denominación del taller: Adivinando sonidos de objetos de su entorno.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
AFIRMA SU IDENTIDAD.	Autoregula sus emociones.

3. Material: hojas bond, crayolas, papelote, pizarra.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros.</p> <p>La docente mostrará una caja sorpresa donde estarán las tarjetas de los objetos de su entorno, para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso.</p>
DESARROLLO	<p>-participan del juego lúdico, Adivinando sonidos de objetos. Responden a las interrogantes de la docente, ¿Saben cómo suena un timbre, ¿Habían escuchado el sonido de un tambor?, ¿Saben cómo suena una campana?</p> <p>-Escuchan atentamente las indicaciones de su profesora y lo aplican.</p> <p>-La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo.</p> <p>-Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.</p> <p>--luego pegan bolitas de papel sobre una figura (tambor).</p>
CIERRE	<p>-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Les gustó la actividad? ¿Qué imágenes habían?</p> <p>Se preparan para la salida.</p> <p>-Guardan el material en los sectores y ordenan.</p> <p>-Entonan la canción de despedida, se despiden afectuosamente</p>

LISTA DE COTEJO**I. E.: JESÚS ELCARPINTERO N° 203.****AULA: 3 AÑOS.****NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Adivinando sonidos de objetos de su entorno”.****TALLER N°:12**

N°	NOMBRES/ ITEMS	Adivinan sonidos de objetos de su entorno.	Se entusiasma al realizar la actividad,	Verbaliza lo que ha realizado.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESK	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	0	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	1	A
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFIA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	B
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

1. Denominación del taller: Jugando encaja perlas pequeñas y medianas en una botella.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Disfruta la sensación que genera su cuerpo en movimiento, repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego.

3. Material: hojas bond, crayolas, papelote, pizarra.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros. -Se presenta el material a los niños y niñas para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica la técnica de encaje de perlas pequeñas y medianas, haciendo la demostración con una botella. -los niños y niñas participan del juego encaje de perlas, aplicando lo aprendido. La profesora observa los trabajos que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. Entregan sus trabajos terminados a la docente. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.

<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron? ¿Les gustó la actividad? ¿Con que material trabajaron?</p> <p>Se preparan para la salida.</p> <ul style="list-style-type: none">-Guardan el material en los sectores y ordenan.-Entonan la canción de despedida, se despiden afectuosamente
---	---

LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.

AULA: 3 AÑOS.

NÚMERO DENIÑAS Y NIÑOS. 27.

NOMBREDELA ACTIVIDAD: Jugando encaja perlas pequeñas y medianas en una botella.

TALLER N°:13

N°	NOMBRES/I TEMS	Ensartan perlas en una botella	Se emocionan al realizar la actividad.	Explica lo aprendido.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESK	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	1	1	A
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	1	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	1	0	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

1. Denominación del taller: Jugando “Quien es quién “Imitando los sonidos de los animales domésticos.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Disfruta moverse y jugar espontáneamente y expresa su placer con gestos, sonrisas y palabras

3.Material: hojas bond, crayolas, papelote, pizarra.

4.Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que Recordemos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros. -Se presenta el material a los niños y niñas para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica que deben participar del juego lúdico “QUIÉN ES QUIÉN” haciendo la demostración, Paso a paso. -Escuchan con atención los sonidos que emiten algunos animales, que debemos de tratarlos bien, cuidarlos, y quererlos. -La profesora observa las imitaciones que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. -Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿A quiénes imitaron? ¿Les gustó la actividad? ¿Les gustaría hacerlo otra vez? -Guardan el material en los sectores y ordenan. -Entonan la canción de despedida, se despiden afectuosamente



LISTA DE COTEJO**I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N° 203.****AULA: 3 AÑOS.****NÚMERO DENIÑAS Y NIÑOS. 27****NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Quien es quién Imitando los sonidos de los animales domésticos.**TALLER N°:14**

N°	NOMBRES/ITEMS	Imitando sonidos de animales.	Se emocionan al realizar la actividad	Explican la actividad lúdica.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	1	1	1	A
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	1	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	1	1	A
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	0	1	1	A
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	1	B
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	1	1	1	A
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

1. Denominación del taller: Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.

2. Selección de las competencias y capacidades del taller.

COMPETENCIA	CAPACIDAD
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD.	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos sus sensaciones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.)

3. Material: cartulinas, colores, plumones, crayolas, cinta de embalaje, tijeras, palitos de madera.

4. Secuencia didáctica del taller:

FASES	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas recuerdan el uso y cuidado del material - Nos ubicamos haciendo un semicírculo para presentarles el material que van a usar. - Lo observan, exploran y manipulan. - La Docente motiva a los niños y niñas y explica la actividad que van a realizar.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La Docente explica que deben participar del juego lúdico, expresando gestos y sentimientos haciendo la demostración, Paso a paso. - Observan con atención las siluetas de las diferentes expresiones y explica los sentimientos. - La profesora observa las imitaciones que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que cumplan con su objetivo. - Los niños y niñas interactúan, socializan sus trabajos.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado, la Docente aplica la meta cognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Cuántas siluetas habían? ¿Qué emociones imitaron? - Guardan el material en los sectores y ordenan. - Entonan la canción de despedida, se despiden afectuosamente



CONTENTA



TRISTE



SORPRESA



ENOJADO



LISTA DE COTEJO

I. E.: JESÚS EL CARPINTERO N°203.

AULA: 3 AÑOS.

NÚMERO DE NIÑAS Y NIÑOS. 27.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad.

TALLER N°:15

N°	NOMBRES/ITEMS	Se expresa a través de emociones.	Se entusiasma al realizar la actividad	Cada uno explica la actividad realizada.	TOTAL
1	PIERINA	1	1	1	A
2	VALERI	0	1	1	B
3	CRISS	1	1	1	A
4	VALERY	1	1	1	A
5	FRANCHESKA	0	1	1	A
6	MATIAS	1	1	1	A
7	ZOANI	1	1	1	A
8	KIMBERLY	1	1	1	A
9	TAYMY	1	1	1	A
10	YARUMI	1	0	0	C
11	YONATAN	1	1	1	A
12	JIRETH	1	1	1	A
13	LUANA	0	1	1	B
14	ELIAS	1	1	1	A
15	CESAR	1	1	1	A
16	ESTHALIN	1	1	1	A
17	LUZ	1	0	0	C
18	HEYDI	1	1	1	A
19	DIEGO	1	1	1	A
20	CRISTOBAL	0	1	1	A
21	SOFÍA	1	1	1	A
22	ANYELYN	1	0	1	B
23	LUIS	1	1	1	A
24	JOSE	1	1	1	A
25	KATLEEN	0	1	1	B
26	SAMIR	1	1	1	A
27	MARÍA	1	1	1	A

ANEXO 7. MATRIZ DE DATOS PRE TEST

N°		COORD. VISO MANUAL								COORD. FONETICA			COORD. GESTUAL						COORDINACIÓN FACIAL						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
1	PIERINA	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	10
2	VARERI	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	12
3	CRISS	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	9
4	VALERY	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	14
5	FRANCHESKA	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	14
6	MATIAS	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	11
7	ZOANI	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	13
8	KIMBERLY	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	12
9	TAYMY	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	10
10	YANIMY	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8
11	YONATAN	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	12
12	JIRETH	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
13	LUANA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	11
14	ELIAS	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10
15	CESAR	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	9
16	ESTHALIN	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
17	LUZ	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7
18	HEIDI	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	9
19	DIEGO	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	8
20	CRISTOBAL	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6
21	SOFIA	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	7
22	ANYELYN	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	9
23	LUIS	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	7
24	JOSÉ	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	9
25	KATHIEEN	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
26	SAMIR	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	12
27	MARÍA	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	7
																												260

ANEXO 8. MATRIZ DE DATOS POS TEST

N°		COORD. VISO MANUAL								COORD. FONETICA			COORD. GESTUAL						COORDINACIÓN FACIAL						TOTAL				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26	
1	PIERINA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	13	
2	VARERI	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	14	
3	CRISS	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	12	
4	VALERY	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	15	
5	FRANCHESKA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	15
6	MATIAS	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	14
7	ZOANI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	15	
8	KIMBERLY	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	13	
9	TAYMY	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	12	
10	YANIMY	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	9	
11	YONATAN	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	13	
12	JIRETH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	13	
13	LUANA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13	
14	ELIAS	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12	
15	CESAR	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	11	
16	ESTHALIN	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	10	
17	LUZ	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10	
18	HEIDI	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	11	
19	DIEGO	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	9	
20	CRISTOBAL	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	9	
21	SOFIA	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	10	
22	ANYELYN	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	11	
23	LUIS	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	10	
24	JOSÉ	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	
25	KATHIEEN	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	10	
26	SAMIR	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	13	
27	MARÍA	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	8	
																												316	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 15 de Mayo del 2018

Oficio N°0640-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Rosario Dolares Ruiz Celi

Ex-Directora de la Institución Educativa N° 203 - “Jesús El Carpintero” - Zarumilla
presente.-

ASUNTO : Solicito Apoyo

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle el apoyo con la recepción del documento a la Bachiller **ROSARIO DEL PILAR GALLARDO BENITES** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, quien realizo su investigación en la Institución que representaba, la Bachiller en mención Ejecuto el Proyecto con el tema: **JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I. E. N° 203 “JESUS EL CARPINTERO”, REGION TUMBES, 2018**, Cuando Usted estuvo de Directora de la Institución.

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

Atentamente,


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

15/05/2018

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

“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

CONSTANCIA

YO, LIC. ROSARIO DOLORES RUIZ CELI, IDENTIFICADA CON DNI N° 00364089:

HACE CONSTAR:

Que la alumna **ROSARIO DEL PILAR GALLARDO BENITES**, identificada con **DNI N° 03323437**, estudiante de la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote” - Tumbes, de la Carrera Profesional; **EDUCACIÓN INICIAL**, quien ha realizado su investigación en la I.E N° 203 “Jesús el Carpintero”; durante mi gestión.

EJECUTANDO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA LA MOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E. N° 203 “JESÚS EL CARPINTERO”, REGIÓN TUMBES 2018.

Desempeñándose durante su ejecución del proyecto con responsabilidad, puntualidad y eficiencia.

Se expide la presente Constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Zarumilla, 01 de Junio del 2018

Atentamente,



ROSARIO RUIZ CELI
DIRECTORA

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

doczz.es

Fuente de Internet

5%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo

ANEXO N° 12
EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN DE LOS TALLERES DE APRENDIZAJE.



