



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**

**JUEGOS LÚDICOS, BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 “FE
Y ALEGRÍA” DE LA VILLA DE UÑA DE GATO,
REGIÓN TUMBES, 2018**

TESIS

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

NELIS RENEE LUPÚ CEDILLO

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

AGRADECIMIENTOS

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

A la directora, docentes y auxiliares de la Institución Educativa, por todas las facilidades brindadas para el desarrollo, el trabajo de investigación.

A mi esposo e hijos por el apoyo y esfuerzo que me brindan para seguir y terminar mi carrera profesional de Educación Inicial.

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicado principalmente a Dios, y aquellas personas que nos enseñaron que la mejor libertad del ser humano está en la superación personal e intelectual.

A mi esposo e hijos con la ayuda e iluminación de Dios me han dado su apoyo a diario para terminar con éxito y responsabilidad la investigación.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando pretest y pos test a un solo grupo, se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la población muestral es de 19 unidades, entre niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el pre test es que el 21.00 % de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11.00 % obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89.47 % obtuvieron un logro “A”, lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 7, 11, 12 y 13 respectivamente.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoque significativo, motricidad fina

ABSTRACT

The objective of the research was to apply the playful games based on the significant approach using concrete material, to improve the development of fine motor skills in children of 5 years of age of the Educational Institution N ° 206 "Fe y Algeria" of the Villa de Uña de Gato Tumbes region, 2018. The study is quantitative with a non-experimental research design, using pretest and post test to a single group, the Wilcoxon statistical test was applied to verify the hypothesis of the research, the same that is accepted; the technique used was the observation and the instrument the checklist, the sample population is 19 units, between boys and girls, whose results obtained in the pretest is that 11.00% of the boys and girls obtained an achievement "B "In the development of fine motor skills, and 21.00% obtained" C ". From these results the didactic strategy was applied during 15 learning sessions. Later a post test was applied, whose results showed that 87.47% obtained an "A" achievement, achieving a significant improvement in fine motor skills. In the conclusions it has been determined that the majority of students are in the "A" (expected achievement) scale of the Regular Basic Education of the National Curricular Design, of the fine motor skills in the manual, facial, and gestural dimensions and phonetics, Tables N ° 7, 11, 12 and 13 respectively.

Keywords: Playful games, meaningful approach, fine motor skills

CONTENIDO

JURADO EVALUADOR Y ASESOR.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTOS	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN	14
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	22
2.1 Antecedentes	22
2.2 Bases Teóricas de la Investigación	26
2.2.1. Estrategia didáctica.	26
2.2.2. El juego	28
2.2.3. El juego según Piaget.....	29
2.2.4. El juego y sus características.	30
2.2.5. El docente y su labor frente a los juegos.	31
2.2.6. La expresión del pensamiento infantil a través del juego.	32
2.2.7. El juego en el aprendizaje.	33
2.2.8. Aprendizaje significativo	33
2.2.9. El aprendizaje significativo.	35
2.2.10. El juego lúdico.	36
2.2.11 Motricidad fina.	37
2.3.1. Coordinación Visomanual	38
2.3.2. Coordinación facial.....	39
2.3.3. Coordinación gestual	39
2.3.4. Coordinación Fonética.	40
III. HIPÓTESIS	41
3.1. Hipótesis	41
VI. METODOLOGÍA.....	42
4.1. El tipo y nivel de investigación.....	42
4.2. Nivel de la investigación.....	42

4.3. Diseño de la investigación	42
4.4. Población y muestra.....	43
4.5. Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores	44
4.5.1. Variable independiente:	44
4.5.1.1. Juegos lúdicos:	44
4.5.2. Variable Dependiente:	45
4.5.2.1. Motricidad fina	45
Técnicas e Instrumento	45
a. Observación	45
b. Lista de cotejo	46
4.6. Plan de Análisis de la Investigación.....	47
4.7 Tabla N° 3 Matriz de Consistencia.	49
4.8. Tabla N°4 Matriz de Operacionalización.	51
4.9 Principios Éticos	52
V. RESULTADOS	57
5.1. Resultados	57
5.2 Resumen.	72
5.3 Prueba de Wilcoxon.....	74
5.4 Análisis de los resultados:	75
5.5 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del pretest.....	75
5.6 Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.....	76
5.7 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a Través del postest.....	76
5.8 Estimar el nivel de significancia entre el pretest y el post test.	78
VI. CONCLUSIONES	80
6.1 Conclusiones	80
6.2. Recomendaciones	82
6.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	88
Anexo N°1	89
Tablas de Operacionalización de variables.....	89

Anexo N°2	93
Motricidad Fina.....	93
Anexo N°3	94
Preguntas de Encuesta	94
Anexo N°4	95
Programa de la estrategia didáctica	95
Anexo N° 5.	97
Sesión de Aprendizaje	97

INDICE DE ANEXOS

ANEXOS	88
Anexo N°1	89
Tablas de Operacionalización de variables	89
Coordinación Visomanual	89
Coordinación facial	89
Coordinación gestual	89
Coordinación Fonética	89
Anexo N°2	93
Motricidad Fina Items	93
Anexo N°3	94
Preguntas de Encuesta_Criterios	94
Anexo N°4	95
Programa de la estrategia didáctica	95
Anexo N° 5.	97
Sesión de Aprendizaje N° 01	97
Lista de Cotejo	100
Sesión de Aprendizaje N° 02	101
Lista de Cotejo	104
Sesión de Aprendizaje N°03	105
lista de cotejo	108
Sesión de Aprendizaje N° 04	109
Lista de Cotejo	112
Sesión de Aprendizaje N°05	113
Lista de Cotejo	116
Sesión de Aprendizaje N°06	117
Lista de Cotejo	119
Sesión de Aprendizaje N°07	120
Lista de Cotejo	122

Sesión de Aprendizaje N°08.....	123
Lista de Cotejo	125
Sesión de Aprendizaje N°09.....	123
Lista de Cotejo	129
Sesión de Aprendizaje N°10.....	130
Lista de Cotejo	132
Sesión de Aprendizaje N°11.....	133
Lista de Cotejo	1323
Sesión de Aprendizaje N°12.....	136
Lista de Cotejo	138
Sesión de Aprendizaje N°13.....	139
Lista de Cotejo	142
Sesión de Aprendizaje N°14.....	143
Lista de Cotejo	145
Sesión de Aprendizaje N°15.....	146
Lista de Cotejo	148

INDICE DE TABLAS Y RESULTADOS

Tabla 1 Poblacion de Estudiantes.....	48
Tabla 2 Escala de Calificación	48
Tabla 3 Matriz de Consistencia.....	49
Tabla 4 Matriz de Operacionalización.....	51
Tabla 5	
Resultados de la aplicación de la sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 1.....	57
Tabla 6	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión fonética N° 2.....	58
Tabla 7	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión fonética N° 3.....	59
Tabla 8	
Resultados de la aplicación de la sesion de aprendizaje de la dimensión facial N° 4.....	60
Tabla 9	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 5.....	61
Tabla 10	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 6.....	62
Tabla 11	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 7.....	63
Tabla 12	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso	

manual N° 8.....	64
Tabla 13	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 9	65
Tabla 14	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje viso manual N° 10 .	66
Tabla 15	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión facial N° 11.....	67
Tabla 16	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje fonética N° 12.....	68
Tabla 17	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 13	69
Tabla 18	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión fonética N° 14.....	70
Tabla 19	
Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 15	71
Tabla 20	
Resultados de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje	72
Tabla 21	
Resultados de la Aplicación de las Sesiones de Aprendizaje 15	73
Tabla 22	
Prueba de Wilcoxon Pre y Pos Test Motricidad Fina	74
Tabla 23	
Estadísticos de prueba.....	74

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 1	57
Figura 2 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 2	58
Figura 3 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 3	59
Figura 4 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 4	60
Figura 5 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 5	61
Figura 6 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 6	62
Figura 7 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 7	63
Figura 8 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 8	64
Figura 9 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 9	65
Figura 10 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 10	66
Figura 11 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 11	67
Figura 12 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 12	68
Figura 13 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 13	69
Figura 14 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 14	70
Figura 15 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 15	71
Figura 20 Resultados Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 20.....	72
Figura 21 del resumen de las sesiones de aprenaje se aprecia el logro obtenido por los estudiantes la tabla 19 y figura 17.....	73

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial concurre diversidad de problemas que involucran a los distintos niveles educativos y sobre todo preferentemente en el nivel inicial, que es la base para afianzar en los niños aprendizajes fundamentales que le servirán en la medida que vayan desarrollándose en todos sus aspectos, como los emocionales, sentimentales, actitudinales, en su propia identidad socio cultural y sobre todo en su aspecto personal de él mismo, es por esa razón que el presente estudio abarca este aspecto importante los niños, porque actualmente este aspecto está siendo olvidado y muchas autoridades no le toman el interés esencial o la importancia debida, además en la actualidad los niños necesitan desarrollar sus habilidades motrices finas que son las que ayudan a potenciar sus capacidades específicas de coordinación, son estas capacidades las que debe desarrollar desde la niñez porque ellas necesitan ser estimuladas desde su temprana edad, desde el hogar para que se prosiga el proceso en los ambientes áulicos, son estas motivaciones motrices que ayudaran a poder desenvolverse en sus diferentes contextos. El desarrollo de la motricidad fina en los niños en sus primeros años de vida escolar es relevante por la eficiencia y además porque es una formación que se estructura sobre la base de actividades manuales, las mismas sirven como el desarrollo y otras habilidades que se asocian de manera integral en su formación emocional y personal. Es muy necesario según lo establece la ONU, a través de los derechos del niño y del adolescente en sus programas creados para tal fin, que es el garantizar sus derechos universales que las diversas entidades de gobierno deben de promover y garantizar sus cumplimientos. El desarrollo de esta habilidad ayuda a los niños al desarrollo de su imaginación, creatividad y la capacidad motora de poder maniobrar adecuadamente sus destrezas manuales, lo que se adhiere en ellos aprendizajes elementales que le servirán como fundamentos para confrontar

situaciones problemáticas de manera exitosa. Con la manipulación y desarrollo de sus habilidades manuales, que son bases primordiales para que los niños asimilen de manera efectiva las concepciones de los aprendizajes para cimentar y producir nuevos conocimientos y poder descubrir un mundo nuevo para ellos y sobre todo un mundo objetivamente alegre y lleno de emociones que en su propia media van descubriendo ellos mismos. El desarrollo de la motricidad fina en los niños es un derecho que debe ser cumplido a cabalidad porque a través de desarrollo adecuado se benefician los niños potenciando sus habilidades y destrezas motrices, las mismas que son un factor de gran valor e importancia en su desarrollo integral como individuo activo y dinámico. Actualmente, se observa que en nivel de educación inicial se le da bastante prioridad a desarrollar a lo cognitivo, dejando lado el desarrollo de las destrezas que pueda mostrar el niño con su habilidad motriz fina, De acuerdo al criterio de Rodríguez, expresa en la Revista de Investigación en Logopedia (2017), de la Universidad de Castilla-La Mancha, España, publica una investigación que se relaciona con la motricidad fina y a la educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo, dentro del cual los resultados de este estudio, así como de otras investigaciones referidas a esta área muestran que el entrenamiento de las habilidades motrices desde una perspectiva globalizada impactan de manera favorable en el desarrollo de los aspectos comunicativo, cognitivo, motor, social y emocional de los niños. Lo que hace prever que junto a la motricidad fina coadyuvan en los niños el desarrollo de habilidades específicas sobre su capacidad de coordinación de las dimensiones en la motricidad fina. A nivel nacional encontramos diversas apreciaciones sobre esta problemática educativa del nivel inicial y específicamente

sobre lo que se deriva del manejo de la motricidad fina, al respecto la publicación en el diario el Comercio de Lima Perú del (13.11.2017), de acuerdo a la época en que vivimos existe una tendencia en los jóvenes de estas épocas donde se refiere que a la actualidad vivimos en la generación 'App' y la cultura 'beta', lo que significa entender y aceptar que los jóvenes nacidos después de los años 90 tienden a ser más dependientes al uso de la tecnología, denominados la generación digital. Si se analiza los diversos medios sociales incitan a los jóvenes al uso de estas tecnologías con fines de dependencia tecnológica, esta dependencia digital deja de lado la creatividad de los niños y lo induce al consumo de la tecnología moderna y sin usar adecuadamente sus propias capacidades de coordinación motriz, lo que genera problemas del desarrollo de la motricidad fina en los niños del nivel inicial que es la base para el adecuado desarrollo en el ámbito educacional. A nivel de nuestra región se evidencia la misma dependencia tecnológica que afecta el adecuado desarrollo de la motricidad fina, ya que los padres de estas nuevas generaciones también están siendo influenciados para que sus niños utilicen de manera descontrolada las nuevas tecnologías digitales que están ocasionando en los niños problemas a nivel de la ludopatía. Ante esta problemática se plantea a nivel de nuestra región políticas educativas regionales donde se brindan orientaciones básicas de la importancia de desarrollar desde el nivel inicial políticas de promover actividades lúdicas como herramientas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de este importante nivel educacional. Ante la problemática descrita se formuló El *problema de la investigación*: ¿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 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato,

región Tumbes, 2018? El *objetivo general*: Aplicar los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. Los *objetivos específicos*: Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejora la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejora la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejora la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.

Dentro del proceso de formación a los niños y niñas se considera prioritario desarrollar capacidades esenciales y específicas para que sepan identificar las particularidades de los niños así como sus posibilidades y restricciones en su etapa de escolaridad, los docentes necesitamos estar capacitados para esta labor específica y sobre todo en el desarrollo de sus habilidades cognoscitivas, emocionales, sentimentales e integrales y sobre todo ello sus propias habilidades motrices finas. A

través del desarrollo de la motricidad fina los niños van transformando y construyendo su propio desarrollo corporal ya que este desarrollo es primordial y propio en los niños porque es parte esencial de su mundo imaginario y su propia cosmovisión que va estructurando en el propio desarrollo psicomental. En ese sentido y ante lo descrito y de acuerdo a la publicación de Gallego R. (2010), sobre el desarrollo de la motricidad fina, Innovación y Experiencias educativas, publicada en la Revista Digital. Granada-España, considera al respecto que la motricidad fina involucra a los movimientos que se han ejecutado pero orientados a la realización de actividades específicas de alguna parte de nuestro cuerpo o del dominio perfecto o precisión al momento de ejecutarlo como parte de una habilidad que destaca ante los demás, es por ello que desde el nivel inicial se debe promover el desarrollo de esta capacidad de coordinación motriz para que los niños la vayan potenciando y perfeccionando en la medida que desarrollan. A nivel nacional se publicó en el diario el Comercio de septiembre del 2011, en relación a la problemática del desarrollo de la motricidad fina el ¿por qué la motricidad es importante para el aprendizaje de un niño?, agrega el comentario que: *Si un niño habla mucho pero no le gusta jugar, tiene miedo a trepar, no se siente ágil, no tiene el equilibrio necesario y siente que no tiene las mismas destrezas que sus compañeros, puede ser que debe mejorar su motricidad. Considera además que “El juego es el medio más natural que el niño tiene para desarrollar su motricidad. La labor de los padres será facilitar el espacio y darle elementos que le pueden interesar a su edad”*. Así lo dijo la especialista sobre esta problemática y a la vez psicóloga, Milagros Lari. Es por ello que el desarrollo de la motricidad fina es significativo y dentro del proceso de desarrollo evolutivo es fundamental su aplicación para que desde niño asuma con mayor facilidad el desarrollo de sus capacidades intelectuales que le favorecen una

mejor comprensión en lo emocional, sentimental y mental e incluso su propio desarrollo personal. A nivel local se evidencia que en nuestra comunidad existe un problema con los niños del nivel inicial que relaciona con la dificultad de la motricidad fina específicamente sobre sus dimensiones que ella contiene, es por ello que ante esta problemática surge la propuesta de plantear la presente investigación sobre la aplicación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los niños del nivel inicial. Justificación de la investigación. De acuerdo al Ministerio de Educación MINEDU (2016) el sistema educativo peruano tiene desafíos importantes por resolver, los bajos resultados de aprendizajes necesitan ser potenciados desde los niveles básicos educativos y en especial del nivel inicial, es este nivel que se deben de sentar las bases para desarrollar adecuadamente las habilidades de psicomotricidad que le servirán al niño para la comprensión con facilidad de los aprendizajes en otros niveles educativos, y ante lo descrito considero que: Es conveniente, porque existe una realidad problemática que se evidencia en los niños por el mal manejo de algunas coordinaciones motrices finas y que se propone investigar, porque se pretende investigar y desarrollar para perfeccionar el proceso educativo, en los niños de este nivel inicial. En lo teórico, esta propuesta desarrolla estrategias lúdicas para mejorar la labor del profesor ya que el desarrollo de estrategias sobre juegos lúdicos beneficia en los niños en la motivación de sus habilidades. Es relevante en la medida que el desarrollo de esta propuesta de investigación es de importancia porque su alcance ayuda a solucionar en parte la problemática los niveles superiores. En lo práctico pretende dar solución al problema que enfrentamos concerniente al problema de la motricidad fina en los niños del nivel inicial y por lo consiguiente facilita la labor del docente y de los mismos niños porque los juegos lúdicos desarrollan capacidades

comprendidas. Es pertinente porque atiende un problema de la realidad educativa en el nivel inicial de la institución educativa de la comunidad donde se evidencia la problemática y a resolver. En lo metodológico cambiar estrategias lúdicas bajo el enfoque significativo para mejorar en los niños el desarrollo óptimo de sus coordinaciones motrices finas por ser la base para el desarrollo de sus aprendizajes. La población muestra fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 15.78% de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 5.26% obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89.47% obtuvieron un logro “A”. 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 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, 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° 7, 11, 12 y 13 respectivamente. Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, pues, según la Tabla N° 9, el 89,47 % 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, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto,

mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, según la Tabla N° 7, el 73,69% 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, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, según el grafico de la Tabla N° 11, el 78.95% 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 juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° N° 206 “Fe y Alegría”, de acuerdo a la Tabla N° 9, el 89,47% 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.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Antecedentes en el contexto internacional

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

Según Gómez & Rodríguez (2015) en su tesis de investigación titulada: *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*; su objetivo general es favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el

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

Antecedentes en el contexto Nacionales

Mientras Lachi (2015) en su tesis de investigación titulada: *“Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años,”*. Lima Perú 2015. 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.

En ese sentido Fabián (2015) en su investigación titulada: *“Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma Cachachi-Cajabamba 2015”*; cuyo objetivo general es determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 la Masma Cachachi- Cajabamba 2015. La investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental; la población está conformada por 52 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Casma Cachachi-Cajabamba 2015. Resultado: se observó que el 82 % tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 18 % de los niños tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 0 % obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Conclusión: se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student = 1.746, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de en los niños de 5 años de la Institución.

Según Torres (2017) en su estudio científico titulada: *“El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa cuyo objetivo principal es determinar el nivel de*

desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular de nivel Inicial Canguritos, Arequipa". El estudio de investigación es coyuntural, tipo cuantitativo; la población conformada por 55 niños y niñas de 3, 4 y 5 años que se encuentran matriculados en el nivel inicial y estudian en la Institución Educativa Particular Canguritos. Resultado: vemos que de 31 niños de 3 años un 16% siempre lo hace, mientras que el 81% nunca y un 3% a veces. En los niños de 4 años vemos un 25% que siempre lo hace, mientras que un 33% a veces, y un 42% nunca; los niños de 5 años en un 58% siempre lo hacen, 33% a veces, mientras que un 8% nunca llegó a hacerlo. Conclusión: el nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 3 años se determinó que en su mayoría es bajo. Situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de 3 años es bajo.

Según Obando & Rodríguez (2017) En su tesis titulada: *Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna jardín "Cruz de la Paz" Chimbote; cuyo objetivo general es demostrar los efectos de la aplicación del taller de juegos infantiles en la estimulación de la socialización en los niños de 2 años de la Institución Educativa "Cuna jardín Cruz de la Paz"*. Se utilizó el método experimental ya que se manipuló intencionalmente las variables, diseño pre experimental; la población de la investigación estuvo conformada por los niños de 2 años de las cunas municipales de Chimbote "Amigas de Chimbote" y "Cruz de la Paz" siendo un total de 40 niños. Resultado: se evidencia que antes de la aplicación del taller la dimensión generosidad es la menos desarrollada en los niños y la más desarrollada es la dimensión cooperación. Conclusión: se observó que los niños mejoraron sus acciones al querer jugar con sus amigos compartiendo los juguetes entre

ellos, optando por realizar actividades grupales aceptando a sus amigos a la hora de jugar, generosidad e imitación obteniendo cada una de ellas una cantidad de 2.9.

Antecedente en el contexto Regional

Según el proyecto Educativo Regional de Tumbes PERT (2010): Esta concepción de desarrollo implica una comprensión de las personas como portadoras de necesidades y de potencialidades, metas y derechos que deben ser atendidos; implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, así como, el desarrollo sea un proceso sostenible por la capacidad para mantener los logros de bienestar que vayamos conquistando lo que implica dotar a las personas de recursos y capacidades de oportunidades de participación y de facultades para decidir. En suma habilitarlos para gobernar su existencia individual y colectiva sin que ello atenuara el compromiso de estado con el bienestar de todos, sin exclusiones

2.2 Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Estrategia didáctica.

Según la concepción de Avanzini (1998) quien determina: “*Que las estrategias didácticas requieren de la correlación y conjunción de tres componentes: misión, estructura curricular y posibilidades cognitivas del alumno.* En otras palabras se refiere que las estrategias didácticas requieren estar en constante relación entre sus elementos que la constituyen, que es la misión que pretende cumplir, la estructura que integra los contenidos temáticos que debe desarrollar y las habilidades cognoscitivas que posee el estudiante. Por su lado Díaz y Hernández (1999) quien es citado por Delgado (2009) nos detalla 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. En otros términos se refiere que, las estrategias didácticas ayudan de manera efectiva a que los estudiantes asuman de manera efectiva sus aprendizajes, lo que depende de cada estudiante la manera y forma de asumirlo. El aprendizaje se adquiere significativamente cuando el estudiante lo valora y lo considera relevante para determinadas circunstancias.

En ese sentido Mansilla (2013) considera que es fundamental su comprensión y la concibe según su criterio: “*como un conjunto de procedimientos coherentes y lógicos para facilitar la participación activa del estudiante en la construcción de aprendizajes*”. Entonces las estrategias didácticas significan la continuidad de un proceso que conlleva la ejecución de actividades metódicamente planificadas.

En esa línea, Charoenyin (2010) indica 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 significativa. 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 culturas son estímulos importantes para jugar porque en esta actividad el conocimiento se da con más solidez en las estructuras

mentales. Lo que significa que existe una relación recíproca entre la actividad lúdica y el aprendizaje intencionado. El ejercicio de esta actividad requiere de colaboración para interactuar, relacionarse y desarrollar otras habilidades que se corresponden entre sí, pero que benefician considerablemente la capacidad neuronal, psíquica, emocional y actitudinal.

2.2.2. El juego

En palabras de Piaget (1956) citado por Arevalo, (2016) nos detalla explicando 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, el juego desarrolla y activa nuestros sentidos lo que beneficia y estimula la concentración, porque a través del juego lúdico se adquieren capacidades y se estimulan a los niños y niñas es por ello la importancia de practicarlo bajo reglas, normas y acuerdos que de una y otra manera llevan consigo aprendizajes intencionados.

Por lo consiguiente Vygotsky (1924) citado por Arevalo (2016) nos detalla de acuerdo a su apreciación que, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto

con los seres humanos a demás. el 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. Esta apreciación nos esclarece que el juego es una necesidad en los niños porque es parte de su vida, porque por intermedio del juego el niño estimula sus propias emociones, además logra aprendizajes que le motivan el desarrollo de otras habilidades, como la reflexión, el intelecto y las actitudes, el mismo que se desarrolla en la medida que el niño va evolucionando, es por ello que es una necesidad que los niños se desenvuelvan dentro del contexto lúdico, porque ellos juegan con placer y a la vez desarrollan el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.3. El juego según Piaget.

Según la concepción de Piaget (1956) citado por Calero (2006) nos explica que: *“El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional”*. Entonces significa que,

actualmente en el ámbito educacional muchos docentes no utilizan los juegos para desarrollar habilidades motrices en los niños o no están debidamente capacitados, por lo cual deben de asumir una actitud de cambio por la innovación.

2.2.4. El juego y sus características.

Desde el punto de vista la concepción del juego tiene sus características propias dentro de las cuales las destaca 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 significante 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.

Lo que significa al respecto que los juegos están reglamentados sobre acuerdos simbólicos y que se deben de respetar, según lo que se desarrolla en el juego adquiere relevancia para los niños ya que ellos lo realizan dentro de su contexto o entorno ambiental donde conviven y el cual es parte de su convivencia diaria, es decir que se interrelacionan dentro de su contexto socio cultural.

Según el Ministerio de Educación del Perú MINEDU (2013) encontramos 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.

Lo que significa que el juego representa para los niños el conjunto de actividades que se relacionan directamente con sus emociones personales, además de considerar su aporte del juego a los niños que lo practican, es evidente darse cuenta del desarrollo de capacidades que los niños van mejorando hasta volverse expertos en sus habilidades que más dominan.

2.2.5. El docente y su labor frente a los juegos.

De acuerdo al ministerio de Educación del Perú, MINEDU (2013) nos describe al respecto 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.

Dentro de la labor docente encontramos actividades pedagógicas que se relacionan con el juego, específicamente como una herramienta dentro de la labor del profesor que utiliza para promover el desarrollo de habilidades y capacidades que se relacionan y motivan el progreso de capacidades emocionales, actitudinales e intelectuales que benefician al niño en sus aprendizajes. En ese sentido encontramos a Vargas, (2009) P.89, que de acuerdo a su perspectiva nos detalla 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”. Lo que significa que el profesor actúa dentro del juego como un tutor de disciplina para contrapesar que ambos grupos que juegan no se accedan en el incumplimiento de los acuerdos normados de forma simbólica. Por lo general el profesor actúa como un enlace de coordinación entre los dos grupos que realizan la actividad lúdica a través del juego.

2.2.6. La expresión del pensamiento infantil a través del juego.

Según Piaget (1932) nos indica de acuerdo a su Concepción 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. En otros términos, significa que el juego como actividad lúdica representa al conjunto de acciones que coadyuvan al desarrollo de capacidades específicas y a la vez significativas porque motivan a otras habilidades que benefician al aspecto cognoscitivo, intelectual, emocional entre otras habilidades más.

2.2.7. El juego en el aprendizaje.

Según lo describe Zapata (1990) quien nos detalla sobre el juego en el aprendizaje, donde refiere que 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”*. Lo que significa la importancia que asume el juego en relación a los aprendizajes puesto que es importante ejercerlo dentro de la programación pedagógica, puesto que el juego es considerado como herramienta pedagógica que ayuda en el proceso de asumir adecuadamente los nuevos aprendizajes. El juego tiene un significado muy especial para los niños. Puesto que este proceso le ayuda a desarrollar habilidades relacionadas a nivel intelectual. En ese sentido el Ministerio de Educación del Perú MINEDU (2013) considera que la realización del 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. Esto quiere decir la importancia que el ente rector de la educación en nuestro país establece que los niños del nivel inicial deben de desarrollar las actividades lúdicas para promover el desarrollo de capacidades motrices finas porque ellas se relacionan a la adquisición de habilidades intelectuales entre otras que benefician la adquisición de aprendizajes con mayor facilidad.

2.2.8. Aprendizaje 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,

De acuerdo a Ausubel (1983) nos indica al respecto 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 otros términos, significa que el aprendizaje es significativo cuando se comprende que es de sumo interés para la persona, por lo tanto, la persona que lo adquirió le brinda la relevancia e importancia para asumirlo como un conocimiento valedero y reservarlo dentro de su acervo cognoscitivo.

En ese sentido Ausubel (1983) nos detalla 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. Por lo consiguiente el aprendizaje significativo lo entendemos por nivel del valor que le da la persona que lo asume.

2.2.9. El aprendizaje significativo.

Para esta concepción citamos a Barriga & Hernández (2002) quienes de acuerdo a su perspectiva del aporte de Ausubel consideran que: 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. Lo que significa que existen condiciones previas para adquirir este tipo de aprendizajes significativos, los cuales deben relacionarse a un tipo de información de interés relevante para la persona que lo asume, además que estos aprendizajes sean considerados importantes y perdurables, salvo que en su propia evolución vaya adquiriendo aprendizajes y vaya produciendo conocimientos nuevos.

En esa misma línea Barriga & Hernández (2002) pág. 92, nos explican detallando 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 “*. Lo que significa que con respecto al aprendizaje, este se debe adquirir por intermedio de un proceso complejo que la persona lo va desarrollando a la medida de su nivel de comprensión y a su estilo propio de aprender.

2.2.10. El juego lúdico.

De acuerdo a Fullea (2003) nos indica que la ejecución de los juegos lúdicos favorece y beneficia considerablemente las capacidades motrices de los niños y sobre esto establece que es 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*". Lo que significa que el juego lúdico necesita desarrollarse para motivar habilidades especiales que resaltan las demás capacidades que el niño las motiva a través de la actividad del juego lúdico.

Por su parte Yañez (2007) nos indica que esta actividad de los juegos lúdicos: 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. En otras palabras, significa que los juegos lúdicos están vinculados esencialmente a interactuar recíprocamente entre sus componentes que actúan dentro del mismo juego, entre los que lo integran y constituyen están el profesor y los niños y entre ellos se da esta interacción, teniendo en cuenta que la actividad lúdica programada y ejecutada lleva consigo una intencionalidad del desarrollo de aprendizajes.

2.2.11 Motricidad fina.

De acuerdo a Sepúlveda (2012) quien nos detalla que la motricidad fina: Son aquellas actividades donde el niño presenta una mayor capacidad de control en el movimiento de la mano, la muñeca y los dedos, primeramente el niño agarra los objetivos con toda la mano, posteriormente el dedo pulgar se opone a los otros cuatro dedos, de este modo poco a poco la prensión es más fina de manera que es capaz de tomar objetos más pequeños, el logro de esa precisión mayor trae consigo la pinza digital, que para poder responder a las exigencias en la exactitud de esa ejecución interviene un elevado nivel de coordinación manual, viso-manual, también conocido como óculo-manual o visomotriz, grafo perfección, además de la utilización de la atención, percepción, ordenación espacial, imitación y maduración neuromotriz. Lo que significa que la motricidad fina se relaciona a las actividades que desarrollan los niños en sus juegos lúdicos, ya que dentro del desarrollo del juego se motivan las coordinaciones motrices finas que benefician los aprendizajes de los niños.

En ese sentido López & Gómez (2011) nos precisa 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. Entonces la motricidad fina significa, el conjunto de actividades lúdicas que orientan un aprendizaje intencionado y que esta habilidad se promueve desde el año y medio de edad en los niños. Por lo consiguiente es una necesidad que la escuela prosiga

estimulando estas capacidades para que los niños no tengan dificultad en sus aprendizajes que deben asumir.

2.3.1. Coordinación Visomanual

Según el criterio de Ortega & Obispo (2006), donde al respecto nos indica que la coordinación se clasifica considerando dos aspectos: si interviene el cuerpo en su totalidad o de una parte específica o, en función de la relación muscular, si es externa o interna. De esta manera, y precisando define como: la capacidad que el ser humano desarrolla para utilizar, simultáneamente y de forma integrada, la vista y las manos con el propósito de realizar una actividad. Lo que significa que esta coordinación tiene su área de influencia entre las manos y la visión, ambas se juntan a la vez para desarrollar esta capacidad específica.

Para la ejecución de este propósito, Corvin (1973) indicó tres momentos

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. (pp. 105-114).

Son estas etapas las que influyen su accionar pero que juntas integran el desarrollo de la coordinación visomanual. Estas etapas están determinadas por las edades de los niños en la medida que van evolucionando, van desarrollando sus propias habilidades motrices.

2.3.2. Coordinación facial

Algunas personas logran con facilidad Aprender a dominar las coordinaciones motrices finas que son la base sobre las cuales se desarrollan otras habilidades, es por ello que Comellas & Perpinyá (1984) nos indican al respecto que: Es importante que el niño a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella como un medio de comunicación. Será necesario pensar en la globalidad de su cara, así como en cada una de sus partes: cejas, mejillas y ojos. Las coordinaciones faciales se desarrollan considerando los juegos lúdicos porque a través de ellos se ejercitan muchas habilidades específicas, son estas habilidades las que promueven en los niños el desarrollo y motivación de otras capacidades que los niños desde temprana edad deben de ejercitar constantemente.

2.3.3. Coordinación gestual

Es una coordinación que manipula hábilmente las manos, puesto que cada una de ellas colaboran en el trabajo conjunto de las manos, en ese sentido y según Martínez (2014), nos indica que: Se hace necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas, aunque no será hasta los 10 años cuando se asegurará su dominio. Hasta esa edad, las manos se ayudan (en la etapa preescolar) una a la otra en algunas tareas de precisión y será el progreso escolar

a partir de los 5 años el que le llevará a la precisión y control individual de sus manos y dedos. Es necesario conocer en que edades se desarrollan algunas habilidades específicas para incentivar en ellos a través de los juegos potencien dichas capacidades

En este sentido y en la descripción que brinda Antón (1999) p.159 donde nos detalla que la coordinación gestual: *“Es un factor importante es el movimiento en pinza, la coordinación gestual de los dedos índice y pulgar permite la mayoría de las actividades: rasgado, anudado (abrochar desabrochar) punzar, pegar, cortar coser”*. Lo que significa que esta coordinación especifica el movimiento adecuado de los dedos para realizar actividades de precisión.

2.3.4. Coordinación Fonética.

Según la perspectiva de Ortega y Posso (2010) quienes determinan que esta coordinación refiere a las actividades donde: *“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”*. En otros términos, significa que la coordinación fonética se vincula a la pronunciación y esta empieza a ser desarrollada desde su niñez, cuando descubre sonidos que provienen de sus padres o familiares más cercanos

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis

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 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018.

VI. METODOLOGÍA.

4.1. El tipo y nivel de investigación

El proyecto apuesta por la investigación cuantitativa, es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar, descubrir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia es de tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable, asiéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica.

4.2. Nivel de la investigación

La investigación se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que los demás clases de estudios y de hecho duplican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación). Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos.

4.3. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño pre-experimental y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar , está constituida por un grupo social reducido,

de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 206, “Fe y Alegría” dio por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

01_____X_____02

Donde:

01= Evaluación de estudiantes 5 años (pre-test)

X= Aplicación del experimento (juegos lúdicos)

02= Evaluación de estudiantes de 5 años (post-test)

Además, 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.

4.4. Población y muestra

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados.

La población en estudio es de 19 alumnos de 5 años, de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes los que están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla N° 1: Población de Estudiantes

DISTRITO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	UGEL ZARUMILLA	GRADO Y SECCIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTE	
				VARONES	MUJERES
TUMBES	I.E N° 206 “Fe y Alegría” Región Tumbes.	Unidad de Gestión Educativa Local	5 años	11	08
T o t a l				19	

Fuente: nóminas de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”.

Breve reseña de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, fue creado el 5 de mayo de 1980 con Resolución Directoral N° 0386, asumiendo el cargo por primera vez la Directora Prof. Enelsita Quevedo Infante, iniciándose con 100 alumnos. Actualmente en el año del 2018, por concurso público para asumir los cargos directivos asume la Dirección la Magister. Eva Céspedes Lobaton, teniendo una población de 520 niños y niñas en los turnos de mañana y tarde, contando con una plana docente de nombradas y contratadas, personal auxiliar, personal administrativo y personal de apoyo.

4.5. Definición y Operacionalización de las variables y los indicadores

4.5.1. Variable independiente:

4.5.1.1. Juegos lúdicos:

Se ubica en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de vida, y en su perfección específica al de movimiento humano, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar emociones y creencias y como

elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita.

4.5.2. Variable Dependiente:

4.5.2.1. Motricidad fina

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

Técnicas e Instrumento

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo; Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

a. Observación

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

Diseño Curricular Nacional (2009) Dice que la observación está al servicio de la relación así como del desarrollo y el bienestar del niño. Lo más

importante de la observación, es que permite tomar conciencia de la marcha del desarrollo de las adquisiciones de acuerdo con el ritmo de cada niño e incluso de las repeticiones de determinados comportamientos. La observación es constante y continúa; eso es decir que se realizan a diario y en todo momento.

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 estos mediante la actuación de alumno y alumna. Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. Validez de la lista de cotejo sobre el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.

Para Hurtado (2000) La selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos implica determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.” La recolección de datos se realiza en base al diseño de investigación, en nuestro caso la

investigación proyectiva, a través del diseño cualitativo-cuantitativo que intentan recuperar para el análisis parte de esta complejidad del sujeto y de sus modos de ser y de hacer en el medio que lo rodea. Lo íntimo, lo subjetivo, por definición difícilmente cuantificables, son el terreno donde se mueven, de dicho diseño primero se seleccionó la información documental y segundo se seleccionó a la encuesta como modalidad para obtener la información sobre el tema de estudio.

Guía de Evaluación EBR (2004) dice que la lista de cotejos es un instrumento que permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizadas por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de actitudes como de capacidades.

4.6. Plan de Análisis de la Investigación

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

Tabla N° 2 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 propuesta por el DCN.

4.7 Tabla N° 3 Matriz de Consistencia.

Título: Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018.

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, 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 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región	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 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018.	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque</p>	<p>Variable independiente: Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto.</p> <p>Variable dependiente: La motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p>	<p>Variable independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lógica del material. • Psicología del material. • Propósitos específicos. • Finalidad. <p>Variable dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso manual. • Coordinación facial. • Coordinación gestual. • Coordinación fonética. 	<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 los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018. O2: Post test al grupo.</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p>

	Tumbes, 2018.?		<p>significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p>			<p>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: 19 niños de 5 años de la I.E N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p>
--	----------------	--	---	--	--	--

4.8. Tabla N°4 Matriz de Operacionalización.

Título: juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018.

VARIABLE	CATEGORÍA	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGOS LÚDICOS	La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto	COORDINACIÓN VISO -MANUAL	-Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos, rectos, espirales, diagonales y circulares.
			-Garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.
			-Modela con plastilina figuras variadas.
			-Enhebra hilo en círculos, con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina
			-Encaja perlas medianas y pequeñas
			-Rasga papel con la mano para la técnica del collage
			-Arruga papel crepe y las pega sobre las Líneas de un dibujo.
			-Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.
MOTRICIDAD FINA	Enfoque: Aprendizaje Significativo	COORDINACIÓN GESTUAL	-Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.
			-Imita sonidos de objetos de su entorno.
			-Imita los sonidos de los animales domésticos.
		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.		
	Recurso: Material	COORDINACIÓN FONETICA	-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: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua al comer			

4.9 Principios Éticos

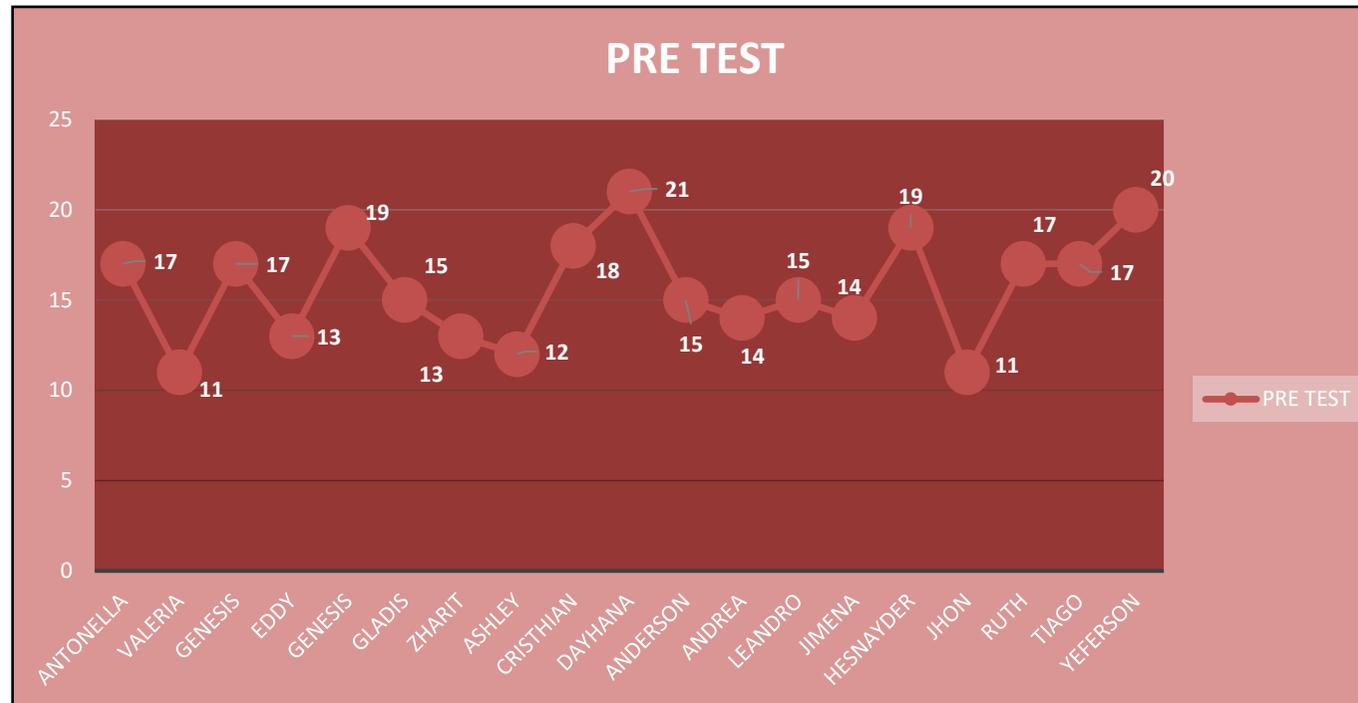
El trabajo de investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce el programa juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina y que los resultados obtenidos no serán manipulados respetando las respuestas de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo el derecho de autor de la información utilizados en el desarrollo de la investigación ofreciendo un acercamiento teórico, conceptual de los juegos lúdicos, del enfoque significativo y la motricidad, además se respetara el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados presentando una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

Tabla N° 5 Base de Datos del Pret Test

TABLA 5
DATOS DEL PRE TEST

N°	NIÑOS ITEMS	COORDINACION VISO MANUAL								COORDINAC			COORDINACION GESTUAL						COORDINACION FONETICA						TOTAL				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26	
01	ANTONELA	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	17	
02	VALERIA	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	11	
03	GENESIS	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	17	
04	EDDY	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	13	
05	GENESIS	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	19	
06	GLADIS	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	15
07	ZHARIT	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	13	
08	ASHLEY	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12
09	CRISTHIAN	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	18
10	DAYAHANA	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
11	ANDERSON	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	15
12	ANDREA	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14
13	LEANDRO	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15
14	JIMENA	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14	
15	HESNAYDER	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	19
16	JHON	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	11
17	RUTH	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17
18	TIAGO	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17
19	YEFRESON	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	20
FUENTE: OBSERVACION DE ALUMNOS DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL 10 DE ABRIL DEL 2016																										298			

Figura N° 1 del Pre Test



Fuente: Observación de alumnos durante el proceso de enseñanza aprendizaje del 2018

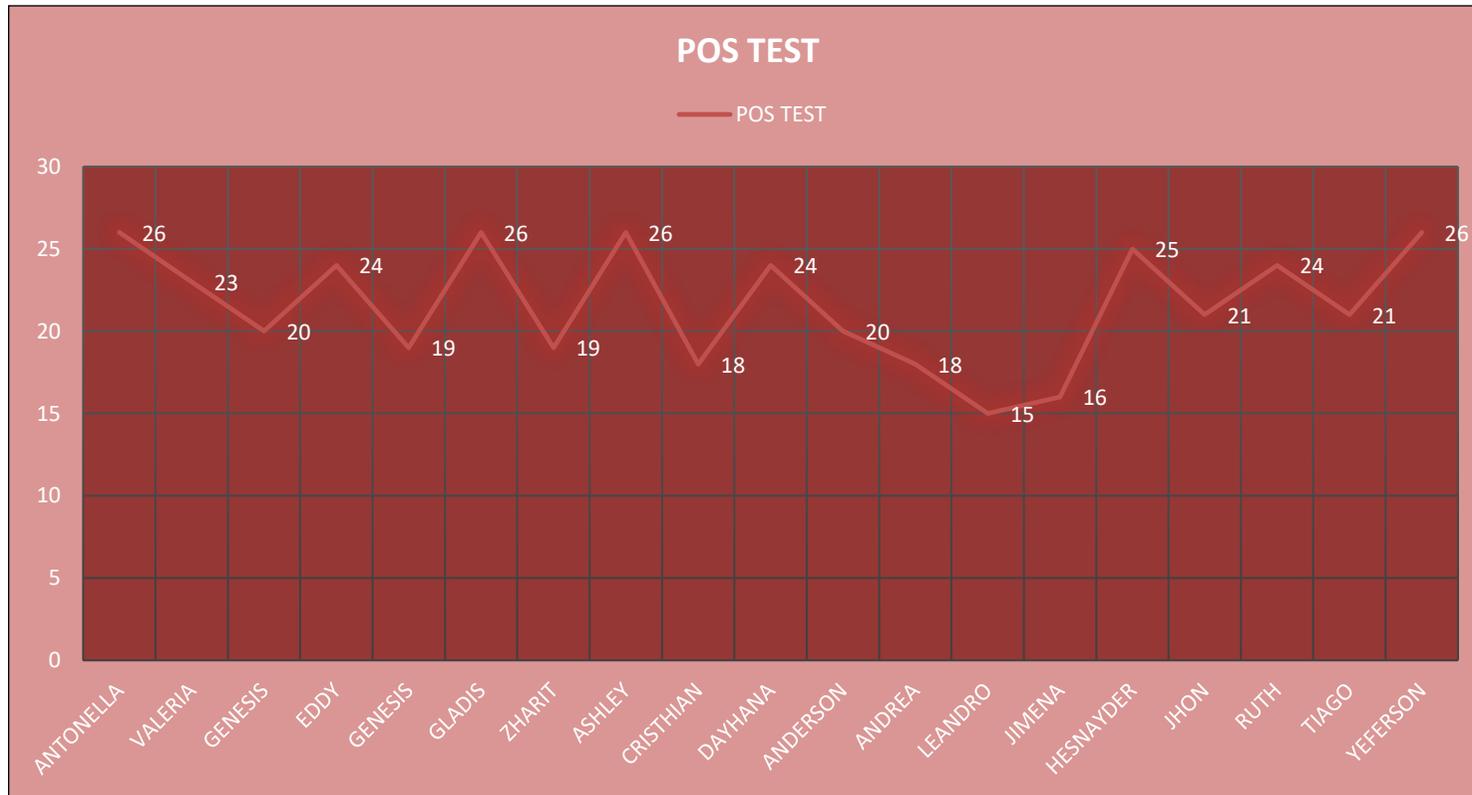
Tabla N° 6 Base de datos del post test

TABLA N° 06
DATOS DEL POST TEST

N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACION VISO MANUAL								COORDINACION FACIAL			COORDINACION GESTUAL						COORDINACION FONETICA						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
01	ANTONELA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
02	VALERIA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
03	GENESIS	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	20
04	EDDY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
05	GENESIS	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	19
06	GLADIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
07	ZHARIT	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19
08	ASHLEY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
09	CRISTHIAN	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	18
10	DAYAHANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24
11	ANDERSON	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20
12	ANDREA	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
13	LEANDRO	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	15
14	JIMENA	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16
15	HESNAYDER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25
16	JHON	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
17	RUTH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
18	TIAGO	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21
19	YEFESON	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
TOTAL																												411

FUENTE: SESIONES DE APRENDIZAJE DESARROLLADOS CON LOS ESTUDIANTES DE LA I.E 026 FE Y ALEGRIA

Figura N° 2 del Pos Test



Fuente: Observación de alumnos durante el proceso de enseñanza aprendizaje del 2018.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

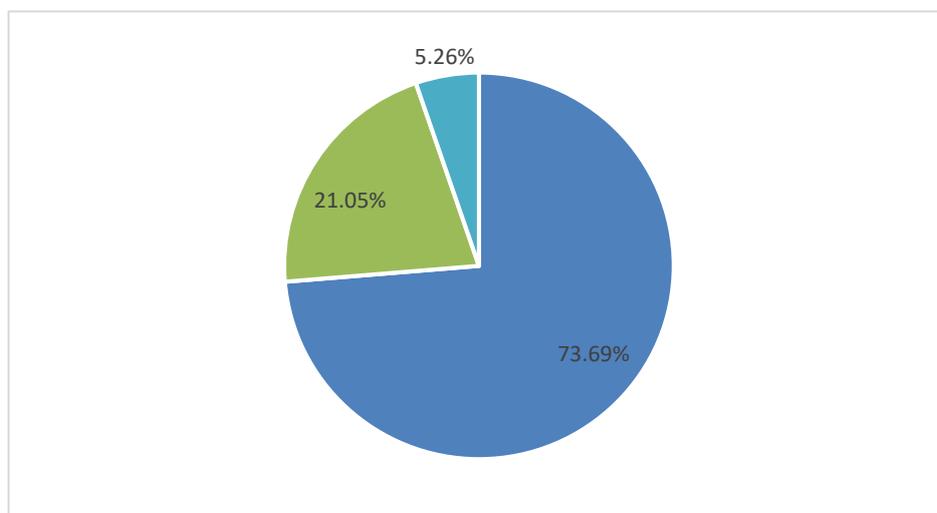
5.1.1. Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje 1

Tabla 7. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 1

LOGRO		F	%
Logro Previsto	A	14	73.69%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	1	5.26%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 3 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 1



Fuente: tabla 7

Figura 3 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 1

Se aprecia la tabla 7 y figura 3 que el 73.69 % están en A y el 21.05 % en B y 5.26% en C.

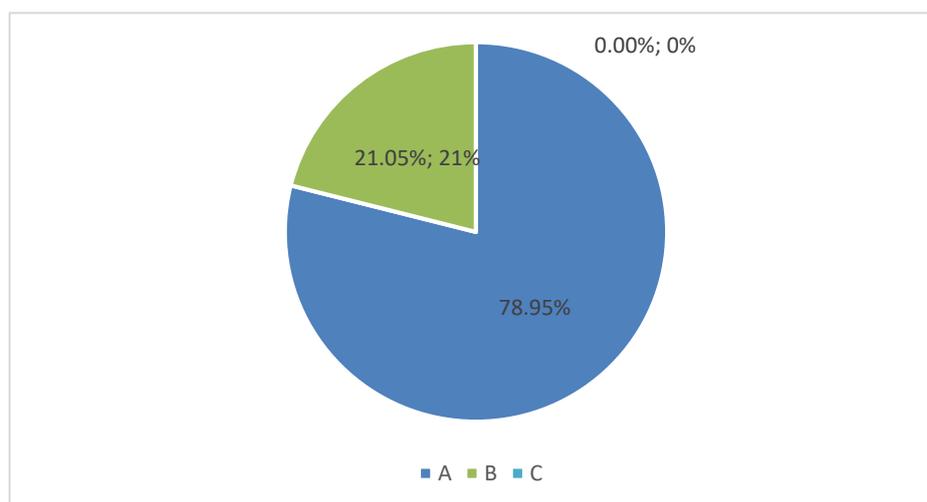
5.1.2. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 2

Tabla 8 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión fonética N° 2

LOGRO	F		%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

Figura 4 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 2



Fuente: tabla 8

Figura 4 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 2
Se aprecia la tabla 8 y figura 4 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y 0% C

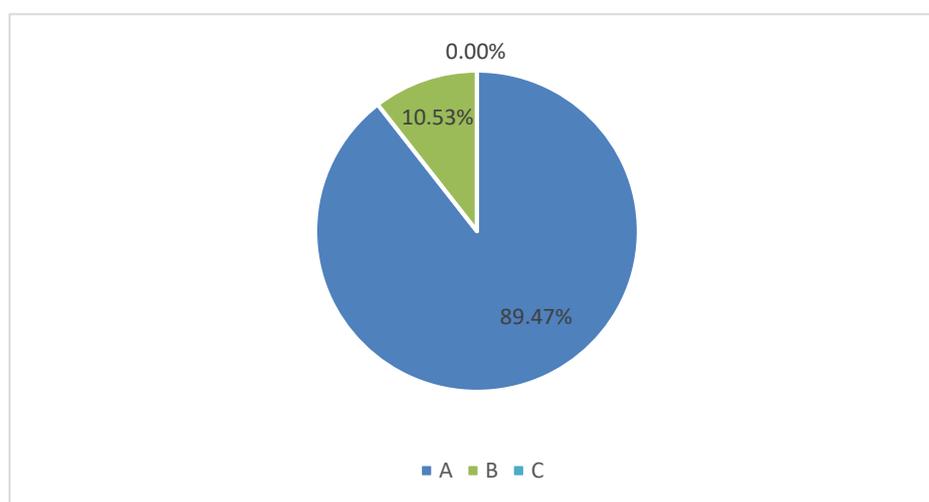
5.1.3. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 03

Tabla 9 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión fonética N° 3

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	17	89.47%
Proceso	B	2	10.53%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

Figura 5 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 3



Fuente: tabla 9

Figura 5 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 3. Se aprecia la tabla 9 y figura 5 que el 89.47 % están en A, el 10.53 % en B y el 0% en C.

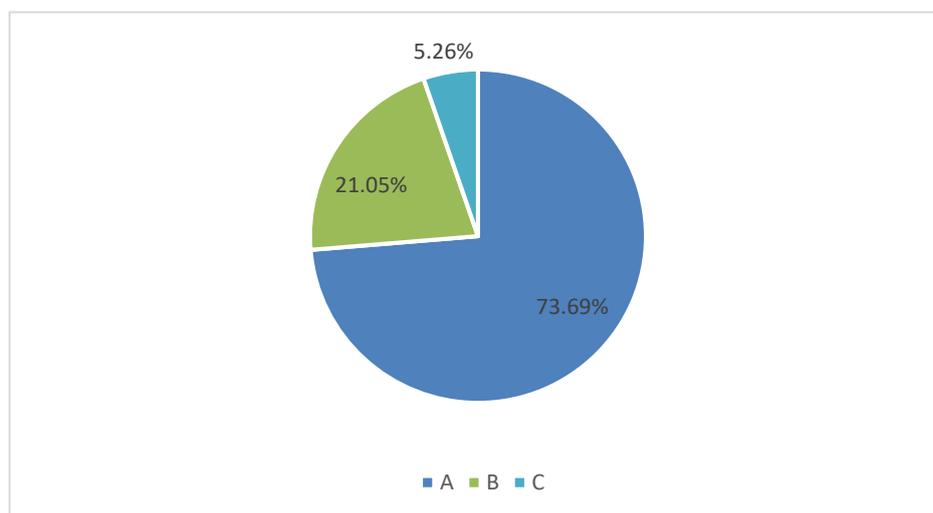
5.1.4. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 4

Tabla 10 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión facial N° 4

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	14	73.69%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	1	5.26%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

Figura 6 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 4



Fuente: tabla 10

Figura 6 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N°4

Se aprecia la tabla 10 y figura 6 que el 73.69 % están en A, el 21.05 % en B y el 5.26 en C.

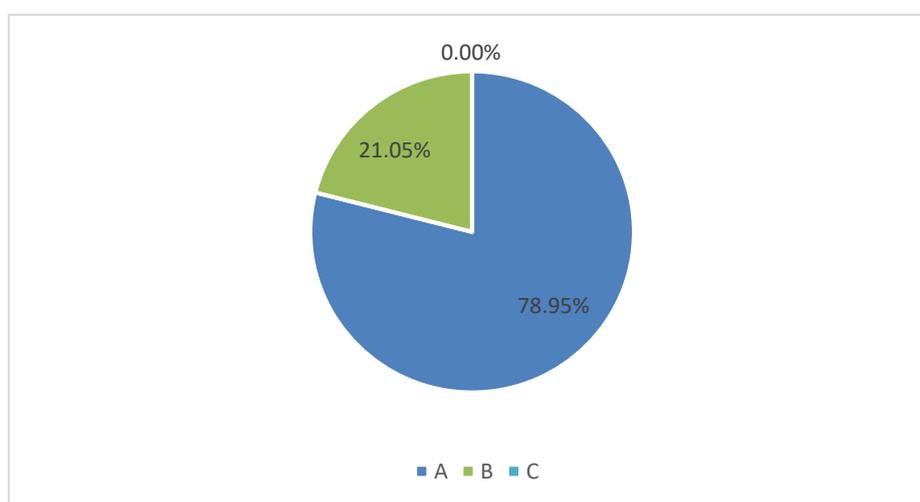
5.1.5. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 5

Tabla 11 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 5

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

Figura 7 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 5



Fuente: tabla 11

Figura 7 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 5 Se aprecia de la tabla 11 y figura 7 que el 78.95 % están en A y el 21.05 % en B, y 0% en C.

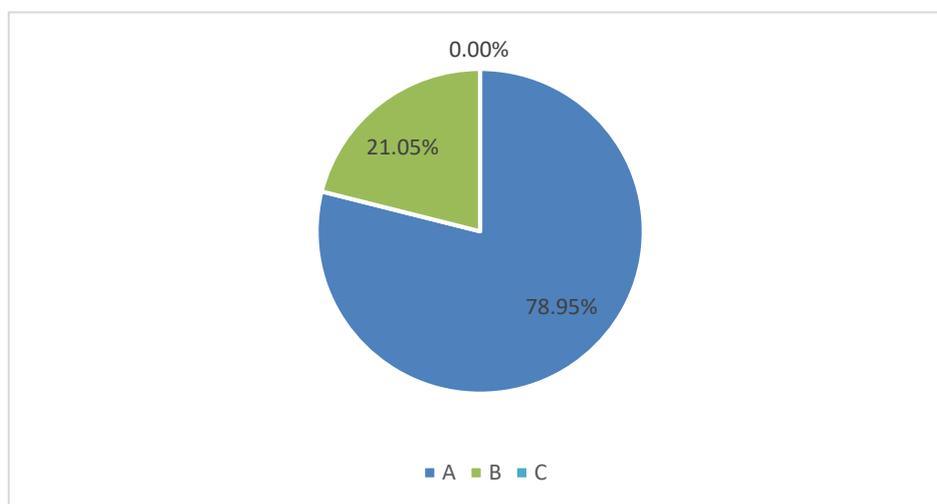
5.1.6. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 6

Tabla 12 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 6

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

Figura 8 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 6



Fuente: tabla 12

Figura 8 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N°6

Se aprecia la tabla 12 y figura 8 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y el 0% en C.

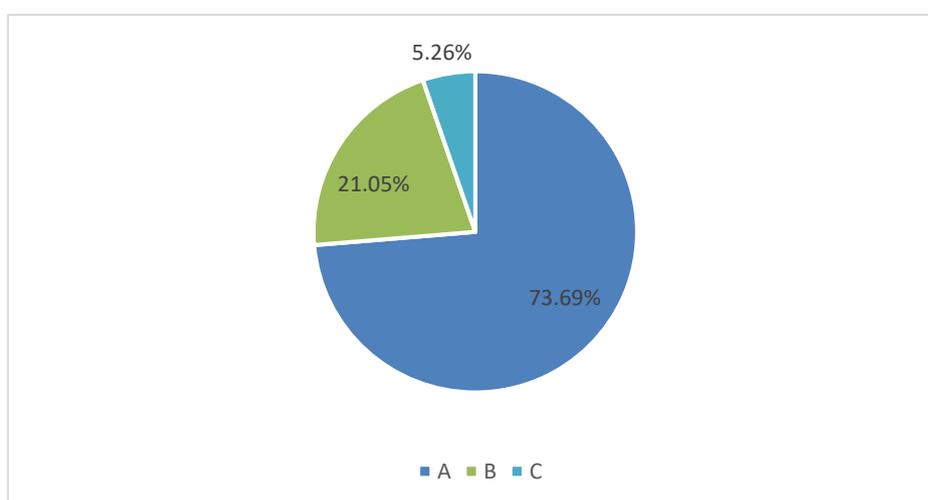
5.1.7. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 7

Tabla 13 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 7

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	14	73.69%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	1	5.26%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 9 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 7



Fuente: tabla 13

Figura 9 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N°7

Se aprecia la tabla 13 y figura 9 que el 73.69 % están en A, el 21.05 % en B y el 5.26 %C.

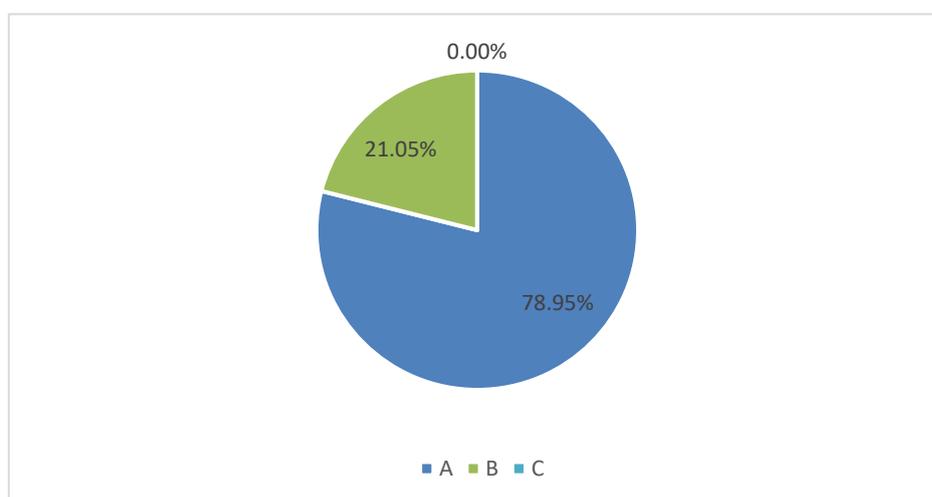
5.1.8. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 8

Tabla 14 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 8

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 10 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 8



Fuente: tabla 14

Figura 10 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N°8

Se aprecia la tabla 14 y figura 10 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y el 0% en C.

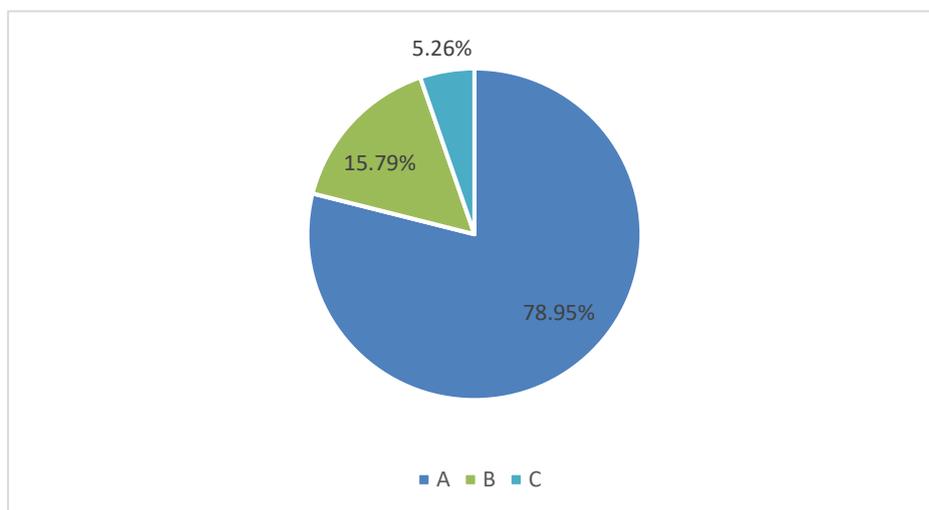
5.1.9. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 09

Tabla 15 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 9

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	3	15.79%
Inicio	C	1	5.26%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 11 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 9



Fuente: tabla 15

Figura 11 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 9

Se aprecia la tabla 15 y figura 11 que el 78.95 % están en A, el 15.79 % en B y el 5.26% en C.

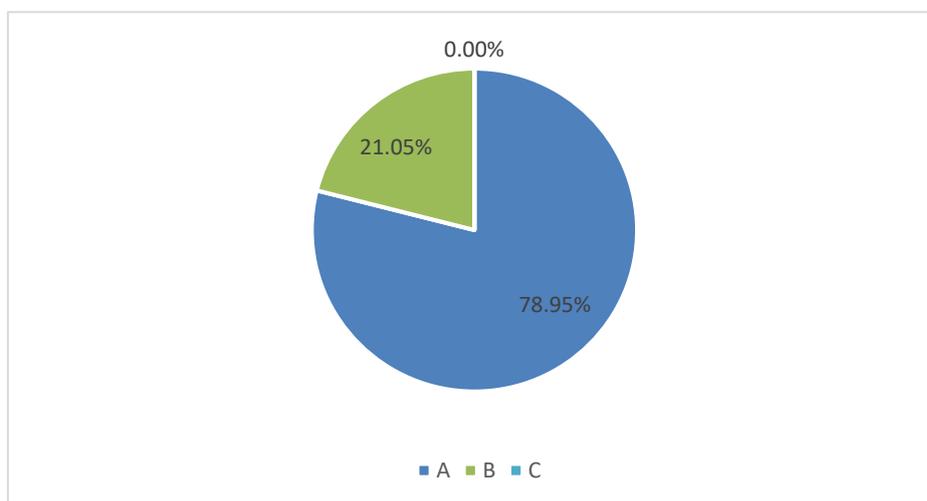
5.1.10. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 10

Tabla 16 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje viso manual N° 10

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 12 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 10



Fuente: tabla 16

Figura 12 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 10 se aprecia la tabla 16 y figura 12 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y el 0% en C.

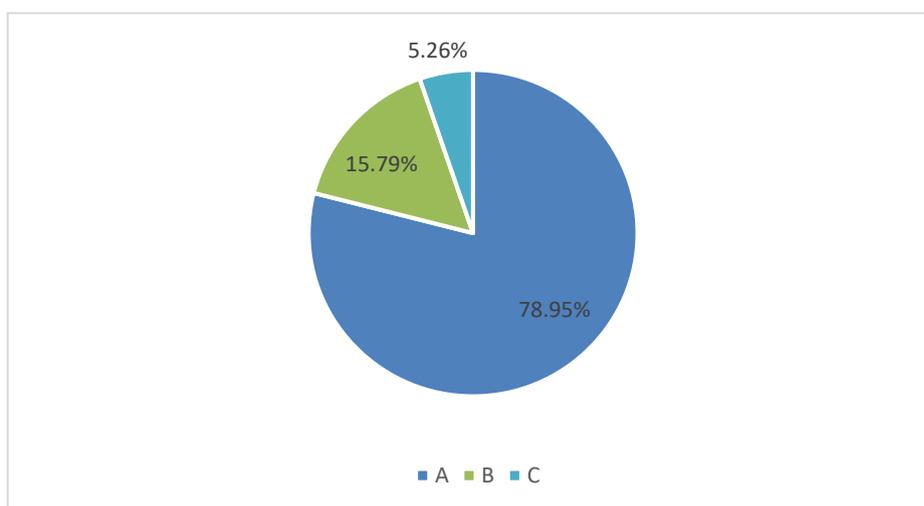
5.1.11. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 11

Tabla 17 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión facial N° 11

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	3	15.79%
Inicio	C	1	5.26%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 13 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 11



Fuente: tabla 17

Figura 13 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 11 se aprecia la tabla 17 y figura 13 que el 78.95 % están en A, el 15.79 % en B y el 5.25% en C.

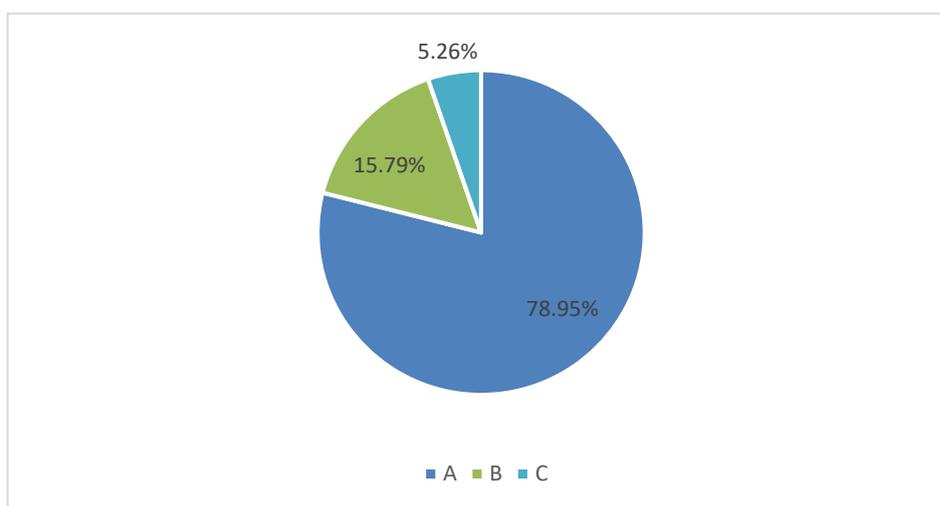
5.1.12. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 12

Tabla 18 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje fonética N° 12

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	3	15.79%
Inicio	C	1	5.26%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

Figura 14 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 12



Fuente: tabla 18

Figura 14 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 12 se aprecia la tabla 18 y figura 14 que el 78.95 % están en A, el 15.79 % en B y el 5.26% en C.

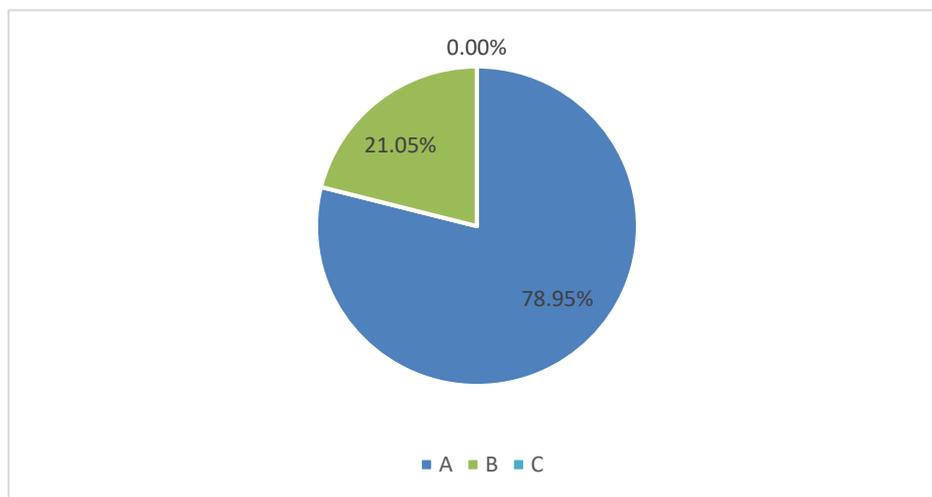
5.1.13. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 13

Tabla 19 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 13

LOGRO		F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 15 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 13



Fuente: tabla 19

Figura 15 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 13 se aprecia la tabla 19 y figura 15 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y el 0% en C.

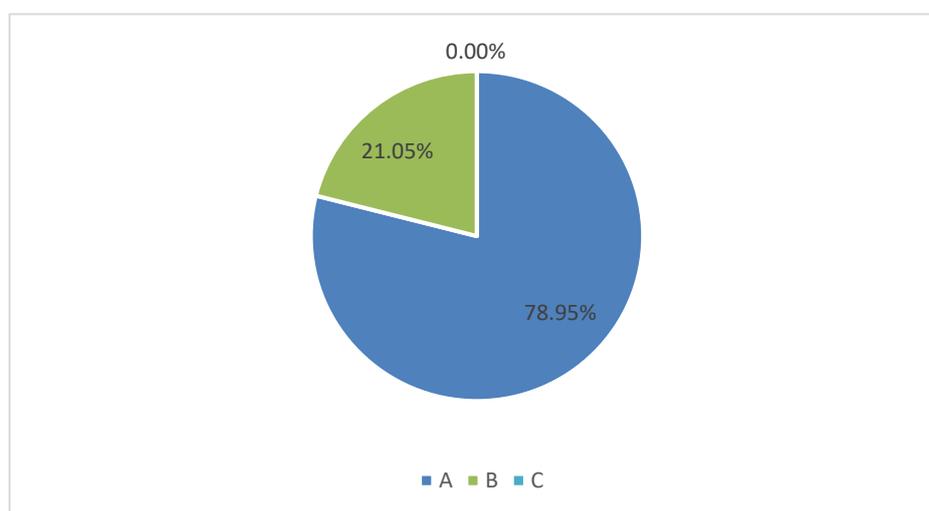
5.1.14. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 14

Tabla 20 resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión fonética N° 14

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 16 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 14



Fuente: tabla 20

Figura 16 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 14 se aprecia la tabla 20 y figura 16 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y el 0% en C.

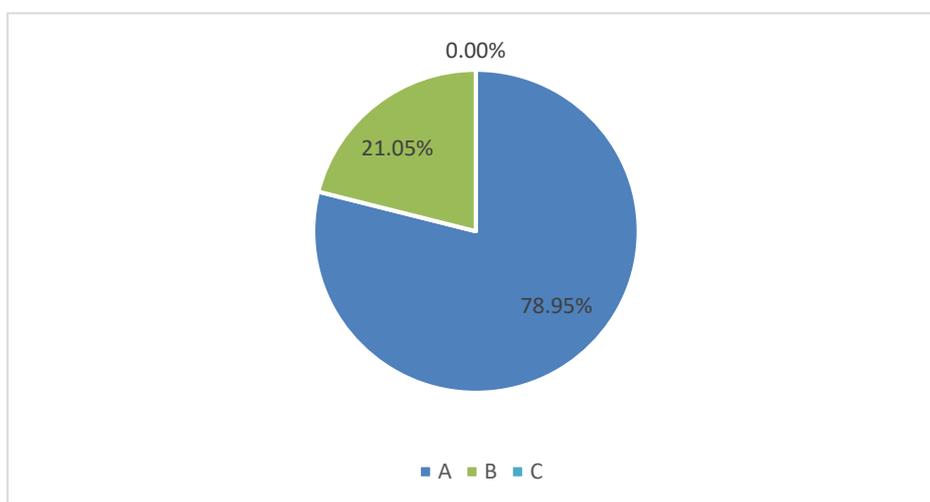
5.1.15. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 15

Tabla 21 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión viso manual N° 15

	LOGRO	F	%
Logro Previsto	A	15	78.95%
Proceso	B	4	21.05%
Inicio	C	0	0.00%
Total de Estudiantes		19	100.00%

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

Figura 17 Distribución Porcentual de la Sesión de Aprendizaje 15



Fuente: tabla 21

Figura 17 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 15 se aprecia la tabla 21 y figura 17 que el 78.95 % están en A, el 21.05 % en B y el 0% en C.

5.2 RESUMEN:

Tabla 22 Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 15

Nº DE SESION	A	B	C	TOTAL DE ESTUDIANTES
1	14	4	1	19
2	15	4	0	19
3	17	2	0	19
4	14	4	1	19
5	15	4	0	19
6	15	4	0	19
7	14	4	1	19
8	15	4	0	19
9	15	3	1	19
10	15	4	0	19
11	15	3	1	19
12	15	3	1	19
13	15	4	0	19
14	15	4	0	19
15	15	4	0	19
TOTAL	79%	19%	2%	100%

5.2.1 Figura N° 18

Resultados de la Aplicación de las Sesiones de Aprendizaje 15

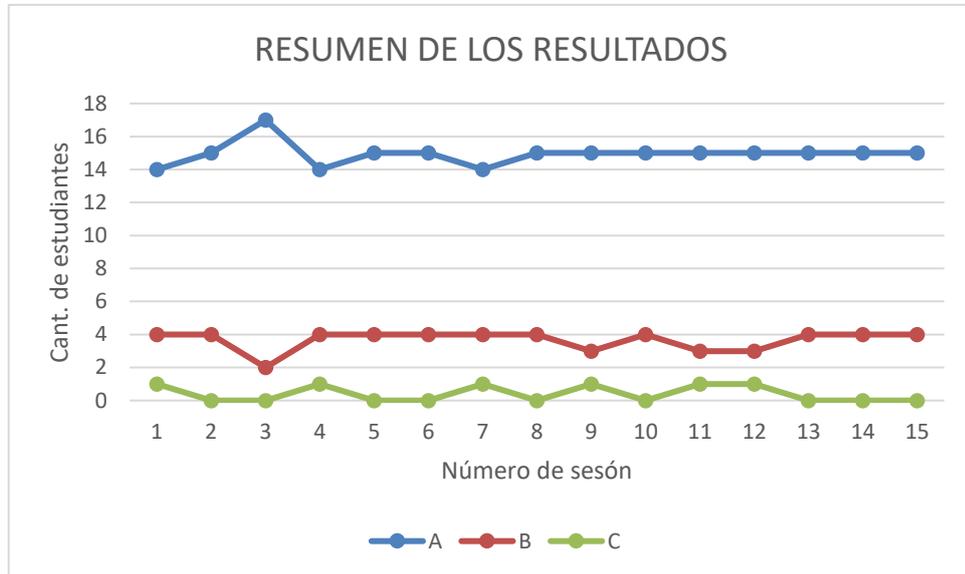


Figura 18 del grafico de líneas de los resultados del resumen de las 15 sesiones de aprendizaje se aprecia el logro obtenido por los estudiantes la tabla 22 y figura 18

5.3 Prueba de Wilcoxon

Tabla N° 23

Prueba de Wilcoxon Pre y Pos Test Motricidad Fina

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST - POSTES Rangos negativos	16 ^a	8,50	136,00
Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Empates	3 ^c		
Total	19		

a. PRETEST < POSTES

b. PRETEST > POSTES

c. PRETEST = POSTES

Fuente Base de datos 04

Tabla N° 24

Estadísticos de prueba

	PRETEST - POSTES
Z	-3,520 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Fuente Base de datos Anexo 04

De la Tabla 22 Se aprecia que el valor de Z es -3.520 y el valor de P es 0,000, por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo

5.4 Análisis de los resultados:

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para 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 Wilconxo el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 8.

5.5 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del pretest.

Tal como se afirma en los resultados del pretest; a través de la tabla 9 y gráfico 3; los niños y niñas del grupo No experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la motricidad. En donde el 0.00% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad C, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje.

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

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

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

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

5.7 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a Través del postest.

En la tabla 9 y gráfico 5; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos test. Donde el 89.47 % obtuvieron un nivel de motricidad A (logro previsto), indicando una mejora en la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.

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 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 deformante (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 o racional.” Este resultado se relaciona con la investigación realizada por, investigación de Calderón (2012) análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años, la expresión corporal es una disciplina que le ofrece al ser humano la posibilidad

de comunicar sentimientos, estados de ánimo, emociones, conocimientos y sensaciones de manera creativa, es así que el movimiento sigue siendo un medio de crecimiento durante toda la infancia del niño y es fácil apreciar el enorme placer que el niño experimenta mientras pone en actividad su pequeño cuerpo y lo prepara para el gran momento en que pueda desplazarse solo, gatear, caminar y finalmente correr.

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.

5.8 Estimar el nivel de significancia entre el pretest y el post test.

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

Además, se utilizó el enfoque 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 favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos De la Tabla 23 Se aprecia que el

valor de Z es -3.520 y el valor de P es 0,000, por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo 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 utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años de edad de la Institución educativa Fe y Alegría N° 206, región Tumbes, 2018

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusiones

1. 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 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, 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° 7, 11, 12 y 13 respectivamente.

2. Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, pues, según la Tabla N° 9, el 89,47 % 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.

3. Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, según la Tabla N° 7, el 73,69% 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.

4. Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, según el grafico de la Tabla N° 11, el 78.95% 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.

5. Se ha determinado que juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° N° 206 “Fe y Alegría”, de acuerdo a la Tabla N° 9, el 89,47% 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

1. 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 la Institución Educativas, a través de sus docentes.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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

(Gallego, R. (2010) La psicomotricidad fina. Innovación y Experiencias educativas. Revista digital. Granada-España

Acevedo. (s.f.). Recuperado el 09 de 11 de 2015, de <http://aceru1904.blogspot.p>

Alcaraz, F. D. (2002). *Didactica y currículo: un enfoque constructivista*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.

Antuña, M. D. (2006). *Educador infantil de la generalitat de valencia*. . Madrid: alcala de guadaira.

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.

Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognitiva*. México: Trillas.

Avanzini, G. (1998). *La Pedagogía Hoy*. México: FCE.

Barbosa. (2010). *MINEDU*. Recuperado el 17 de octubre de 2015, de www.2.minedu.gob.pe./digesutp/formacióninicial/?p=619

Barriga, D., & Hernández, R. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo. Una interpretación contrutivista. contrutivismo a Aprendizaje*

significativo 2 edición ed. Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje Significativo. Una interpretación contrMéxico: McGraw-Hill.

Calero, M. (2006). *Educación jugando*. Lima - Perú.: San Marcos.

Carrasco, J. B. (2004). *una didáctica para hoy: como enseñar mejor*. Ediciones Rialp.

Chacon, P. (2001). *Grupo didáctico*. Recuperado el 11 de 07 de 2015, de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Chamur, C. Z. (2001). *La didáctica grupal*. Progreso.

Charoenyin, T. (2010). Diseño de juegos responsables. estructurar la dinámica de las interacciones de aprendizaje. *Revista de investigación informática educativa*, 27.

Curriculo Nacional Base. (2014). *Curriculo Nacional Base*. Recuperado el noviembre de 10 de 2015, de [http://cnbguatemala.org/index.php?title=El_aprendizaje_significativo_\(Elaboraci%C3%B3n_de_Materiales_de_Aprendizaje\)](http://cnbguatemala.org/index.php?title=El_aprendizaje_significativo_(Elaboraci%C3%B3n_de_Materiales_de_Aprendizaje))

Delgado, M. &. (2009). Estrategias Didácticas Creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 21.

Flores, P. R. (2013). *ucuenca*. Recuperado el 18 de octubre de 2015, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3399/1/TESIS.pdf>

- Gastiaburu. (2012). *USIL*. Recuperado el 31 de Octubre de 2015, de http://repositorio.usil.edu.pe/wp-content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coope
- Herradora, F. d., & 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.
- Isabel. (25 de setiembre de 2013). *univision.com*. Recuperado el 17 de octubre de 2015, de www.univision.com/noticias/educativa/la-importancia-del-desarrollo-cerebral-en-los-niños-de-cinco-años.
- Landazabal, M. G. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Centro de investigación y Documentación educativa, centro de publicaciones.
- Leyva, A. (2011). *Javeriana*. Recuperado el 31 de octubre de 2015, de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf1/07/013337/20140515123023.pdf>
- López, M., & 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. &. (2013). *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes*. México: CEPA.

matematico, r. (27 de 05 de 2008). *pedagogas*. Recuperado el 08 de 11 de 2015, de <https://pedagogas.wordpress.com/2008/05/27/material-concreto>

MINEDU. (2013). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Bruño.

Minerva. (2001). *bitstream*. Recuperado el 07 de 11 de 2015, de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

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*.

Perez, M. M. (2011). *La motrociad com dimension humana - un enfoque transdisciplinar*. lulu.com.

Pesantes, C. E. (2012). *ULADECH*. Recuperado el 31 de Octubre de 2015, de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2013/0>

Roman, J. (2005). *El puente de papel*. Libros en red.

Rosaro Martin Martos, v. M. (2013). *Apoyo en las gestiones cotidianas de las persona dependientes*. IC Editorial.

Sanchez, M. d. (2014). *Metodologia activas y aprendizaje por descubrimiento. las TIC y la Educacion*. marpadal interactive media, SL.

Sepúlveda, G. (2012). *La psicomotricidad fina y su importancia para la adquisición de la lectoescritura*. . . Zamora, .

Sigrid Loos, K. M. (2007). *Jugando se aprende mucho: expresar y descubrir a través del juego*. unabridged.

Tumbes, G. R. (2010). *Proyecto Educativo Regional*. Tumbes: Caballo Rojo EIRL.

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

ANEXOS

Anexo N°1

Tablas de Operacionalización de variables

Pre test

COORDINACIÓN VISOMANUAL																			
ITEMS NIÑOS(AS)	Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		Reproduce figuras en el aire que previamente e ha realizado la profesora con todo tipo de movimiento , recto, espiral, diagonal y circular.		Modela con plastilina a figuras variadas.		Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadros y rectángulos en cartón y cartulina.		Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.		Recorta papel con la mano para la técnica del collage.		Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.		Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		CALIFICACIÓN		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1.Antonella																			
2.Valeria																			
3.Genesis																			
4.Eddy																			
5.Genesis																			
6.Gladis																			
7.Zharit																			
8.Ashley																			
9.Cristhian																			
10.Dayhana																			
11.Anderson																			
12.Andrea																			
13.Leandro																			
14.Jimena																			
15.Hesnyder																			
16.Jhon																			
17.Ruth																			
18.Tiago																			
19.Yefresón																			

COORDINACIÓN FONÉTICA						
ITEMES NIÑOS(AS)	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.		Imita sonidos de objetos de su entorno.		Imita los sonidos de los animales domésticos.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1.Antonella						
2.Valeria						
3.Genesis						
4.Eddy						
5.Genesis						
6.Gladis						
7.Zharit						
8.Ashley						
9.Cristhian						
10.Dayhana						
11.Anderson						
12.Andrea						
13.Leandro						
14.Jimena						
15.Hesnayder						
16.Jhon						
17.Ruth						
18.Tiago						
19.Yefresón						

COORDINACIÓN GESTUAL

ITEMS NIÑOS(AS)	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 geométricas con tiras de papel.		Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		Juega con títeres con los dedos de la mano.		Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. Antonella														
2. Valeria														
3. Genesis														
4. Eddy														
5. Genesis														
6. Gladis														
7. Zharit														
8. Ashley														
9. Cristhian														
10. Dayhana														
11. Anderson														
12. Andrea														
13. Leandro														
14. Jimena														
15. Hesnayder														
16. Jhon														
17. Ruth														
18. Tiago														
19. Yefresón														

COORDINACIÓN FACIAL

ITEMS NIÑOS(AS)	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		Guiña el ojo izquierdo y el derecho el 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 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 abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. Antonella																
2. Valeria																
3. Genesis																
4. Eddy																
5. Genesis																
6. Gladis																
7. Zharit																
8. Ashley																
9. Cristhian																
10. Dayhana																
11. Anderson																
12. Andrea																
13. Leandro																
14. Jimena																
15. Hesnayder																
16. Jhon																
17. Ruth																
18. Tiago																
19. Yefresón																



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

<p>JUEGOS LÚDICOS, BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 “FE Y ALEGRÍA” DE LA VILLA DE UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2018.</p>	
MOTRICIDAD FINA	ITEMS
COORDINACIÓN VISO -MANUAL	-Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.
	-Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos, rectos, espirales, diagonales y circulares.
	-Modela con plastilina figuras variadas.
	- Enhebra un pasador en recortes de cartulina de las figuras geométricas.
	-Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas
	-Recorta papel con la mano para la técnica del collage
	-Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las Líneas de un dibujo.
	-Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.
COORDINACIÓN GESTUAL	-Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.
	-Imita sonidos de objetos de su entorno.
	-Imita los sonidos de los animales domésticos.
COORDINACIÓN FACIAL	-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 geométricas con tiras de papel.
	-Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.
	-Juega con títeres con los dedos de la mano.
-Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	
COORDINACIÓN FONETICA	-Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.
	-Guiña el ojo izquierdo y derecho 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
	-Sonidos onomatopéyicos con animales
-Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua. para, comer	

Anexo N°3



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS, BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 “FE Y ALEGRÍA” DE LA VILLA DE UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2018.

N°	PREGUNTAS DE ENCUESTA	CRITERIOS	
		SI	NO
01	Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		
02	Modela con plastilina figuras variadas.		
03	Rasga papel con la mano para la técnica del collage		
04	Imita los sonidos de los animales.		
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 a mano.		
09	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		
10	Hincha las mejillas cuando infla un globo.		

Anexo N°4

Programa de la 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 este un vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias relaciones. Conforme avanza el tiempo el infante, pasa a ser 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 al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación. Por ello hablar de la motricidad requiere un primer lugar situarnos en un análisis de lo que para nosotros implica hablar del cuerpo y de la expresión corporal y psicomotriz, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje y se ocupa de la perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas .los principios de la motricidad se 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 la realidad de los 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 allá realizado previamente por parte del niño mediante sus actividades corporal, 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 las relaciones 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, espaciales 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 mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa 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 y 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 comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas. No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes .El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

2. Enunciado del problema:

¿Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”- Región.

Anexo N° 5.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Personal Social
3. Tema : Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo
4. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
5. Edad : 5 Años
6. Fecha de Aplicación : 2018

II.LOGROS DE APRENDIZAJE

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones métricas variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos	Ficha de Observación, Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recurso y Materiales	Tiempo
Inicio	<p>La docente presenta una adivinanza: Tengo cabeza, Tengo un tronco, Brazos y piernas ¿Qué es? <u>Saberes previos</u> La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué tienen en la cara? ¿Cuántos ojos tienen? ¿Cuántas narices tienen? ¿Cuántas lenguas tienen? ¿Cuántas bocas tienen? ¿Dónde se encuentran estas parte del cuerpo? <u>Problematización:</u> La docente pregunta: ¿Qué pasaría si no tenemos ojos, nariz y boca? <u>Propósito y organización:</u> El propósito a los niños y (as) hoy vamos a conocer partes de nuestro cuerpo.</p>	R. H.	10 min
Desarrollo	<p>-Salimos al patio y realizamos movimientos con los ojos guiñándolos a la derecha y la izquierda a través de un juego -a medida que vamos cantado realizamos los guiñados de los ojos con los niños y niñas -los niños (as) pueden participar mencionando otras partes del cuerpo, luego preguntamos sobre el juego que hicimos ¿Qué parte del cuerpo nos hemos tocado?</p>		
	<p>-Mostramos la silueta del cuerpo humano e invitamos a los niños (as) que señalen las partes de la cara que la docente indica. -Luego se le facilita plastilina para que moldee la cara y pegarla en una hoja de trabajo -Dialogamos al respecto y el cuidado que merece.</p>	R. H.	15 min

<p>Cierre</p>	<p>Los niños (as) responden las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Por qué son importante las partes de la cara etc.? <u>Aseo y refrigerio:</u> Lavado de manos Actividades Complementarias: Realizan la técnica del embolillado en la figura de la cara. Asamblea: nos ubicamos en grupo individual y dialogamos sobre lo que hemos hecho Exploración del material: Hojas, plastilina etc. Verbalización exponen sus trabajos Actividad de salida: entonamos la canción de despedida</p>	<p>canción</p>	<p>15 min.</p>
----------------------	---	----------------	----------------

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 Años

Número de Estudiantes : 19 Niños y Niñas

Nombre de la Actividad : Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 01					
N°	ITMS NIÑOS (AS)	Intenta ser fiel al modelo	Se entusiasma al realizar la actividad.	Verbaliza lo aprendido.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	0	0	C
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	John	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Jefferson	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Area : Personal social
3. Tema : Sonidos onomatopéyicos con animales
4. Responsable : Lupu Cedillo Nelis Renee
5. Edad : 5 Años
6. Fecha de aplicación : 2018

II.LOGROS DE APRENDIZAJE

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Desarrollo de la psicomotricidad	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual.	Realiza bolas de papel crepé y las pega sobre las líneas de un dibujo.	Ficha de Observación, Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de Aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	Empezamos saludando a los niños Saludamos a Dios con la oración que el mismo nos enseñó. Aprendemos y entonamos la canción “ SALUDO”	Canción	15. min
Desarrollo	Participan del juego titulado “Haciendo pelotas de papel” Este juego permitirá al niño a que pueda manipular y descubrir que forma tiene. Responden a las interrogantes: ¿Les gusta jugar con pelotas? ¿Alguna vez hicieron pelotas de papel? ¿Les gustaría hacerlas? La docente les muestra a todos los niños el material que usarán en el juego. Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado.	R.H R.H Material concreto: . Recortes de papel crepes R.H	15. min
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Medios auditivos. Hoja de aplicación Papel .goma	

HACIENDO BOLAS DE PAPEL: Este juego consiste que todos los niños tendrán que hacer pelotas de papel, utilizaremos papel crepe ya que una vez realizadas las pelotas cada niño tendrá que lanzar las pelotas dentro de una caja y así sucesivamente



LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 Años

Número de estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la actividad : realiza bolitas de papel crepe y los pega sobre la línea del dibujo

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 02					
N°	ITMS NIÑO (AS)	Realiza bolas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo con la yema de los dedos	Se emociona al realizar su trabajo.	Explica lo aprendido.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	0	1	1	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	John	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Jefferson	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Comunicación
3. Tema : Sonidos onomatopéyicos con animales
4. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
5. Edad : 5 años
6. Fecha de aplicación : 2018

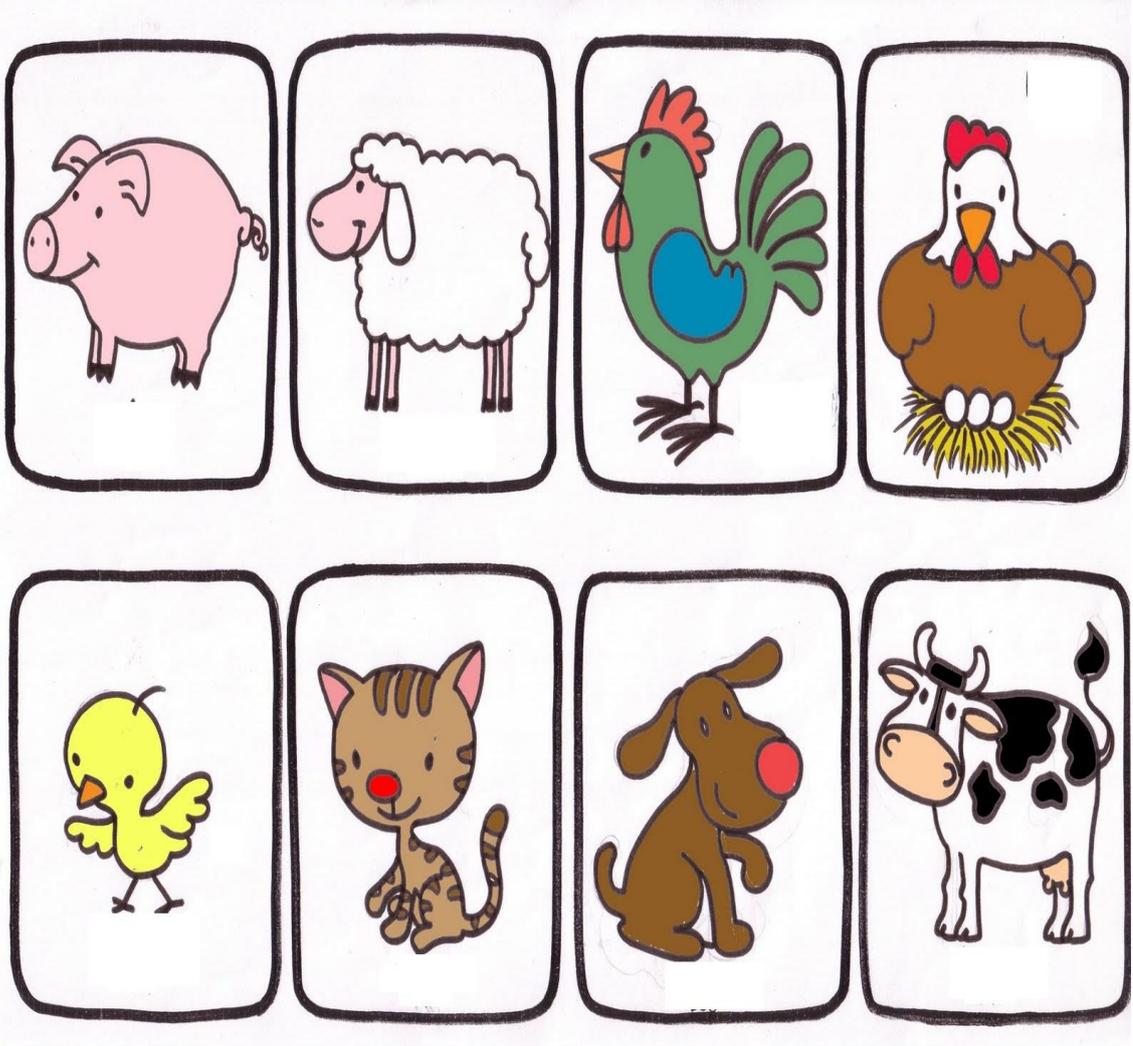
II. LOGROS DE APRENDIZAJE

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprende críticamente diversos textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha.	Escucha activamente diversos textos orales.	Discriminación auditiva: sonidos onomatopéyicos con animales.	Ficha de Observación, Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de Aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	Entonamos la canción el arca de Noé. En el arca de Noé todos caben y tú también, quieres oír como ladra el perro, el perro ladra así, gua gua, en el arca de Noé todos caben y tú también quieres oír como maúlla el gato, el gato maúlla así miau, miau, y así con todos los animales. .	canción	10.min
Desarrollo	Entregamos siluetas de animales para que elijan cada uno, luego mencionan el sonido de los animales, imitando el movimiento de los animales que realiza. -escuchamos el sonido de los animales en un parlante. -jugamos con los títeres de los Animales para reproducir sonidos.	R.H Siluetas Parlante USB Títeres Hoja de trabajo	15. min
Cierre	-en su hoja de trabajo colorea los animales que producen sonidos onomatopéyicos. Preguntamos: ¿Qué hemos trabajado?, ¿Qué animales imitaron?,¿con que títeres jugaron?,¿Qué animales estaban en el arca de Noé?	Hoja de aplicación	15min.

SONIDOS ONOMATOPEYICOS CON ANIMALES



LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 años

Número de estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la actividad : sonidos onomatopéyicos con animales

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 03					
N°	ITMS NIÑOS (AS)	Imita los sonidos de los animales domésticos	Se entusiasma a al realizar la actividad	Se expresa al realizar su trabajo	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	1	A
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	1	A
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Jefferson	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Area : Matemáticas
3. Tema : Expresiones más que y menos que
4. Responsable : Lupu Cedillo Nelis Renee
5. Edad : 5 años
6. Fecha de aplicación : 2018

II. LOGROS DE APRENDIZAJE

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Matemáticas	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones.	Comunica situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Dice con sus propias palabras las características de las agrupaciones de los objetos usando los cuantificadores “más que”, “menos que”	Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Nos ponemos de acuerdo para salir al patio, no sin antes establecer las normas: salir ordenadamente, no empujar, estar todos juntos durante el juego, dando las pautas para su cumplimiento.</p> <p>-Jugamos “HABIA UNA VEZ UN BARQUITO” Elementos: sillas.</p> <p>Participantes: 8 niños /as y 7 sillas. -Colocar en un círculo las sillas jugadores (con los respaldos hacia el interior del círculo y la docente cantara. Había una vez un barquito chiquitito, Había una vez un barquito chiquitito, Había una vez un barquito chiquitito, Que no podía, que no podía, que no podía navegar (bis).</p>	<p>Sillas Patio.</p> <p>Utensilios de cocina:</p> <p>Tazas- platitos. Cucharas – platos. Siluetas, papelotes</p>	15 min
Desarrollo	<p>Los niños, con las manos en las caderas, dan vueltas en silencio alrededor del círculo, representando los barquitos en el mar. El jefe del grupo bruscamente cesara de cantar y cada niño se precipitara hacia una silla, que representara el puerto. Un solo jugador quedara sin sentarse y pasará a reunirse con el jefe de grupo, ayudándolo a cantar. Antes de volver a empezar el juego, es preciso tener cuidado, cada vez retirar una silla. Resultará ganador, el niño que logre sentarse en una silla hasta el final. -Invitar a los niños al dialogo sobre lo realizado.</p> <p>¿Les gusto el juego?, ¿Quién ganó el juego?, ¿faltaron o sobraron sillas?, ¿Por qué no alcanzaron? , ¿Qué había más, niños o sillas? Comenta que en esta sesión aprenderán a utilizar las nociones “más que” y “menos que”, al comparar dos colecciones de objetos</p> <p>-Acuerdan con los niños las normas que ayudaran a trabajar.</p>		
	<p>Presentar la siguiente situación problemática: ¿Cómo podemos saber si hay menos o más libros de Matemática que niños y niñas en el aula?</p> <p>-Promover que busquen sus propias estrategias, preguntándoles:</p>		15 min

	<p>¿Cómo vamos a hacer para saber qué hay más o qué hay menos?, ¿Qué podemos hacer?, ¿Qué materiales podemos usar?</p> <p>(Se espera que los niños y las niñas respondan: podemos contarlos, repartimos a cada niño un libro, unir un libro con un niño. Escribir sus respuestas en la pizarra o en un papelote. Invitarlos a aplicar sus estrategias y resolver el problema por grupos. Facilitar material concreto del sector de Matemática y orientarlos en el uso para representar los libros.</p> <p>-Motívalos a fin de que muestren sus resultados, empleando las nociones “más que” y “menos que”.</p>		
	<p>-Reflexionar con ellos sobre sus estrategias y cómo resolvió el problema. Ayudar a concluir sobre las nociones “más que” y “menos que”, preguntando: ¿cuándo decimos que en una colección hay más que en otra.</p> <p>Proponer otras actividades.</p> <p>- Entregar a cada grupo materiales concretos y permite que los manipulen por un momento.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Qué objetos tienen en las mesas?, ¿Qué grupos se pueden formar?</p> <p>Pedir que formen dos colecciones con 2 clases de objetos y consulta: ¿dónde hay más... que?... ¿dónde hay menos... que...? por qué creen que hay más... que...? cómo se dieron cuenta?, ¿qué tuvieron que hacer?</p> <p>-Proponer que demuestren la respuesta con la estrategia de correspondencia uno a uno.</p> <p>-Entregar una hoja conteniendo colecciones de objetos que lo que deben hacer es dibujar según las indicaciones. -Revisa cada papelote junto con los estudiantes y, finalmente, pégalos en un lugar visible</p>		
Cierre	<p>Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?.....</p> <p>Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.</p>		15 min

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 años

Número de estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la actividad : Expresiones “más que” y “menos que”

N°	ITMS NIÑOS (AS)	Separa los dedos al ritmo de una canción.	Realiza actividades diarias en forma de mímicas planchar comer.	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Genesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Genesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	0	0	C
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	.Leandro	1	1	1	A
14	.Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Comunicación
3. Tema : Punzando Rápido
4. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
5. Edad : 5 Años
6. Fecha de aplicación : 2018

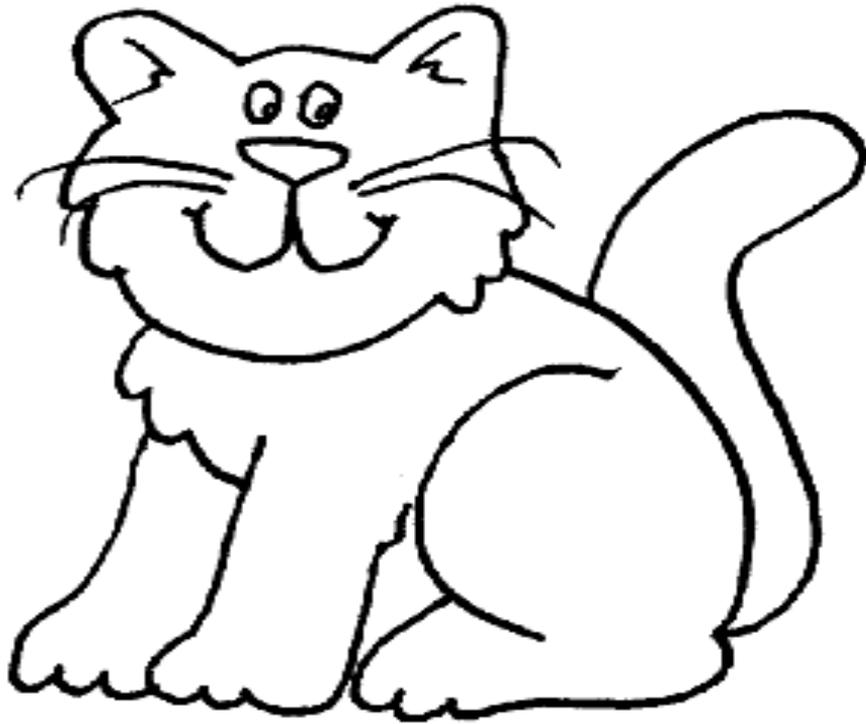
II. LOGROS DE APRENDIZAJE

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal Social	Desarrollo de la psicomotricidad	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz : óculo manual y óculo podal	Punza sobre los puntos de una figura según se le indique.	Ficha de Observación

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Medio y materiales	Tiempo
Inicio	Empezamos saludando a los niños Responden a las preguntas: ¿Cómo están? ¿Saben que día es hoy? ¿Quién habrá salido hoy? Saludamos a Jesús con la oración que él mismo nos enseñó.	canción	10. min
Desarrollo	Participan del juego lúdico titulado “PUNZANDO RAPIDITO” Responden a las interrogantes: ¿Les gusta punzar? ¿Les gustaría punzar? Escuchan muy atentamente a la docente sobre cómo deben punzar. Todos los niños empiezan a descubrir el material que han de utilizar en el juego. Escuchan las instrucciones. Participan del juego lúdico “punzando rápido” Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo. Las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría jugar otra vez	R.H Material concreto: - punzón. -tablero -imágenes	Hoja de aplicación
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula. Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: punza el contorno del objeto	15 min	

PUNZANDO LA FIGURA DEL GATO



LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
 Edad : 5 años
 Número de estudiantes : 19 niños y niñas
 Nombre de la actividad : Punzando rápido

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 05					
N°	ITEMS NIÑOS(AS)	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica	Se emociona al trabajar.	Verbaliza y socializa	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

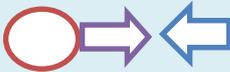
I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Comunicación
3. Tema : Reproduce dibujos sencillos.
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Comunicación	Expresa con espontaneidad y creatividad sus vivencias, ideas, sentimientos y percepciones del mundo, haciendo uso de los diferentes recursos artísticos para explorar los elementos del arte vivenciándolo con placer.	Explora y experimenta con materiales de expresión gráfico plástico con objetos sonoros del entorno con su voz, gestos, posturas, movimientos corporales.	Practica técnicas gráficas plásticas, trazando dibujos sencillos de manera creativa.	Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Proceso de los momentos	Estrategias de aprendizaje	de Medio y materiales
Inicio	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores	Empezamos saludando a los niños Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo.	
Desarrollo	Despertando el interés. Recuperación de saberes previos. Planteamiento del conflicto cognitivo. Presentación del tema. Construcción del aprendizaje.	Se les presenta una lámina con dibujos, para que los niños observen.  Que observan en la lámina Conocen los dibujos Pueden trazar dibujos iguales. Utilizando crayones y papel sábana imitan dibujar lo observado.	
Cierre	Aplica lo aprendido. Evaluación Metacognición Actividad gráfico plástico. Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Observando tarjetas descubren que los trazos forman dibujos. Los niños trabajaran en su hoja de aplicación los dibujos que les agrada. Responden a las interrogantes: Les gusta dibujar Si pudiste hacerlo Decoran la tarjeta con dibujos aprendidos	

LISTA DE COTEJO

Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 años

Número de estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la actividad : Reproduce dibujos sencillos.

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 06					
	ITMS	Crea dibujos sencillos.	Reproduce figuras.	Traza líneas de izquierda a derecha.	LOGRO DE APRENDIZAJE
	NIÑOS(AS)				
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	0	1	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	0	1	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Comunicación.
3. Tema : Jugamos con la plastilina.
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

II.LOGROS DE APRENDIZAJE: JUGAMOS CON LA PLASTILINA.

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Comunicación	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos,	Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Proceso de los momentos	Estrategias de aprendizaje	Medio materiales y
Inicio	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores	Empezamos saludando a los niños Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo.	
Desarrollo	Despertando el interés. Recuperación de saberes previos. Planteamiento del conflicto cognitivo. Presentación del tema. Construcción del aprendizaje.	Mediante la canción “cómo te llamas”. luego se realizara las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo te llamas? ¿Conocen la técnica del embolillado? Se les entregaran a los niños y niñas plastilina para que jueguen libremente y luego se les explica cómo es la técnica del embolillado; que con los dedos pulgares y el índice se coge la plastilina y se le da vueltas hasta que tenga la forma de una bolita pequeña.	Laminas grabadora CD
Cierre	Aplica lo aprendido. Evaluación Metacognición Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Los niños realizan embolillado con plastilina Se les entregara una tarjeta con su nombre donde los niños lo decoran con embolillado de plastilina. Responden a las interrogantes: Les gusta trabajar con plastilina Si pudiste hacerlo	Hojas colores

LISTA DE COTEJO

Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 años

Número de estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la actividad : Conocemos el color rojo

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 07					
N°	ITMS NIÑAS(AS)	Manipula plastilina y realiza figuras	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre.	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	0	0	C
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	0	1	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	0	1	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Comunicación
3. Tema : Rasgamos papel y formamos las figuras geométricas.
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
5. Edad : 5 años

II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Comunicación	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía y controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado, interactúan con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual.	Ficha de Observación, Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Proceso de los momentos	Estrategias de aprendizaje	Medio y materiales
Inicio	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores	Empezamos saludando a los niños Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo.	
Desarrollo	Despertando el interés. Recuperación de saberes previos. Planteamiento del conflicto cognitivo. Presentación del tema. Construcción del aprendizaje.	Entona la canción de las figuras geométricas “El círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo. Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo podemos realizar estas figuras? Presentación del tema. Rasgamos papel y realizamos figuras geométricas. La docente explicará que el papel también es un material de expresión. Se les entrega papel de periódico para que lo rasguen libremente, tomando en cuenta la direccionalidad que hacen del propio cuerpo: hacia adelante, hacia atrás. Luego se les pide que formen figuras geométricas con las tiras de papel de periódico y las pegan en un papelote y lo exponen.	Papel periódico.
Cierre	Aplica lo aprendido. Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Realizan rasgado de papel con la facilidad. Los niños forman figuras geométricas con el rasgado de papel. Responden a las interrogantes: ¿Les gusto jugar con el papel periódico. Si pudiste hacerlo ¿Cómo te sentiste	Papel boon

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
 Edad : 5 años
 Número de Estudiantes : 19 niños y niñas
 Nombre de la actividad : conocemos el círculo

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 08					
		Recorta papel con las manos para realizar figuras geométricas	Se desplaza por líneas rectas y curvas.	Demuestra coordinación de sus movimientos óculo- manual.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Genesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Genesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	0	1	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	0	1	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Personal social
3. Tema : Haciendo un lindo collar
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

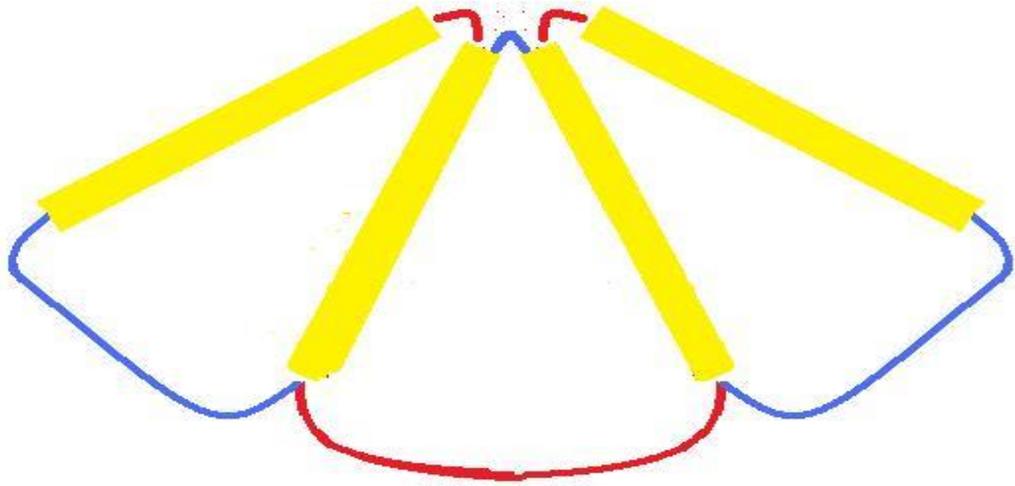
II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Desarrollo de la psicomotricidad	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual.	Ensarta en un hilo nylon perlas medianas y pequeñas de diferentes tamaños y formas, sosteniendo el hilo con la mano contraria.	Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de Aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	Empezamos saludando a los niños Responden a las preguntas: ¿Cómo están? ¿Sabes que día es hoy? ¿Quién habrá salido hoy? Saludamos a Jesús con la oración que él mismo nos enseñó.	canción	10. min
Desarrollo	Participan del juego titulado “Haciendo el collar para mamá”. Responden a las interrogantes: ¿Alguna vez hicieron algún collar? ¿De quiénes tiene su mamá un collar? ¿Les gustará a su mami un collar? ¿Qué les parece si hacemos un collar para mamá? Docente les muestra a todos los niños el material que usarán en el juego. Ya que al niño le permitirá manipular los objetos ya que este juego le permitirá tener una linda experiencia y le ayudara un poco en lo que es la coordinación óculo manual. Se forman en dos equipos. Participan del juego lúdico “haciendo un collar	R.H R.H Material concreto: Perlas . Hilos .mesas. R.h	15. min
Cierre	Para mamá”, utilizando hilo nylon y perlas de diferentes Tamaños. Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. Finalmente los niños se relajarán escuchando una canción, todos tirados en el piso. □ Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: realiza bolitas de plastilina de colores y colócalas en cada perla del collar. Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Medios auditivos. R.H	10min.

HACIENDO UN COLLAR



LISTA DE COTEJO

Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206
 Edad : 5 años
 Número de estudiantes : 19 niños y niñas
 Nombre de la actividad : Haciendo un lindo collar

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 09					
N°	ITMS	Ensarta perlas al realizar su collar.	Realiza coordinaciones.	Verbaliza lo aprendido	LOGRO DE APRENDIZAJE
	NIÑOS(AS)				
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Genesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Genesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	0	0	C
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	0	1	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	0	1	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I.DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Personal social
3. Tema : Jugamos a dibujar
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

II.LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Desarrollo de la psicomotricidad	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual.	Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al Modelo	Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de Aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	Empezamos saludando a los niños Responden a las preguntas: ¿Cómo están? ¿Saben que día es hoy? ¿Quién habrá salido hoy? Saludamos a Jesús con la oración que él mismo nos enseña	canción	10 min.
Desarrollo	Participan del juego lúdico titulado “juntos dibujamos”. Responden a las interrogantes: ¿Saben dibujar? ¿Qué es lo que más les gusta dibujar? Escuchan muy atentamente a la docente lo importante que significa		
	saber dibujar y el concepto de los materiales que se va a trabajar como por ejemplo: Que forma tiene De qué color es Sirve para comer Que son frutas que nos nutritivas para cada uno de nosotros. La docente les muestra a todos los niños el material que usarán en el juego. Participan del juego lúdico “juntos dibujamos”	R.H	
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Medios auditivos. .Hoja de aplicación	15 min.

LISTA DE COTEJO

Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 años

Número de estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la actividad : Jugamos a dibujar

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 10					
N°	ITMS NIÑOS(AS)	Modela con plastilina figuras variadas.	Realiza coordinaciones.	Verbaliza lo aprendido.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	0	1	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	0	1	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Persona Social
3. Tema : Jugamos con títeres
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Persona social	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Lista de Cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Proceso de los momentos	Estrategias de aprendizaje	Medio y materiales
Inicio	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores.	Empezamos saludando a los niños Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo.	
Desarrollo	Despertando el interés. Recuperación de saberes previos. Planteamiento del conflicto cognitivo. Presentación del tema. Construcción del aprendizaje.	Participan del juego lúdico titulado: “Juguemos con títeres”. Responden a las interrogantes: ¿Conocen los títeres? ¿Alguna vez han jugado con títeres? Escuchan muy atentamente a la docente sobre que podemos realizar con los títeres de dedo. La docente hace participar a los niños, realizando varios ejemplos. Todos los niños se acercan y escogen los títeres con los que desea jugar. Luego escuchan las instrucciones del juego “Juguemos con Títeres de dedo” Los niños y niñas participan del juego, intercambiando títeres. Al término del juego cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿Les gustó? ¿Les gustaría jugar otra vez?	Títeres de dedo
Cierre	Aplica lo aprendido. Actividad gráfico plástico. Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Cada niño y niña selecciona los títeres de su agrado y realiza una dramatización corta de un juego. Los niños motivan su aprendizaje aplaudiendo a sus compañeros. ¿Qué juego dramatizaron con los títeres? En la hoja de aplicación, pegan figuritas sobre el dibujo de los dedos de la mano.	Hoja de aplicación goma

LISTA DE COTEJO

Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206
 Edad : 5 años
 Número de estudiantes : 19 niños y niñas
 Nombre de la actividad : Jugamos con títeres

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 11					
N°	ITMS	Juega con títeres con los dedos de la mano	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano.	Realiza dramatizaciones con los títeres de dedo.	LOGRO DE APRENDIZAJE
	NIÑOS(AS)				
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	0	1	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	0	0	C
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	0	1	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	0	1	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Comunicación
3. Tema : Inflando globos.
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 AÑOS

II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Comunicación	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Lista de Cotejo

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: INFLANDO GLOBOS.

Momentos	Proceso de los momentos	Estrategias de aprendizaje	Medio materiales y
Inicio	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores.	Empezamos saludando a los niños. Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo	
Desarrollo	Despertando el interés. Recuperación de saberes previos. Planteamiento del conflicto cognitivo. Presentación del tema. Construcción del aprendizaje.	Participan del juego lúdico titulado: “Inflando globos” Responden a las interrogantes: ¿Saben soplar? ¿Conocen los globos? ¿Cómo se inflan los globos? ¿Alguna vez han inflado un globo? Escuchan muy atentamente a la docente sobre que podemos realizar con los globos. Todos los niños empiezan a descubrir el material que ha traído la docente para la realización del juego. Participan del juego lúdico inflando globos. Los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció?	Globos de diversos tamaños y colores.
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Cada niño y niña infla un globo y juega. Los niños y niñas aplauden a sus compañeros que logran inflar el globo. ¿Por qué debemos saber inflar globos? Todos los niños trabajan su hoja de aplicación : Pegan bolitas de papel crepe dentro del globo	Hoja de aplicación. Goma Papel crepe.

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
 Edad : 5 años
 Número de estudiantes : 19 niños y niñas
 Nombre de la actividad : Inflando globos.

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 12					
N°	ITMS NIÑOS(AS)	Hincha las mejillas cuando infla un globo	Arruga la nariz durante cinco segundos	Sopla, coordinando los movimientos de su cara.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	0	0	C
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS GENERALES:

1. Institución educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Personal social
3. Tema : Haciendo figuras de plastilina
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

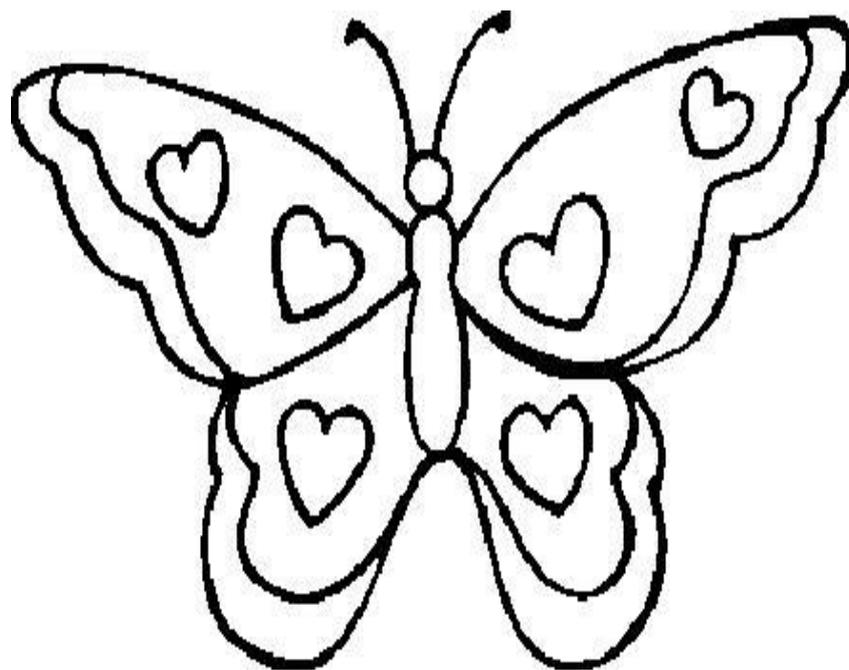
II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Desarrollo de la psicomotricidad	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual y óculo podal.	Manipula plastilina y realiza figuras con esta	Ficha de Observación, Lista de Cotejo

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de Aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	Empezamos saludando a los niños Responden a las preguntas: ¿Cómo están? ¿Sabes que día es hoy? ¿Quién habrá salido hoy? Saludamos a Jesús con la oración que él mismo nos enseñó.	canción	10.min
Desarrollo	Participan del juego lúdico titulado “Haciendo figuritas de plastilina” Responden a las interrogantes: ¿Les gusta jugar con plastilina? ¿Qué podríamos hacer con esta? ¿Les gustaría hacer figuritas con esta?	R.H Material concreto: -plastilina -cartulina Cinta.	15. min
	Escuchan muy atentamente a la docente sobre algunas indicaciones para realizar figuras con plastilina. Todos los niños empiezan a descubrir el material que han de utilizar en el juego. Escuchan las instrucciones del juego. Participan del juego lúdico “haciendo figuras de plastilina” Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Les gusto el juego? ¿les gustaría jugar otra vez		
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Hoja de aplicación	15min.

RELLENANDO LA FIGURA DE LA MARIPOSA CON PLASTILINA



LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 años

Número de Estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la Actividad : Haciendo Figuras de Plastilina

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 13					
N°	ITM NIÑOS(AS)	Modela con plastilina figuras variadas	Realiza coordinación	Verbaliza lo aprendido.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	Antonella	1	1	1	A
2	Valeria	1	1	1	A
3	Génesis	1	1	1	A
4	Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Jefferson	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Personal Social
3. Tema : Se expresan oralmente al escuchar el audio
4. Fecha de Aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

II. LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
personal social	Disfruta al manipular objetos diversos mostrando agrado gestual y/o verbal. Desarrolla su creatividad e imaginación mediante el juego, afianzando su autoestima y confianza en sí mismo.	mete y saca animales del mismo color del camión	<ul style="list-style-type: none"> ❖ estrategias orales y verbales ❖ impostación de voz ❖ uso apropiado del material de audio 	Lista de Cotejo

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategia de Aprendizaje	Medio y Materiales	Tiempo
Inicio	La maestra mostrara un títere, el cual entablara una	canción R.H	10 min.
	Conversación con los niños y niñas, también dirá que les ha traído muchas sorpresas.		
	Al ingresar al salón los niños y niñas observaran en el piso diferentes animales		15min
Desarrollo	de granja (de colores rojo y azul) así como también varios carros de del mismo color Luego pediremos ayuda a los niños para que nos ayuden a transportar a los animales de un lugar a otro pero observaremos cual es criterio que usan, con Ayuda del títere diremos que tenemos que llevar los animales de color azul dentro de los carros azules y del mismo modo con el rojo.		
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.		15. min

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206

Edad : 5 Años

Número de Estudiantes : 19 niños y niñas

Nombre de la Actividad : Se expresa oralmente al escuchar el audio

SESIONES DE APRENDIZAJE N°14					
N°	ITMS NIÑOS(AS)	Se expresa en forma oral.	Se entusiasma al realizar la actividad	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	1.Antonella	1	1	1	A
2	2.Valeria	1	1	1	A
3	3.Genesis	1	1	1	A
4	4.Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
2. Área : Ciencia ambiente y comunicación
3. Tema : Enhebrando un pasador.
4. Fecha de aplicación : 2018
5. Responsable : Lupú Cedillo Nelis Renee
6. Edad : 5 años

II.LOGROS DE APRENDIZAJE:

Area	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se expresa con creatividad través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.	Ficha de Observación

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Proceso de los momentos	Estrategias de aprendizaje	Medio y materiales
Inicio	Actividades permanentes de entrada. Utilización libre de los sectores	Empezamos saludando a los niños. Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo.	
Desarrollo	Despertando el interés. Recuperación de saberes previos. Planteamiento del conflicto cognitivo. Presentación del tema. Construcción del aprendizaje.	Participan del juego lúdico titulado: “Enhebrando un pasador” Responden a las interrogantes. ¿Quién sabe enhebrar? Mostramos figuras geométricas elaboradas en cartulina Luego preguntamos a los niños y niñas: ¿Conocen las figuras geométricas? ¿Conocen el pasador? ¿Saben manejar el perforador? ¿Qué haremos con estos materiales? Escuchan muy atentamente a la docente sobre cómo realizar con el pasador y la cartulina el enhebrado en las figuras geométricas elaboradas en cartulina. Todos los niños empiezan a descubrir el material que la docente ha traído para la realización del juego. Escuchan las instrucciones: Participan del juego lúdico: Enhebrando un pasador. Luego los niños dialogan sobre el juego en el que han participado.	Cartulina Pasador Perforador
Cierre	Evaluación (RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?..... Metacognición: En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.	Cada niño y niña realizan sus trabajos y los presentan a sus compañeros. Los niños que trabajan son estimulados con un aplauso por sus demás compañeros y reciben felicitaciones de la profesora, motivando a los demás a trabajar en esta actividad. Los niños y niñas, pegan en su hoja de aplicación, el resultado de la actividad realizada.	Hoja de aplicación

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Fe y Alegría” N° 206
 Edad : 5 Años
 Número de Estudiantes : 19 niños y niñas
 Nombre de la Actividad : Enhebrando un pasador.

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 15					
N°	ITMS NIÑOS(AS)	Enhebra un pasador en recortes de cartulina de las figuras geométricas.	Recorta las figuras geométricas.	Tiene coordinación en las manos al momento de realizar la actividad.	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	1.Antonella	1	1	1	A
2	2.Valeria	1	1	1	A
3	3.Genesis	1	1	1	A
4	4.Eddy	1	1	1	A
5	Génesis	1	1	0	B
6	Gladis	1	1	1	A
7	Zharit	1	1	1	A
8	Ashley	1	1	1	A
9	Cristhian	1	1	1	A
10	Dayhana	1	1	0	B
11	Anderson	1	1	1	A
12	Andrea	1	1	1	A
13	Leandro	1	1	1	A
14	Jimena	1	1	0	B
15	Hesnayder	1	1	1	A
16	Jhon	1	1	1	A
17	Ruth.	1	1	0	B
18	Tiago	1	1	1	A
19	Yefresón	1	1	1	A



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 21 de Mayo del 2018

Oficio N°0701-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Eva Cespedes Lobaton

Directora de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”

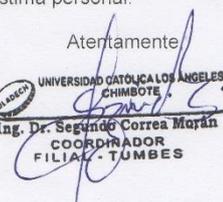
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la Bachiller **NELIS RENEE LUPU CEDILLO** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación; Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación de Tesis para optar el Título Profesional, con el tema: **“JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 206 FE Y ALEGRIA -TUMBES, 2018”**

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

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

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%	6%	0%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	doczz.es	6%
	Fuente de Internet	

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

ACTA N° 323-05-2018 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **TUMBES** Siendo las **14:30** horas del día **11** de **SEPTIEMBRE** del **2018** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión 009) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 37°, los miembros del Jurado de Sustentación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACION**, conformado por:

Dr(a). SUNCION YNFANTE SAUL Presidente
Dr(a). GUEVARA ZARATE MILAGROS DE GUADALUPE Miembro
Dr(a). ARRUNATEGUI SALAZAR MIRYAN MIREYA Miembro
Mgtr. ESPINOZA CEDILLO LUCIA DTI

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis titulado: **JUEGOS LÚDICOS, BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 "FE Y ALEGRÍA" DE LA VILLA DE UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2018**

Presentado por:
(2107131008) **NELIS RENE LUPU CEDILLO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Sustentación acordó: **Aprobar** por **Unanimidad** la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el Título profesional de Licenciado(a) en Educación Inicial

Los miembros del Jurado de Sustentación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:




Dr(a). SUNCION YNFANTE SAUL
PRESIDENTE




Dr(a). GUEVARA ZARATE MILAGROS DE GUADALUPE
MIEMBRO




Dr(a). ARRUNATEGUI SALAZAR MIRYAN MIREYA
MIEMBRO


Mgtr. ESPINOZA CEDILLO LUCIA
DTI

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

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

doczz.es

Fuente de Internet

6%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo