



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
DEL CENTRO EDUCATIVO APLICACIÓN “JOSÉ
ANTONIO ENCINAS”, TUMBES 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

CAMPAÑA MONTOYA, ROSA NORMA

ORCID: 0000-0003-1561-1237

ASESORA

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9394-7520

TUMBES –PERU

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Campaña Montoya, Rosa Norma

ORCID: 0000-0003-1561-1237

Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Posgrado,
Tumbes, Perú

ASESORA:

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9394-7520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Escuela Profesional de
Educación y Humanidades – Especialidad Inicial, Tumbes, Perú

JURADO

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros de Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

HOJA DE FIRMA DE JURADO EVALUADOR

**Dr. SAÚL SUNCIÓN YNFANTE
PRESIDENTE**

**Dra. MILAGROS DE GUADALUPE GUEVARA ZÁRATE.
SECRETARIA**

**Dra. MIRYAN MIREYA ARRUNATEGUI SALAZAR
MIEMBRO**

**Dra. ERIKA LEONOR ALAMA ZÁRATE
ASESORA**

AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso, por darme la inteligencia y la sabiduría para poder culminar con éxito esta tesis.

A mi asesora de la asignatura de Tesis, por su paciencia, dedicación y orientación en el desarrollo de esta investigación.

A la Universidad ULADECH por albergarme en sus aulas hasta alcanzar mi objetivo de hacerme profesional.

DEDICATORIA

A mis queridos y recordados padres que fueron el ejemplo vivo de sacrificio, amor y fortaleza y que anhelaron verme convertida en una profesional.

A mis hijos, esos hijos que más que el motor de mi vida fue parte muy importante de lo que hoy puedo presentar como tesis

A mi amado| esposo, por su apoyo y ánimo que me brinda día a día para alcanzar nuevas metas, tanto profesionales como personales.

Rosa Norma.

RESUMEN

La finalidad de la presente investigación fue establecer si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, en el año 2018. El método aplicado en esta investigación fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con la utilización del pre-test y pos-test a un solo grupo. Se trabajó con una muestra de 22 niños y niñas de 05 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la Wilcoxon para medir de las muestras emparejadas en los 22 estudiantes para comprobar la hipótesis. La muestra fue sometida a un pre-test, el cual demostró que el 100% de los niños y niñas obtuvo un Logro C (En inicio). 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 73% obtuvieron un logro A. Así mismo se aplicó la Prueba Wilcoxon para el Pre y Post Test, la cual concluyó que luego de las 15 sesiones de aprendizaje en las que primó los juegos lúdicos basados en enfoques significativos utilizando material concreto mejoró significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoque significativo, material concreto, motricidad fina, en el nivel inicial.

ABSTRACT

The present research purpose was to establish whether the application of playful games based on the significant approach using concrete material, improve the development of fine motor skills in boys and girls of 05 years of age of the IEI Application "José Antonio Encinas" of the district of Tumbes, in 2015. The method applied in this research was quantitative with a pre-experimental research design with the use of pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample population of 22 boys and girls of 05 years of initial education. In addition, the statistical test "T" was used for means of two paired samples in the 22 students to test the hypothesis. The sample population was subjected to a pre-test, which showed that 100% of the children obtained Achievement C (Inception). From these results, the didactic strategy was applied during 15 training sessions. Later a post test was applied, whose results showed that 73% obtained an A achievement. Likewise, the Wilcoxon Test was applied for the Pre and Post Test, which concluded that after the 15 learning sessions in which the Playful games based on meaningful approaches using concrete material significantly improved the fine motor skills of the boys and girls of the EI Application "José Antonio Encinas" of the district of Tumbes, rejecting the null hypothesis for presenting negative values.

Keywords: Playful games, significant approach, concrete material, fine motor skills, at the initial level.

ÍNDICE DEL CONTENIDO

TITULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO EVALUADOR.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DEL CONTENIDO.....	viii
INDICE DE TABLAS.....	xi
INDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN:.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.1.1. Antecedentes Internacionales:	16
2.1.2. Antecedentes Nacionales:	19
2.1.3. Antecedentes Locales:	25
2.2 Marco Teórico.....	26
2.2.1. Didáctica:	26
2.2.2. Las Actividades Lúdicas:	26

2.2.3. Los beneficios de aprender a través del juego.....	27
2.2.4. Gestión lúdica del aula.....	28
2.2.5. Juego con las reglas.....	28
2.2.6. Aprendizaje significativo	29
2.2.7. Teoría de la subsunción:	30
2.2.8. Teoría de la motivación:	31
2.2.9. Definición de habilidades motoras finas.....	32
2.2.10. Impacto del desarrollo de motricidad fina en el rendimiento académico	33
2.2.11. Bases esenciales del desarrollo motor Fino.....	34
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN:	37
3.1. HIPOTESIS ESPECÍFICAS:.....	37
IV. METODOLOGÍA	38
4.2. Población Muestral:	39
4.3. Definición y Operacionalización de Variables:	40
4.3.1. Juego Lúdico (variable Independiente):	40
4.3.2. Motricidad Fina (Variables Dependientes):	40
4.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:.....	41
4.5. Plan de Análisis:	41
4.6. Matriz de consistencia:	42
4.7. Principios Éticos:.....	44
V. RESULTADOS	45

5.1. Resultados de pre y post test.	45
5.1.1. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test.....	45
5.1.2. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test	46
5.1.3. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test	48
5.2. Análisis de resultados	50
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	67
ANEXO N° 01: LISTA DE COTEJO	68
ANEXO N° 02: PRUEBA PILOTO	69
ANEXO N° 03: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	70
ANEXO N° 04: PROPUESTA PEDAGOGICA	115
ANEXO N° 05: NOMINAS	118
ANEXO N° 06: EVIDENCIAS	120
ANEXO N° 07: BASE DE DATOS.....	120
ANEXO N° 08: PORCENTAJE DE SIMILITUD	129
ANEXO N° 09: OFICIO	130

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población Muestral	40
Tabla 2: Dimensión viso manual en el pre y pos test	45
Tabla 3 Dimensión facial en el pre y pos test	46
Tabla 4: Dimensión gestual en el pre y pos test.....	47
Tabla 5: Dimensión fonética en el pre y pos test	48
Tabla 6: PRUEBA DE WILCONXON	49

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Dimensión viso manual en el pre y pos test.....	45
Gráfico 2: Dimensión facial en el pre y pos tes	46
Gráfico 3: Dimensión gestual en el pre y pos test.....	47
Gráfico 4: Dimensión fonética en el pre y pos test	48

I. INTRODUCCIÓN:

La presente investigación se enfocó en determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, en el año 2018. La **metodología** aplicada en esta investigación fue de **tipo** cuantitativo, nivel explicativo, con un **diseño** de investigación pre experimental con la utilización del pre-test y pos-test a un solo grupo. Respecto al nivel explicativo éste trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas. Se trabajó con una muestra de 22 niños y niñas de 05 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la Wilcoxon para medir de las muestras emparejadas en los 22 estudiantes para comprobar la hipótesis. La muestra fue sometida a un pre-test, el cual demostró que el 100% de los niños y niñas obtuvo un Logro C (En inicio). A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test.

Se **justificó** esta investigación ya que al corroborar que los juegos lúdicos como estrategia pedagógica con un enfoque significativo, mejora la motricidad fina, con ello permitirá a los docentes de educación inicial tener una herramienta poderosa para utilizar con la finalidad que sus estudiantes, desarrollen holísticamente su motricidad fina. En el aspecto **metodológico** demuestra la validez del instrumento para medir la motricidad fina que servirá tanto para docentes y monitoreen el desarrollo de esa competencia así como a posibles investigadores que pretendan medir la motricidad fina. Así

mismo a la problemática existente en la Institución Educativa que surge la necesidad de investigar como los juegos lúdicos usando el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”, Tumbes 2018, en lo **práctico**; porque surge desde la necesidad de investigar el cómo desarrollar la fina motricidad, considerando la gran necesidad de integración del desarrollo motriz que escolariza a los niños que se desarrolle en un futuro. Además, 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. En lo **teórico** se ha recopilado los fundamentos teóricos recientes y actuales sobre los juegos lúdicos y la motricidad fina con la utilización del material concreto; los principales **resultados** del post test, de las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética evidencian significativamente que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el “Logro Previsto” de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes del Ministerio de Educación (MINEDU). Ver tablas N° 2, 3, 4 y 5, respectivamente, llegando a la **conclusión** que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en las dimensiones coordinación viso manual, facial, gestual y fonética, de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018, como se evidencia en su tesis de **Briceno** (2017), titulada: “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017, tuvo objetivo determinar si los juegos lúdicos basados en el

enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017; siendo esta investigación por su naturaleza del estudio de tipo cuantitativo por ello se recogió y analizó datos numéricos cuantificados, los cuales permitieron determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia del distrito de Codo del Pozuzo. Concluyendo que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años, de esta forma se rechaza la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna de la investigación como los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia de Huánuco, 2017”.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes.

En este trabajo de investigación citamos antecedentes relacionados a la temática propuesta y al problema de investigación formulado, entre ellos tenemos:

2.1.1. Antecedentes Internacionales:

Castellar, G., Gonzales, S. & Santana, Y. (2015). Su trabajo refiere: “Las Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta, Cartagena, Colombia. La investigación es de carácter cuantitativo, la población dentro de la presente investigación se consolidó por el total de los docentes de preescolar que los conforman 5 docentes que forman a los niños en diversas dimensiones. Se aplicó como instrumento la encuesta. Se llegó a la conclusión de que pese a que los docentes saben sobre la importancia de la lúdica en la formación desde preescolar, hacen caso omiso a la realización de planeaciones anticipadas de dichas actividades lúdicas que desarrollarán con los niños, dando a conocer que no hay planificación al momento de desarrollarlas, por lo tanto, no reconocen las 5 habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo por ende a los juegos en actividades de entretenimiento”.

Garabaya, Celia (2017), considera respecto a la coordinación viso manual que “Coger y tirar objetos que encuentran a su paso, hacer torres,

hacer garabatos con el lápiz en las paredes, puertas... a partir del momento que los bebés adquieren algo de autonomía, es decir, empiezan a caminar y a equilibrarse mejor, sus habilidades con las manos van cada día adquiriendo más fuerza y precisión. Durante sus primeros años, las manos, así como los pies, de los niños, son una de las partes más importantes, para poder explorar y sobre todo interactuar con el mundo que le rodea. Son muchas las actividades y funciones que podemos aplicar para ayudar al bebé en su destreza manual. Algunas más sencillas, como simplemente empujar algo, un carrito, una pelota, o tareas mucho más complejas y complicadas para él. Para realizar las tareas más complejas, el cerebro, deberá ponerse de acuerdo con las manos. Para ser capaz de medir cada acción con una precisión de milímetros. Calcular la profundidad. Algo que a nosotros nos parece tan sencillo como atarnos los cordones, es una labor muy compleja para el cerebro. De hecho, por ejemplo, el primer robot que es capaz de atarse los cordones fue presentado en 2013, y es la única actividad capaz de hacer. Lo que nos indica la complejidad de los movimientos”.

Landi, S. (2017).Realizaron una investigación: “Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial 1Baño lectivo 2016 - 2017”, Cuenca, Ecuador, es de carácter científico, la muestra está conformada por los niños de Nivel Inicial I “B”. Se aplicó como técnica la observación directa. Se llegó a la conclusión de que 6 el juego es de gran ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje ya que en innato

en los niños y al mismo tiempo es de gran ayuda para crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y socializarse con los demás hasta dentro de su formación académica es favorable para mejorar la motricidad fina”.

Lema, Alexandra (2015), sobre la motricidad gestual opina al respecto: “Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión”.

Mesonero, A. (2016). Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar. Oviedo, España: Editorial Uno.

Sobre la coordinación fonética, Mesonero (2016) “es un aspecto muy importante dentro de la motricidad, sirve para estimular las actividades planteadas y seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma” (p. 28). Esta coordinación empieza en los primeros días de vida, donde el niño va descubriendo poco a poco la emisión de los sonidos, queda claro que en un principio el niño no tiene posibilidades de emitir sonidos, sin embargo, mediante que va pasando el tiempo el niño va adquiriendo la habilidad para emitir correctamente distintas palabras”.

Pacheco Montesdeoca (2016), “La motricidad facial es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas Aprender a dominar los músculos de la cara es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos. Su aprendizaje y desarrollo se realiza en dos etapas. La primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean. Así, poco a poco, el niño aprende que una amplia sonrisa expresa felicidad y que unos ojos bien abiertos manifiestan sorpresa, por ejemplo: Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se 41 amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea”.

2.1.2. Antecedentes Nacionales:

Yong (2014), cuya investigación dice: “Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. El objetivo de estudio fue conocer las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. Producto de un estudio minucioso de observación, se detectó que las docentes de educación inicial realizan actividades cotidianas con los niños como: pelar frutas y huevos, atar y desatar nudos, punzar y picar en un 40 %, punzado realizado en el aula en un 88%, igual que se considera la actividad lúdica de

enebrar y ensartar en un 52%. Para el desarrollo de la investigación, se contó con un grupo de 35 docentes de aula de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote, la metodología está referida al nivel experimental, pues se encuentran las dos variables causa – efecto. Por ello se ha tratado de responder a la necesidad de mejorar la motricidad fina, mediante talleres de juegos lúdicos. En esta investigación se utilizó como técnica la observación y como instrumento la encuesta constituida por 20 preguntas. En conclusión, esta investigación ha determinado que las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad son carreras, ensartar y enhebrar, la adquisición de habilidades de lectura y escritura”.

Fabián (2015),cuya investigación dice: “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 fue 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 fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental; la población estuvo conformada por 52 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Casma Cachachi- Cajabamba 2015. Obtuvo como resultado 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, llegando a la conclusión que: se acepta la hipótesis de investigación, ya que la aplicación de la Prueba T de Student, arroja un resultado de 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 Educativa N° 821246 la Masma Cachachi-Cajabamba 2015”.

Briceño (2017), en la tesis titulada: “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017, tuvo objetivo determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017; siendo esta investigación por su naturaleza del estudio de tipo cuantitativo por ello se recogió y analizó datos numéricos cuantificados, los cuales permitieron determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia del distrito de Codo del Pozuzo. Concluyendo que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años, de esta forma se rechaza la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna de la investigación como los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia de Huánuco2017”.

Sandoval, B (2017) en la tesis nombrada: “El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura. La investigación tuvo como objetivo general Comprender la práctica educativa de las educadoras frente a determinadas situaciones, relacionadas con el uso de juegos en el aula de educación infantil. La investigación pertenece al enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptiva, de acuerdo a su nivel de profundidad. Es cuantitativa porque se ha observado, se ha medido las variables juego-trabajo y autonomía a través de un instrumento sistemático y por medio de medidas estadísticas, realizando el análisis de datos con medidas estadísticas. Es descriptiva porque se 10 destacan características sobre el juego trabajo y la autonomía de un grupo de niños de 4 años durante el año 2016. La investigación se ajusta al paradigma cuantitativo, porque durante la investigación se hará una recolección de datos a través de una lista de cotejo para contrastar la hipótesis a partir de un análisis estadístico, La población está representada por 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla. En conclusión la ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad”.

Reyes (2016) en su tesis que dice: “Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la cuna jardín creciendo juntos Sullana – 2016 tuvo en su investigación como objetivo general .Diagnosticar los comportamientos de los niños que observan series de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, El estudio se ubica dentro del grupo de investigaciones cuantitativas no experimentales, de manera específica es una investigación de tipo descriptiva. Es cuantitativa porque se aplicó mediciones estadísticas a las observaciones realizadas al comportamiento de los niños de cuatro años, mediante instrumentos sistemáticos aplicados a una muestra de estudio; es descriptiva porque pretende diagnosticar el comportamiento de los niños de cuatro años, El diseño de investigación es de corte longitudinal, el cual es definido por Hernández et al. (2006) como un tipo de diseño en el que el investigador realiza más de una observación o medición a través de un tiempo. Y este estudio de investigación se llevó a cabo bajo observaciones realizadas durante diez días en un estado de antes y después de ver un video de los superhéroes. La población del estudio está constituida por la totalidad de estudiantes de las aulas de cuatro años de la sección A y sección B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, en condición de matriculados durante el año 2016. De acuerdo a los reportes del presente año, la población es de 34 estudiantes. La muestra se determinó por muestreo no probabilístico, intencional. En conclusión Los resultados demuestran que existe una gran preferencia de los niños por los siguientes superhéroes: Spiderman, Superman y Batman, esto como consecuencia de los dibujos libres que se pidió que

realicen los niños a partir de la consigna: Dibuja a tu superhéroe favorito (Tabla 9), quedando confirmado que Spiderman es el superhéroe más visto y elegido por los niños de cuatro años”.

Gonzaga (2017), dice en su tesis: “Manifestaciones de la inteligencia kinestésico Corporal en las niñas de 5 años de la I.E 15285-C- María Auxiliadora – Sullana, para obtener el título profesional de licenciatura en Educación Inicial, con el objetivo de describir las manifestaciones de la Inteligencia Kinestésico Corporal en las niñas. Los métodos utilizados fueron: cuantitativo - descriptivo y se procedió a evaluar la población de 21 estudiantes del sexo femenino. Obteniendo como resultado que en la I.E existen poca manifestación de la inteligencia kinestésica corporal, ya que en un 76.2% no muestra habilidad para actividades corporales, gestuales y de motricidad, en la segunda evaluación los resultados fueron similares y finalmente la problemática fue la misma. La información obtenida mediante la aplicación de la lista de escala destinada a las niñas de la I.E se llegó a concluir que existen ciertas deficiencias en la inteligencia kinestésica corporal, esto demuestra que no se aprovechan las habilidades de las estudiantes para desarrollar las inteligencias kinestésica y potenciar el aprendizaje. Dicha investigación permitirá que las docentes deben hacer uso de actividades que generen movimientos para la mejora de la expresión corporal de los niños y niñas, y cambiemos la manera de trabajar abriéndose a nuevas formas de trabajo estimulando la Inteligencia Corporal Kinestésica”.

2.1.3. Antecedentes Locales:

Para **Flore, Mogollón y Nole (2018)**, En su proyecto de investigación “El material didáctico y su influencia en el aprendizaje significativo del área de comunicación en los niños y niñas de educación inicial de 5 años, de I. E. N° 019 “Huellitas”, Los Cedros – San Isidro, 2018, sostienen que los materiales didácticos son componentes de calidad, siendo elementos concretos físicos y simbólicos que portan mensajes educativos, siendo el nivel inicial donde el niño se está iniciando en el desarrollo de la observación, para desarrollar estrategias cognoscitivas, tiene como objetivo general determinar la influencia del Material didáctico en el aprendizaje significativo en la zona de información en los niños(as) de 5 años en educación inicial, en la I.E. N° 019 “Huellitas”, Los Cedros – San Isidro, 2018, teniendo como objetivo lograr manifestaciones creativas en la solución de problemas de su práctica pedagógica como garantía de atención a los niños y niñas inmersos en este nivel educativo, teniendo como conclusión que la utilización de material didáctico en el aprendizaje significativo del área de comunicación se sintieron motivados, tuvieron un buen aprendizaje, que los materiales didácticos usados durante las sesiones de clase en el área de comunicación si influyeron en el logro de las competencias y capacidades prevista para el nivel porque fueron óptimos los aprendizajes de los 22 niños y niñas de la Institución Educativa N° 019 “Huellitas”, Los Cedros – San Isidro, 2018.

2.2 Marco Teórico

2.2.1. Didáctica:

Hernández (2011), en su artículo “Didáctica General”, hace referencia que según Sanjuán (1979) la Didáctica es la Ciencia de la Enseñanza y del Aprendizaje:

La enseñanza, en sentido pedagógico, es la acción de transmitir conocimientos y de estimular al alumno para que los adquiera.

El aprendizaje es la adquisición de conocimientos. Enseñanza y aprendizaje se encuentran estrechamente correlacionados: normalmente la enseñanza provoca el aprendizaje. Según esto podemos considerar la instrucción como el resultado de la acción transmisora de la enseñanza, que provoca la acción receptiva y adquisitiva del aprendizaje. Existen enseñanzas que no concluyen en el aprendizaje, que tienen un sentido puramente mostrativo o indicativo, como el enseñar lo que llevamos en el bolsillo, o enseñar el camino al que pregunta. Pero, en sentido pedagógico, la enseñanza apunta a una exposición de saber que lleva al aprendizaje y a la instrucción.

2.2.2. Las Actividades Lúdicas:

(Winthrop, 2018) El aprendizaje lúdico es impulsado por la indagación y las necesidades de los estudiantes, está conectado significativamente con la vida de los estudiantes y fomenta la

experimentación y la interacción social. Este tipo de aprendizaje puede ocurrir a través de varias prácticas pedagógicas, como el aprendizaje basado en proyectos, donde los niños desarrollan conocimiento al explorar un problema del mundo real, así como experiencias de aprendizaje personales, donde los estudiantes establecen sus propios objetivos y los maestros actúan como facilitadores y guías en el viaje de aprendizaje. El aprendizaje lúdico es apropiado para estudiantes de todas las edades y va más allá de las actividades meramente interactivas para requerir el compromiso y la reflexión conscientes de los estudiantes y dejar espacio para la investigación y la iteración. Numerosos estudios muestran que este tipo de pedagogías resultan en mejores resultados para los estudiantes que las prácticas de enseñanza más tradicionales.

2.2.3. Los beneficios de aprender a través del juego

El juego ha sido reconocido durante mucho tiempo como una forma central de aprendizaje de los niños (Piaget, 1971) . En el aprendizaje lúdico, los niños prueban ideas, prueban teorías, experimentan con sistemas de símbolos, exploran relaciones sociales, toman riesgos y vuelven a imaginar el mundo. La falla es una oportunidad para volver a intentarlo. (Chaplin, 1978) explica que "los mayores logros de un niño son posibles en el juego, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real" . En el aprendizaje lúdico, los niños son comprometido, relajado y desafiado: estados mentales altamente propicios para el aprendizaje (LEGO Learning Institute, 2013). Los niños no dejan de jugar cuando ingresan a la escuela primaria. Si bien la naturaleza del juego cambia a medida que los niños se convierten en

adolescentes (puede haber juegos más complejos con reglas, actividad física avanzada como deportes de equipo, programación con computadoras y sesiones improvisadas con instrumentos), el compromiso activo y la creación de significado continúa (Degotardi et al., 2013). El aprendizaje lúdico ofrece una vía para el desarrollo intelectual, social, emocional y físico.

2.2.4. Gestión lúdica del aula

- Ser un Ejecutante
- Juega con tu voz - susurro, o prueba un tono dramático
- Utilice el juego de roles y improvisación
- Cuente historias e invite a niños para contar y representar historias
- Construir relaciones
- Hacer una relación de inversión uniéndose a los niños en su juego.
- No solo supervisar en el juego de los niños sino que juegue con ellos
- Asumir un papel en la obra, y guiar el comportamiento en los personajes
- Estar atento a las ideas de los niños

2.2.5. Juegue con las reglas

- ❖ Comparte el poder con los niños, dándoles oportunidades de liderar y estar a cargo

- ❖ Averigua qué reglas son no negociable y permanecer flexible sobre otros límites
 - ❖ Permitir tiempo para jugar por el aula
 - ❖ Uso de música y movimientos
 - ❖ Usa canciones para transiciones, tiempos de espera o limpieza
 - ❖ Cantar canciones
 - ❖ Utilice aplausos creados por niños, cantos o emociones
- Compartir canciones y movimientos. Para construir comunidad

2.2.6. Aprendizaje significativo

Según Ausubel (Ausubel, 1972), el significado se crea a través de algunas formas de equivalencia representativa entre el lenguaje y el contexto mental. Hay dos procesos involucrados:

✚ **Primero:** Recepción, que se emplea en el aprendizaje verbal significativo.

✚ **Segundo:** Descubrimiento, que está involucrado en la formación de conceptos y la resolución de problemas.

El trabajo de Ausubel generalmente se compara con el trabajo de Bruner porque ambos tenían puntos de vista similares sobre la naturaleza jerárquica del conocimiento. Sin embargo, Bruner dio más énfasis al proceso de descubrimiento. Por otro lado, Ausubel estaba fuertemente orientado hacia los métodos de aprendizaje verbal de hablar, leer y escribir.

2.2.7. Teoría de la subsunción:

La teoría de la subsunción de Ausubel,(Ausubel, 1972) se basa en la idea de que la estructura cognitiva existente de un individuo (organización, estabilidad y claridad de conocimiento en un tema en particular) es el factor principal y básico que influye en el aprendizaje y la retención de nuevas alfombras significativas sobre la importancia de relacionar nuevas ideas con un base de conocimiento existente del estudiante antes de presentar el nuevo material. Esta teoría se aplica en la estrategia de 'organizador avanzado' desarrollada por Ausubel. Desde la perspectiva de Ausubel, este es el significado del aprendizaje.

Cuando la información se incluye en la estructura cognitiva del alumno, se organiza jerárquicamente. El nuevo material puede subsumirse de dos maneras diferentes, y para ambos no se lleva a cabo un aprendizaje significativo a menos que exista una estructura cognitiva estable. Esta estructura existente proporciona un marco en el cual el nuevo aprendizaje está relacionado, jerárquicamente, con la información o conceptos previos en la estructura cognitiva del individuo. Ausubel, cuyas teorías son particularmente relevantes para los educadores, consideró inadecuados los puntos de vista neo conductistas. Aunque reconoció otras formas de aprendizaje, su trabajo se centró en el aprendizaje verbal. Se ocupó de la naturaleza del significado, y cree que el mundo externo adquiere significado solo cuando el alumno lo convierte en el contenido de la conciencia. (Ausubel, 1972)

Cuando uno encuentra material completamente nuevo y desconocido, entonces tiene lugar el aprendizaje de memoria, en oposición al aprendizaje

significativo. Este aprendizaje de memoria eventualmente puede contribuir a la construcción de una nueva estructura cognitiva que luego puede usarse en un aprendizaje significativo. Los dos tipos de subsunción son:

1. **Subsunción correlativa:** el nuevo material es una extensión o elaboración de lo que ya se conoce.
2. **Subsunción derivada:** se pueden derivar nuevos materiales o relaciones de la estructura existente. La información puede moverse en la jerarquía o vincularse a otros conceptos o información para crear nuevas interpretaciones o significados. A partir de este tipo de subsunción, pueden surgir conceptos completamente nuevos, y los conceptos previos pueden cambiarse o expandirse para incluir más información previamente existente. Esto es "descubrir".

Hay tres requisitos previos para que se produzca un aprendizaje significativo:

- 1- El material en sí mismo debe tener un significado lógico.
- 2- El alumno debe ser proactivo en el nuevo concepto de conocimiento y existe un contacto adecuado entre las tendencias,
- 3- Las estructuras cognitivas existentes de los alumnos deben tener la asimilación adecuada de nuevos conocimientos e ideas.

2.2.8. Teoría de la motivación:

La teoría del aprendizaje de Ausubel (Ausubel, 1972) también otorga gran importancia a la motivación del estudiante. Según su punto de vista, por la motivación de logro del impulso cognitivo, la fuerza impulsora interna que

mejora por sí misma y la composición de conducción interna subsidiaria. El impulso cognitivo es un deseo del estudiante de conocimiento, comprensión y dominio del conocimiento y las representaciones y la necesidad de resolver el problema. Esta fuerza impulsora interna comenzó en la curiosa tendencia de los estudiantes, y para explorar, manipular, comprender y hacer frente al entorno psicológico, la tendencia es una de las motivaciones más importantes y más estables. La superación personal es la fuerza impulsora interna en virtud de su capacidad de los estudiantes para ganar la posición correspondiente o las necesidades de rendimiento.

2.2.9. Definición de habilidades motoras finas

Las habilidades motoras son los "procesos internos subyacentes responsables de mover el cuerpo o partes del cuerpo en el espacio" (Harwood, Miller y Vasta, 2008). Así es como movemos nuestros cuerpos y coordinamos nuestros movimientos. Las habilidades motoras gruesas se refieren a la capacidad de controlar y maniobrar los músculos grandes del cuerpo utilizados para caminar, correr, saltar, etc. Las habilidades motoras finas se refieren a la manipulación y coordinación de los músculos pequeños que se usan para escribir, dibujar, tocar, tocar instrumentos y hablar (Cameron, Cottone, Murrah y Grissmer, 2016).

La investigación muestra que hay varios tipos de habilidades motoras finas.(Dinehart y Manfra, 2013) investigaron la manipulación de objetos motores finos, o la capacidad de manipular objetos pequeños como bloques o cuentas; y escritura motriz fina, que es la capacidad de copiar diseños o

símbolos en papel usando un instrumento de escritura como un lápiz.(Stewart, Rule & Giordano, 2007) y (Grissmer, Grimm, Aiyer, Murrah & Steele, 2010) examinaron la habilidad motora fina requerida para sostener un lápiz o el agarre de la pinza. El agarre de la pinza es el uso del pulgar y los dedos para sostener un objeto como un lápiz, aguja de coser, pinzas y pinzas (Stewart, Rule & Giordano, 2007). Este estudio examina específicamente el agarre de la pinza debido a su importancia en el trabajo académico y el rendimiento.

2.2.10. Impacto del desarrollo de motricidad fina en el rendimiento académico

La habilidad motora fina de los niños parece afectar su rendimiento académico. Las habilidades matemáticas y de lectura se han relacionado con las habilidades motoras finas de los niños (Dinehart y Manfra, 2013); (Grissmer, Grimm, Aiyer, Murrah & Steele, 2010).

Dinehart y Manfra (2013) descubrieron que la capacidad de sostener un lápiz en el preescolar es un predictor de logros académicos posteriores en matemáticas y lectura. Sugieren que esto podría deberse a que los niños crearon "modelos internos para el sistema de símbolos" a través de proceso activo de escritura. (Shonkoff y Meisels, 2011) encontraron conexiones entre 1) la habilidad motora fina en el jardín de infantes y el rendimiento académico en primer grado, 2) la habilidad motora fina y las habilidades de lectura y matemáticas, y 3) la edad del niño y la importancia de la motricidad fina como habilidades para el logro académico. A medida que los niños progresaban durante su primer año de primaria, sus habilidades motoras finas

se volvieron más importantes para su logro académico. En un análisis secundario de tres conjuntos de datos longitudinales, (Cameron, Cottone, Murrah y Grissmer, 2016) encontraron buena habilidades motoras para ser predictores fuertes de las habilidades matemáticas y de lectura posteriores. Mientras que los conjuntos de datos proporcionan un poco.

Los diferentes resultados con respecto a la importancia de las matemáticas tempranas versus las habilidades de lectura temprana, fueron consistentes en que "las medidas de las habilidades motoras finas mostraron resultados altamente significativos tanto para las matemáticas como para la lectura en los tres conjuntos de datos" apoyando la afirmación de que El desarrollo motor afecta el logro académico posterior. Además, (Cameron, Cottone, Murrah y Grissmer, 2016) encontraron evidencia de que la capacidad de atender una tarea era tan importante como la capacidad motora fina como un predictor para el logro académico posterior.

Las habilidades motoras finas son fuertes predictores de logros académicos posteriores. La capacidad de copiar diseños con un lápiz puede ayudar a los niños a internalizar símbolos de números y letras. Además, las habilidades motoras finas de los niños al comienzo de su año de jardín de infantes también predicen sus logros académicos en la primavera de su primer año de grado.

2.2.11. Bases esenciales del desarrollo motor Fino

El desarrollo motor fino de un niño es como un taburete de 4 patas. Cada pata del taburete representa una de las bases para las habilidades motoras finas. Cuando falta una de esas patas, o está deformada, las heces se

tambalearán y se caerán. Cada una de las patas debe estar en su lugar para que las heces sean estables. (Rosenblum, Goldstand y Parush, 2006).

2.2.11.1. Base 1: estabilidad postural

Cuando los músculos más grandes de la cintura escapular y el tronco son fuertes y estables, los músculos más pequeños de los brazos y las manos pueden moverse libremente de forma controlada. Los terapeutas se refieren a esto como "control postural y estabilidad".

Cuando un niño carece de estabilidad en la cintura escapular y el tronco, puede sujetar el lápiz con mucha fuerza para tratar de controlarlo más o presionar el papel con mucha fuerza. También puede ver tensión en los hombros durante las tareas motoras finas.

Intentar usar un lápiz o unas tijeras sin la estabilidad adecuada de la cintura escapular grande y los músculos del tronco es como tratar de pintar un retrato mientras está parado sobre una escalera de tijera tambaleante. Requiere una gran cantidad de esfuerzo, es extremadamente agotador y los resultados suelen ser pésimos.

2.2.11.2. Base 2: Percepción táctil

Cuando un niño tiene una percepción deficiente del tacto, ¡el lápiz y las tijeras pueden sentirse como si estuvieran sujetos con guantes de goma!

Probablemente no haya nada malo con los nervios en las manos, pero el cerebro no está procesando la información de las manos correctamente, por lo que el desarrollo motor fino no es óptimo. Los niños con mala percepción

táctil a veces pueden ser muy torpes con sus manos, siempre dejando caer objetos pequeños y dejando que las cosas se les escapen de las manos.

2.2.11.3. Base 3: Función de mano

La función de la mano es una base esencial para el desarrollo motor fino, porque los músculos de las manos y los dedos deben funcionar bien juntos para controlar los lápices y otros objetos y herramientas pequeños. Los músculos de la muñeca y el antebrazo también son importantes, ya que la posición de la muñeca y el antebrazo colocarán la mano en la mejor posición para controlar lápices, tijeras y otras herramientas motoras finas.

2.2.11.4. Base 4: Coordinación Bilateral

Puede parecer una base extraña para el desarrollo motor fino, pero si sus manos no funcionan bien juntas, su capacidad para realizar muchas tareas motoras finas puede verse afectada. Comer con un cuchillo y un tenedor, sostener un pedazo de papel mientras corta, atar cordones de los zapatos jugar con juguetes de construcción, tuercas y tornillos. Todas esas actividades motoras finas necesitan ambas manos para trabajar juntas de manera coordinada camino.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN:

La aplicación de juegos lúdicos basado en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Aplicación “José Antonio Encinas”, Tumbes 2018.

3.1. HIPOTESIS ESPECÍFICAS:

Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo ,utilizando material concreto mejorando el crecimiento de la motricidad fina en la coordinación viso manual, de niños(as) de 5 años en la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de niños y niñas de 5 años de la I.E. “Aplicación José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

La metodología durante el proceso de investigación es muy importante ya que se establece el Tipo, Nivel y Diseño de la investigación, la técnica e instrumento que se aplicó a población y muestra que designa el investigador considerando las dimensiones de las variables de estudio.

La presente investigación se enmarca en un **diseño pre-experimental**, la cual pretende determinar como la variable Juegos lúdicos basado en el enfoque significativa utilizando material concreto mejora a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”, del >Distrito de Tumbes – Región Tumbes, 2018.

La fórmula o diseño de la investigación:

$$O1 \text{-----} X \text{-----} O2$$

Donde:

O = Estudiantes de cinco años de edad de la de la I. E. Aplicación “José Antonio Encinas”

O1 = Pre-test al grupo

X= Aplicación de juegos lúdicos

basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto. (Sesiones de aprendizaje)

O2 = Post-test al grupo

El tipo de Investigación es **cuantitativo** pues conlleva a utilizar y recolectar variedad de materiales que detallan los hechos, propagan las teorías

a partir de la práctica de los juegos por las personas. La investigación se define por su naturaleza de nivel **explicativo** enmarcada en el paradigma Positivista.

4.2. Población Muestral:

La Institución educativa cuenta con tres secciones de 5 años (50 niños) la cual representa a la Población, de la que se determinó aplicar a 22 niños que se define como Muestra de la investigación.

Son los elementos susceptibles a ser seleccionados para su estudio

Estuvo conformada por los estudiantes de 5 años de educación inicial en el área de personal social de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”

La muestra estuvo conformada por 22 niños, seleccionada a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo, la muestra no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo Es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

Tabla 1: Población Muestral

Población muestral de los estudiantes de 5 años de edad del “aula Sección 1” de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Tumbes	Aplicación “José Antonio Encinas”	5 Años, Sección 1	12	10
Total			22	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del “aula Sección 1” de 5 años de la Aplicación “José Antonio Encinas”.

4.3. Definición y Operacionalización de Variables:

4.3.1. Juego Lúdico (variable Independiente):

Se encuentra en el movimiento de la comprensión en un amplio conocimiento como fenómeno natural de vida especificando al movimiento humano en su perfección, la cual se agrupa a un medio para satisfacer a las necesidades, expresando creencias y emociones de comunicación como elemento permite que la interacción con los otros juegos con lo que coexiste.

4.3.2. Motricidad Fina (Variables Dependientes):

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, manipular y tener una experiencia propia.

4.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:

Los datos de la investigación se recogieron a través de la técnica e instrumentos los cuales presentamos:

- a. Observación:** Es una acción o técnica que realiza una persona al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Hernández y otros (2010).
- b. Lista de Cotejo:** permite identificar comportamientos de las personas tales como habilidades, destrezas y actitudes. Adquiere un listado de ítems o logros los cuales se verifican en un solo momento, También sirve para acercarse al fenómeno y extraer de ellos información. Sabino (1996)

4.5. Plan de Análisis:

El procesamiento implica realizar el tratamiento, luego de hacer la tabulación de datos obtenidos de la aplicación del instrumento a los sujetos de estudio con la finalidad de determinar el comportamiento de las variables de estudio. En esta fase se empleó la prueba de Wilconxon, se aplicó una lista de cotejo como instrumento de investigación.

4.6. Matriz de consistencia:

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.	¿Cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018?	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Demostrar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en las dimensiones coordinación viso manual, facial, gestual y fonética, de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo ,utilizando material concreto mejorando el crecimiento de la motricidad fina en la <u>coordinación viso manual</u>, de niños(as) de 5 años en la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos,</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>¿La aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina, en la coordinación viso manual, facial, gestual y fonética, de niños(as) de 5 años de la I.E. Aplicación</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE.</p> <p>Juegos lúdicos,</p> <p>VARIABLES DEPENDIENTE:</p> <p>Motricidad fina.</p>	<p>✓ Efectiva – Emocional.</p> <p>✓ Social.</p> <p>✓ Cultural.</p> <p>✓ Creativa</p> <p>✓ Cognitiva.</p> <p>✓ Sensorial</p> <p>✓ Motriz</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño de la Investigación:</p> <p>Pre-experimental</p> <p>Población muestral:</p> <p>22 niños y niñas de 5 años.</p> <p>El diseño que se utilizo es el siguiente.</p> <p>01-----X-----02</p>	Lista de Cotejo

		<p>basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de niños y niñas de 5 años de la I.E. “Aplicación José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.</p>	<p>“José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018?</p>		<p>✓ Dimensión viso manual.</p> <p>✓ Dimensión facial.</p> <p>✓ Dimensión gestual</p> <p>✓ Dimensión fonética</p>	<p>Donde:</p> <p>O = Estudiantes de cinco años de edad de la de la I. E. N° 326 “Santa”</p> <p>O1 = Pre-test al grupo</p> <p>X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto.</p> <p>O2 = Post-test al grupo</p> <p>Plan de análisis a Investigar: Se aplicó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon.</p>	
--	--	---	--	--	---	--	--

4.7. Principios Éticos:

Primero recordemos el significado de principio ético: Los principios éticos son declaraciones propias del ser humano, que apoyan su necesidad de desarrollo y felicidad, los principios son universales y se los puede apreciar en la mayoría de las doctrinas y religiones a lo largo de la historia de la humanidad. El presente 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 sean 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 respetará el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados presentando una propuesta en la mejora del Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

V. RESULTADOS

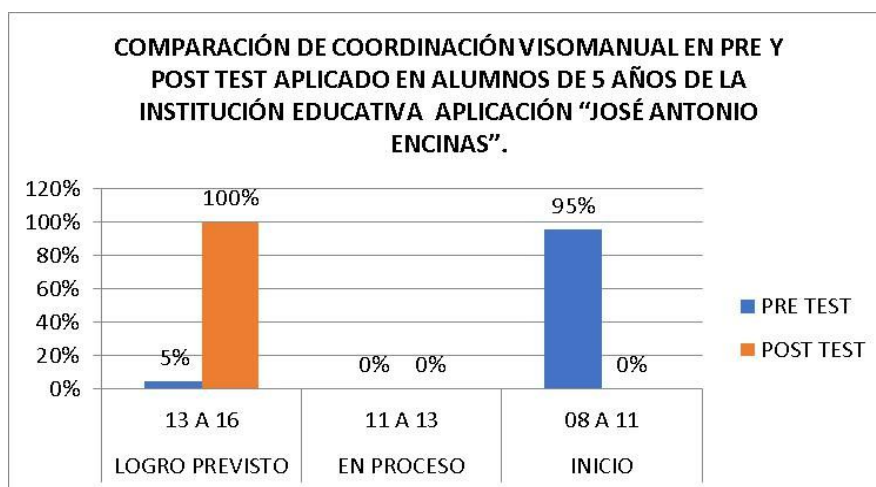
5.1. Resultados de pre y post test.

5.1.1. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test

Tabla 2: Dimensión viso manual en el pre y pos test

VISO MANUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13A16	1	5%	22	100%
EN PROCESO	11A13	0	0%	0	0%
INICIO	08A11	21	95%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 4

Gráfico 1: Dimensión viso manual en el pre y pos test

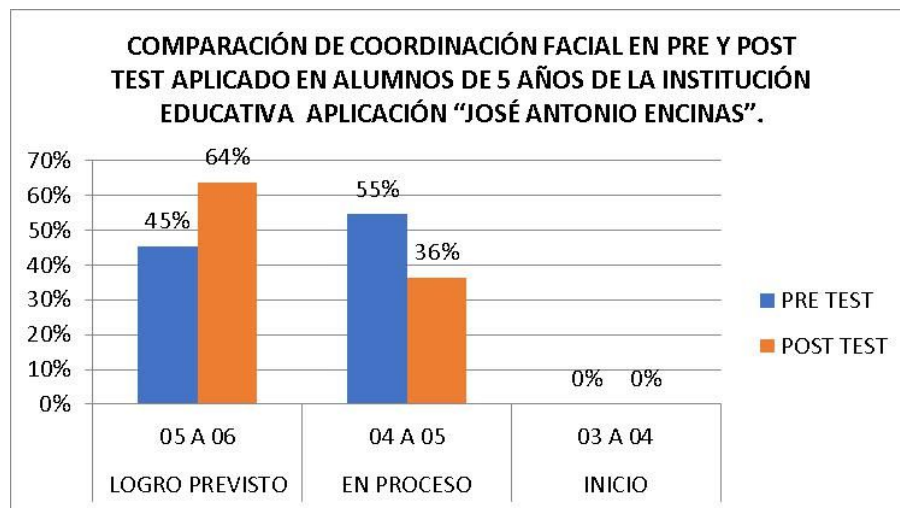
De la tabla 02. Del gráfico de barras en la dimensión viso manual se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 100 % en logro previsto, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 95 % en inicio, 00 % en proceso y 5 % en logro previsto.

5.1.2. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test

Tabla 3 Dimensión facial en el pre y pos test

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	05 A 06	10	45%	14	64%
EN PROCESO	04A05	12	55%	8	36%
INICIO	03A04	0	0%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 4

Gráfico 2: Dimensión facial en el pre y pos tes

De la tabla 03. Del gráfico de barras se observa en la dimensión facial en el pos test los estudiantes obtienen el 64 % en logro previsto y 36 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 0 % en inicio, 55 % en proceso y 45 % en logro previsto

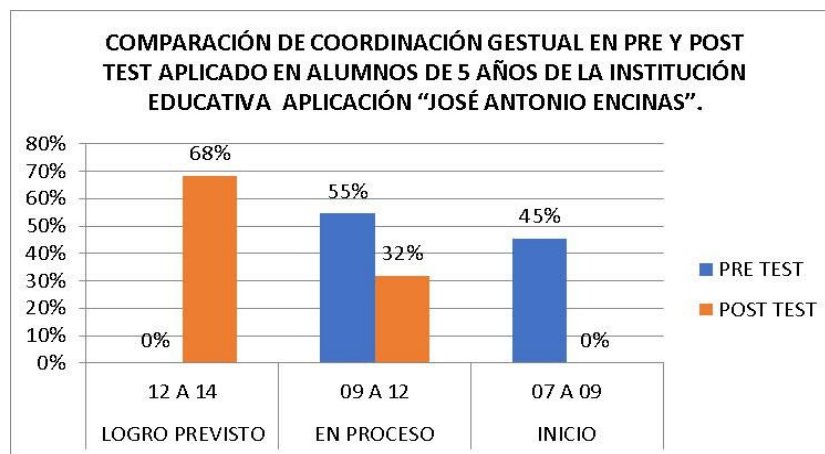
Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test

Tabla 4: Dimensión gestual en el pre y pos test

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	12 A 14	0	0%	15	68%
EN PROCESO	09A12	12	55%	7	32%
INICIO	07A09	10	45%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente: Base de datos

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 4

Gráfico 3: Dimensión gestual en el pre y pos test

De la tabla 04. Del gráfico de barras se observa en la dimensión gestual en el pos test los estudiantes obtienen el 68 % en logro previsto y 32 % se encuentran en proceso, en cambio

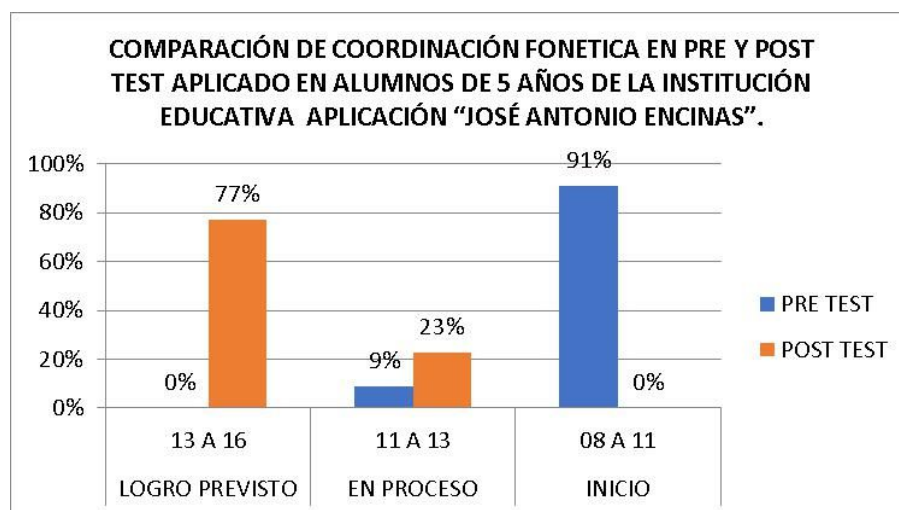
en el pre test los estudiantes se encuentran 45 % en inicio, 55 % en proceso y 0 % en logro previsto

5.1.3. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test

Tabla 5: Dimensión fonética en el pre y pos test

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13A16	0	0%	17	77%
EN PROCESO	11A13	2	9%	5	23%
INICIO	08A11	20	91%	0	0%
TOTAL		22	100%	22	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 4

Gráfico 4: Dimensión fonética en el pre y pos test

De la tabla 05. Del gráfico de barras se observa en la dimensión fonética en el post test los estudiantes obtienen el 77 % en logro previsto y 23 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 91 % en inicio, 9 % en proceso.

Tabla 6: PRUEBA DE WILCONXON

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
	Empates	0 ^c		
	Total	22		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Tabla 8. Estadísticos de prueba^a

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,115 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

5.2. Análisis de resultados

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto, sobre la variable dependiente: motricidad fina. Por este motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

5.2.1. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejorando el crecimiento de la motricidad fina en la dimensión viso manual, de niños(as) de 5 años en la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Para obtener dichos resultados se utilizó el instrumento de la lista de cotejo, para de esa manera poder determinar el nivel de desarrollo en el que se encontraban cada uno de los estudiantes. Los resultados obtenidos demostraron que los niños y niñas tienen un bajo logro de acuerdo al nivel de la motricidad fina, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión individual a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos. Entre las capacidades propuestas están los juegos lúdicos, los que a su vez van a desarrollar el recorte, técnicas que requieren la coordinación del brazo al realizar la actividad. Modelado, dibujo, colorear, collage y trenzados técnicas que necesitan una coordinación viso- motriz para el desarrollo de la actividad, permitiendo así que no se desarrollen las capacidades para la motricidad fina,

tal es así que el 95% de ellos ha obtenido una calificación de C, el 5% una calificación de B y el 0% ha obtenido A. Con estos resultados se comprueba la teoría que indica que la mayoría de los estudiantes de educación inicial del país evidencian bajos logros de aprendizaje, lo cual está ligado a una enseñanza tradicional poco productiva. Es decir la gran mayoría de docentes de educación inicial no cuentan con programas específicos de actividades juegos lúdicos para la psicomotricidad fina de los niños, la cual es muy importante ya que se refiere a los movimientos con propósito y controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos, los cuales usualmente coordinan estabilidad con los músculos grandes de los brazos y el tronco del cuerpo y con los ojos para la coordinación de ojo a mano, y así paso a paso, los niños desarrollan una progresión de su habilidad motriz fina; comparado con el autor *Villarreal (2014)* quien concluyó que las habilidades del desarrollo motor fino son: coger objetos y mover las muñecas en varias direcciones, las capacidades que se desarrollan para la educación motora fina están directamente vinculadas con el primer aspecto del área de personal social.

Garabaya, Celia (2017), considera respecto a la coordinación viso manual que “ Coger y tirar objetos que encuentran a su paso, hacer torres, hacer garabatos con el lápiz en las paredes, puertas... a partir del momento que los bebés adquieren algo de autonomía, es decir, empiezan a caminar y a equilibrarse mejor, sus habilidades con las manos van cada día adquiriendo más fuerza y precisión. Durante sus primeros años, las manos, así como los pies, de los niños, son una de las partes más importantes, para poder explorar y sobre todo interactuar con el mundo que le rodea. Son muchas las actividades y funciones que podemos aplicar para ayudar al bebé en

su destreza manual. Algunas más sencillas, como simplemente empujar algo, un carrito, una pelota... O tareas mucho más complejas y complicadas para él. Para realizar las tareas más complejas, el cerebro, deberá ponerse de acuerdo con las manos. Para ser capaz de medir cada acción con una precisión de milímetros. Calcular la profundidad. Algo que a nosotros nos parece tan sencillo como **atarnos los cordones, es una labor muy compleja para el cerebro**. De hecho, por ejemplo, el primer robot que es capaz de atarse los cordones fue presentado en 2013, y es la única actividad capaz de hacer. Lo que nos indica la complejidad de los movimientos”.

5.2.2. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Los resultados de las 15 sesiones en promedio fueron los siguientes: el 27% de los estudiantes obtuvo una calificación inferior B, el 73% una calificación A y el 0% obtuvo una calificación promedio de C. Con estos resultados se corrobora la afirmación de que en la sociedad actual se hace necesario orientar saberes donde el niño aprenda haciendo y no sienta el aprendizaje por obligación. Además, se establece, al igual que la presente investigación que al trabajar con juegos lúdicos se mejora la habilidad motriz fina de los estudiantes. Es por ello que para que un niño logre tener éxito en su habilidad motora fina requiere de planeación, tiempo y una gran variedad de materiales para jugar. Para que un niño este motivado a desarrollar su motricidad fina hay que llevar a cabo actividades lúdicas que le gusten al niño, rompecabezas, y construir cosas con cubos. Puede también ayudar a sus

papás en algunas de las áreas domesticas diarias, tales como cocinar, ya que aparte de la diversión estará desarrollando su habilidad motora fina; corroborando la información con *Macherano (2015)* quien concluye que se logró identificar que la educación se encuentra un gran hueco por no llamar vacío de metodológicas estratégicas, y se pueden observar también las grandes carencias que contienen los alumnos que con gran facilidad todos los centros educativos expresan, en lo cual tantos de programas que intervienen en las actividades recreativas.

Pacheco Montesdeoca (2016) ,”La motricidad facial es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas Aprender a dominar los músculos de la cara es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos. Su aprendizaje y desarrollo se realiza en dos etapas. La primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean. Así, poco a poco, el niño aprende que una amplia sonrisa expresa felicidad y que unos ojos bien abiertos manifiestan sorpresa, por ejemplo: Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea”.

5.2.3. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Después de agrupar los resultados obtenidos se procedió a promediarlo, obteniendo así el logro de aprendizaje promedio de los 22 niños y niñas de cinco años de edad. Luego de haberse aplicado las estrategias metodológicas los resultados obtenidos reflejaron que los niños y niñas tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad fina, ya que el 0% obtuvo una calificación de C. Por otro lado, el 27% de los estudiantes obtuvieron una calificación de B y finalmente, los estudiantes que obtuvieron A conforman el 73%. Con estos resultados podemos comprobar que los contenidos actitudinales en esta etapa son fundamentales y están relacionados con el disfrute y respeto de los juegos lúdicos. Es por ello que los juegos lúdicos mejoran significativamente motricidad fina de los estudiantes. El material concreto son todos los instrumentos de trabajo que tienen como finalidad el hacer descubrir, profundizar y aplicar ciertas nociones dentro de las diversas disciplinas intelectuales mediante su manipulación y ejercicios. Es así que en el desarrollo de las habilidades motoras finas desempeña un papel crucial en la preparación escolar y para el desarrollo cognoscitivo, se considera una parte importante dentro del plan de estudios a nivel preescolar; comparando afirmativamente con el autor *Lachi (2015)* quien llegó a la conclusión que: 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.

Lema, Alexandra (2015), sobre la motricidad gestual opina al respecto:

“Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también

se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión”.

5.2.4. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018.

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a juegos lúdicos, que son los que aportan los conocimientos referidos a los recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible la motricidad fina. 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 niños y niñas, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es

menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica. Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. Los juegos lúdicos resultan ser una de las actividades más enriquecedoras en la educación Infantil siendo así de vital importancia en los primeros años de formación de los niños, permitiendo el desarrollo integral en todos los ámbitos: cognitivos, psicomotor, personal y social y para que este proceso sea armónico y equilibrado, es necesario que los niños(as) posean las capacidades necesarias (perceptivas y coordinación viso-manual) para expresarse de un modo eficaz y con recursos y materiales necesarios que posibiliten esa expresión y que conozcan las diferentes técnicas de expresión; quedando comprobado con la participación del autor **Briceño (2017)** quien concluye que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años, de esta forma se rechaza la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna de la investigación como los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia de Huánuco2017.

Sobre la **coordinación fonética**, Mesonero (2016) “es un aspecto muy importante dentro de la motricidad, sirve para estimular las actividades planteadas y seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma” (p. 28). Esta coordinación empieza en los primeros días de vida, donde el niño va descubriendo poco a poco la emisión de los sonidos, queda claro que en un principio el niño no tiene posibilidades de emitir sonidos, sin embargo, mediante que va pasando el tiempo el niño va adquiriendo la habilidad para emitir correctamente distintas palabras”.

CONCLUSIONES

Se ha demostrado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en las dimensiones coordinación viso manual, facial, gestual y fonética, de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018, pues los resultados del pos test, de las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética evidencian significativamente que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el “Logro Previsto” de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes del Ministerio de Educación (MINEDU). Ver tablas N° 2, 3, 4 y 5, respectivamente.

- Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejorando el crecimiento de la motricidad fina en la **dimensión viso manual**, de niños(as) de 5 años en la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018, pues la Tabla N° 2, indica que, según el pos test, 22 estudiantes que representan el 100%, se encuentran en el “Logro Previsto” de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes del Ministerio de Educación (MINEDU).
- Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la **dimensión facial**, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018, pues la Tabla N° 3, indica que, según el pos test, 14 estudiantes que representan el 64%, se

encuentran en el “Logro Previsto” de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes del Ministerio de Educación (MINEDU).

- Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la **dimensión gestual**, de niños y niñas de 5 años de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018, la Tabla N° 4, indica que, según el pos test, 15 estudiantes que representan el 68%, se encuentran en el “Logro Previsto” de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes del Ministerio de Educación (MINEDU).
- Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la **dimensión fonética**, de niños y niñas de 5 años de la I.E. “Aplicación José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, Región Tumbes, 2018, la Tabla N° 5, indica que, según el pos test, 17 estudiantes que representan el 77%, se encuentran en el “Logro Previsto” de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes del Ministerio de Educación (MINEDU).

RECOMENDACIONES

- ✓ La capacitación permanentemente de los docentes es muy importante en el desarrollo de didácticas estrategias que lleguen apreciar la modalidad de la organización de aprendizaje que utilicen el recurso en los enfoques metodológicos del soporte de aprendizaje con el fin de desarrollar la motricidad dando prioridad a las actividades cognoscitivas, en los niños de educación inicial.
- ✓ Facilitar al niño el juego como una estrategia para la elaboración de sus habilidades motrices en donde el explore, vivencie, experimente y se relaciona e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo.
- ✓ Las I.E educativas deben promover las capacidades de los docentes que en ellos deben promover proyectos productivos y significantes que mejoren la calidad de la educación al gobierno que implementen las I.E con material de tecnología en el nivel inicial para que los niños puedan desarrollar las diferentes capacidades que ellos tienen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angoloti, C. (1990).** títeres y teatro de sombras 3 ed. España: Cómics.
- Aparici, A. (12 de noviembre de 2011).** Recurso Didáctico. Obtenido de
<http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Ausubel, D. (1972).** Teoría del aprendizaje y práctica en el aula . Toronto: Instituto de Estudios de Educación de Ontario.
- Baptiste, J. (2013).** Aprendizaje basado en juegos: ¡más que un juego de niños! Recuperado el 22 de mayo de 2019, de
<http://www.teacherplus.org/game-based-learning-more-than-child%E2%80%99s-play/>
- Barrios, C. (2008).** Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de 5 años de la Institución educativa N° 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote 2008. tesis, Universidad Nacional del Santa, Chimbote.
- Bernardeta, R. (2004).** Desarrollo físico y artístico. 3 ed. colombia: PROFDOA.
- Billaut, J. (1982).** El niño descubre su lengua materna. Juegos para la enseñanza del lenguaje. Madrid: CINCEL.
- Bruner, J. (1984).** El habla del niño 4 ed. Madrid: Alianza.
- Cahuana, C. (2017).** "Escuchen mi voz". Tumbes: Tumbes.
- Calatayud, M. (2005).** El juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas de cinco años en las instituciones educativas estatales de

educación inicial del distrito de Chimbote 2005. tesis, Universidad Nacional del Santa, Chimbote. Recuperado el 12 de 04 de 2019

Calero, P. (1999). Educar jugando, colección para educadores 3 ed. lima: San Marcos.

Chaplin, M. (1978). Vygotsky revisitado . [SI]: Distribuido por ERIC Clearinghouse.

Cameron, C., Cottone, E., Murrah, W. y Grissmer, D. (2016). ¿Cómo se relacionan las habilidades motoras con el rendimiento escolar y el rendimiento académico de los niños? Perspectivas del desarrollo infantil , 10 (2), 93-98. doi: 10.1111 / cdep.12168

Cañeque, M. (1993). Juego y vida 3 ed. Buenos aires: El ateneo.

Cecilia, F. (2005). Diversidad cultural Materiales para la formación docente y el trabajo de aula (tercera ed.). Chile, Santiago: UNESCO.

Concreto, M. (2012). wordpress. Recuperado el 22 de octubre de 2018, de Estrategias y materiales para la enseñanza de las matemáticas: <https://pedagogas.wordpress.com/2008/05/27/material-concreto/>

Correa, L. (2015). El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años. tesis, Universidad Nacional del Santa, Chimbote.

Covenago. (2015). Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años. Tesis de investigación, Lima. Recuperado el 31 de junio de 2019

Croxatto, H. (2005). *Creando Valor en la Relación con sus Clientes*. Buenos Aires, Argentina: dunken.

Daiqui, M. (2011). Recuperado el 25 de junio de 2018, de <http://equipo1aprendizajecolaborativo.blogspot.pe/2011/10/importancia-de-aprendizaje-colaborativo.html>.

Degotardi, S., Van Hoorn, J., Nourot, P., Scales, B., Alward, K. y Brock, A. et al. (2013) *ECH113 Juego e investigación en la primera infancia*. Frenchs Forest, NSW: Pearson Education.

Dinehart, L. y Manfra, L. (2013). Asociaciones entre las habilidades motoras finas de niños de bajos ingresos en preescolar y rendimiento académico en segundo grado. *Educación temprana y desarrollo*, 24 (2), 138-161. doi: 10.1080 / 10409289.2011.636729

Franco, O. (2012). *Los Juegos de Roles*. Recuperado el 30 de marzo de 2019, de <http://preescolar.cubaeduca.cu/medias/pdf/desarrollo-juegos-roles.pdf>

Galvis, E. y. (2014). *Herramientas para la gestión de procesos de negocio y su relación con el ciclo de vida de los procesos de negocio: una revisión de literatura*. Ciencia e Ingeniería Neogranadina, colombia.

Garaigordobil, M. (2003). ehu. Recuperado el 14 de julio de 2019, de *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Centro de Investigación y Documentación Educativa:

http://www.sc.edu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%20OO3%20MEC%20

Grissmer, D., Grimm, K., Aiyer, S., Murrah, W. y Steele, J. (2010). Habilidades motoras finas y comprensión temprana del mundo: dos nuevos indicadores de preparación escolar. *Psicología del desarrollo* , 46 (5), 1008-1017. doi: 10.1037 / a0020104

Harwood, R., Miller, S. y Vasta, R. (2008). *Psicología infantil* . Hoboken, Nueva Jersey: John Wiley & Sons.

Instituto de Aprendizaje LEGO. (2013) Recuperado el 22 de mayo de 2019, de https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf

Lowenstein, A., Bradshaw, M. y Fuszard, B. (2004). *Las innovadoras estrategias de enseñanza de Fuszard en enfermería* . Sudbury, MA: Jones y Bartlett.

José, T. P. (2014). Planteamiento de alternativa de compra de boletos en cooperativas del Terminal Terrestre de Guayaquil por medio de una aplicación móvil específica. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL, Guayaquil, Ecuador.

Mary Juana Alarcon Neira. (16 de junio de 2019). *Fundamentos del teatro de títeres*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/MaryJuanaAlarconNeira/fundamentos-del-teatro-de-titeres>.

Morgado, C. (2012). *psicopedagogia*. Recuperado el 27 de septiembre de 2018, de <http://www.psicopedagogia.com/definicion/didactica>

- Piaget, J.** (1971). El lenguaje y el pensamiento del niño . Londres: Routledge y Kegan Paul.
- Rose, B.** (1995). Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural (Tercera ed.). Barcelona: Grao.
- Rosenblum, S., Goldstand, S. y Parush, S.** (2006). Relaciones entre factores ergonómicos biomecánicos, calidad del producto de escritura a mano, eficiencia de escritura a mano y medidas de proceso de escritura a mano computarizada en niños con y sin dificultades de escritura. American Journal of Occupational Therapy , 60 (1), 28-39. doi: 10.5014 / ajot.60.1.28
- Shonkoff, J. y Meisels, S.** (2011). Manual de intervención en la primera infancia . Cambridge, etc .: Cambridge University Press.
- Stewart, R., Rule, A. y Giordano, D.** (2007). El efecto de las actividades de destreza motora fina en la atención de los estudiantes de jardín de infantes. Early Childhood Education Journal, 35 (2), 103-109. doi: 10.1007 / s10643-007-0169-4
- Sánchez, R.** (2016). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación. ULADECH, Ucayali.
- Santibáñez, R.** (2010). Modalidad de Organización. Chimbote: ULADECH.
- Sensat, R.** (2001). Vocabulario básico infantil (Tercera ed.). Barcelona: Sensat.

Tomayo, I. (2015). Recuperado el 19 de mayo de 2019, de

<http://www.monografias.com/trabajos107/estrategias-favorecer-expresion-oral-alumnos-6to-grado-educacion-primaria//estrategias-favorecer-expresion-oral-alumnos-6to-grado-educacion-primaria/>

Villareal, L. (2014). Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años.

Universidad Nacional del Santa, Chimbote. Recuperado el 16 de 02 de 2019

Winthrop (2018) Saltando la desigualdad: Rehaciendo la educación para ayudar a

los jóvenes a prosperar . Washington DC: Brookings Institution Press.

Yong, D. (2014). Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial

para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. niversidad Nacional del Santa, Chimbote.

ANEXOS

ANEXO N° 01: LISTA DE COTEJO

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA		
		LOGRO PREVISTO	EN PROCESO	EN INICIO
		A	B	C
Coordinación Viso Manual	❖ Copia 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			
	❖ 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.			
	❖ Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.			
Coordinación Fonética	❖ Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.			
	❖ Imita los sonidos de los animales.			
	❖ Imita sonidos de objetos de su entorno.			
Coordinación Facial	❖ Sacar y meter la lengua al compás del sonido de la pandereta.			
	❖ Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.			
	❖ Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.			
	❖ Arruga la nariz durante cinco segundos.			
	❖ Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.			
	❖ Hinchas las mejillas cuando infla un globo.			
	❖ Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir			
Coordinación Gestual	❖ Separa los dedos al ritmo de una canción.			
	❖ Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.			
	❖ Mueve los dedos al ritmo de una canción.			
	❖ Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.			
	❖ Juega con títeres con los dedos de la mano.			
	❖ Forma figuras geométricas con tiras de papel.			
	❖ Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.			
	❖ Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimientos, espirales, diagonales y circulares			

ANEXO N° 02: PRUEBA PILOTO

INSTITUCION EDUCATIVA APLICACIÓN “JOSÉ ANTONIO ENCINAS”

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	
		SI	No
Coordinación Viso Manual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Copia 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 ➤ 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. Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.		
Coordinación Fonética	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entona la canción que escucha siguiendo el sonido. ➤ Imita los sonidos de los animales. ➤ Imita sonidos de objetos de su entorno. 		
Coordinación Facial	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta. ➤ Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad. ➤ Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. ➤ Arruga la nariz durante cinco segundos. ➤ Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas. ➤ Hinchas las mejillas cuando infla un globo. ➤ Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir 		
Coordinación Gestual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Separa los dedos al ritmo de una canción. ➤ Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice. ➤ Mueve los dedos al ritmo de una canción. ➤ Enrosca y desenrosca la tapa de una botella. ➤ Juega con títeres con los dedos de la mano. ➤ Forma figuras geométricas con tiras de papel. ➤ Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer. ➤ Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimientos, espirales, diagonales y circulares 		

ANEXO N° 03: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N°: I.E. Aplicación “José Antonio Encinas”

Área : Comunicación

Sección/Edad : Única/05 Años

Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Reproduce

Dibujos Sencillos

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa figuras humanas, animales y seres de la naturaleza, lugares y situaciones, a su manera, usando diversos medios gráficos y plásticos.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se motiva a los niños y niñas con una canción “La gata Carlota”	Crayolas Lápices
	“Yo soy la gata Carlota, mi novio es el gato con botas, que tiene un sombrero al costado, y un sombrero colorado	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente relata la historia de un gato que se asustaba cuando se miraba al espejo. • Los niños (as) copian el dibujo del cuerpo de un niño(a) que la docente les muestra, incorporan más detalles a la figura que hicieron; incluyendo las características propias (Cabello, rasgos, textura, etc). • Se les entrega a cada niño y niña una copia de un gato que aparece en la ficha en el espacio correspondiente y exponen sus trabajos. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Al final los niños(as), expresan lo realizado ¿Que hicieron?, y ¿cómo lo hicieron? 	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Reproduce dibujos sencillos

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS		Crea Dibujos sencillos	Reproduce Figuras	Traza líneas de izquierda a derecha	Logro de Aprendizaje
NIÑOS Y NIÑAS					
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación “José Antonio Encinas”
 Área : Matemática y Comunicación
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Haciendo

Pelotas de Papel

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas.	Número y Medida Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	Representa un patrón de repetición, hasta dos elementos, con su cuerpo, con Material concreto.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia.	Reconoce que hay distintas maneras de dibujar, pintar, construir, bailar, etc.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se motiva a los niños(as) con un vídeo Louie	<p>Vídeo</p> <p>Plastilina</p> <p>Papel crepé</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Ven el dibujo propuesto en el aula “Uso de materiales”. • Dialogan y responden: ¿Dónde se encontraban los personajes? ¿Por qué? ¿Qué tuvo que dibujar Louie? Y ¿Por qué? • Luego amasan plastilina para moldear un pastel con el que dibujó Louie en el vídeo. Hacen detalles de bolas pequeñas de plastilina de colores y las colocan sobre su pastel. • Reconocen las partes de su cuerpo. Moldea la figura de ellos mismos con plastilina, reconociendo las partes de su cuerpo en el modelado que realizaron. • Embolillan papel crepé de diferentes colores para pegar en una tarjeta que recibieron y que contienen las iniciales de su nombre. • Cada quién tiene un envase y se intercambian los diferentes colores de bolas entre los grupos para tener variedad de colores, reciben su ficha para realizar la actividad del embolillado. 	
CIERRE	Al final los niños(as), expresan lo realizado ¿Que hicieron? y ¿Como lo hicieron?	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Haciendo pelotas de papel.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01					
ITEMS		Rasga papel con la mano para realizar un collage y los pega por un caminito	Reproduce Figuras	Traza líneas de izquierda a derecha	Logro de Aprendizaje
NIÑOS Y NIÑAS					
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicada “José Antonio Encinas”
 Área : Comunicación.
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Ensartamos en una cerda cuentas Medianas y Pequeñas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación gráfico plástica.	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza cerda y cuentas, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción “Que Será”, se presenta una caja de sorpresa ¿qué hay en esta caja?, ¿quieren saber?, se solicitará la participación de un niño o una niña para que muestre el contenido de la caja ¿qué cosas son?, ¿los conocen?, ¿todos son del mismo color?, ¿son del mismo tamaño? Posteriormente la docente comunicará a los niños y niñas que hoy insertarán en una cerda cuentas medianas y pequeñas. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión.	Hilo Cerda Cuentas Papelotes Plumones Colores Semillas
	Se entregarán a los niños y niñas la cuentas de diferentes tipos o las semillas y se plantea el siguiente problema: elaboran con estos materiales un collar o pulsera a base de una secuencia de dos elementos	

DESARROLLO	<p>¿Qué tipo de collar o pulsera podrían crear? Se lee nuevamente en voz alta y se plantean algunas preguntas ¿Qué necesitamos para elaborar el collar o Pulsera?, ¿qué se debe repetir en el collar o pulsera? La docente mostrará un modelo de collar o pulsera, para que identifiquen y señalen cuales forman un patrón y cuáles no. Luego efectuaran las siguientes preguntas: ¿Cómo son los patrones presentes en las pulseras que sí los</p>	
	<p>tienen? ¿Qué deben hacer para elaborar el collar o la pulsera? ¿Con qué material los podemos hacer? Se guía a los niños y niñas en todo momento y ayudándolos a insertar la cerda en las cuentas o semillas cuando hayan definido los patrones. Se les solicita que coloquen su collar o pulsera en orden sobre la mesa y se preguntan: ¿Cómo han organizado las cuentas o semillas? ¿Qué se repite? ¿Por qué? ¿Qué observan? ¿Hay alguna pulsera o collar que tenga el mismo patrón? ¿Por qué?, pedimos a los niños y niñas que expliquen cómo se forma la secuencia. Formalizan los aprendizajes en la pizarra, muestran el proceso seguido para elaborar una secuencia de repetición y señala lo que se repite en la secuencia. Reflexionamos con los niños y niñas sobre como resolvieron el reto mediante preguntas: ¿Cómo lograron establecer la secuencia de repetición?</p>	
CIERRE	<p>Conversamos con los niños/as sobre sus aprendizajes preguntándoles: ¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué aprendieron? ¿Para qué les servirá lo aprendido? ¿Somos rápidos para crear secuencias?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ensarta en una cerda cuentas medianas y pequeñas

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Coge las cuentas en pinza	Inserta más de 10 cuentas	Produce un collar de cuentas	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E Aplicada “José Antonio Encinas”

Área : Comunicación, Ciencia y Ambiente

Sección/Edad : Única/05 Años

Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Haciendo Figuras de Plastilina

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a 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.	Observación Lista de cotejo
CIENCIA Y AMBIENTE		Explora y experimenta con los 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.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
	Invitamos a los niños/as a explorar a las afueras del jardín (parque) les preguntamos ¿Qué les gusta de lo que ven? ¿Qué no les gusta? De regreso en el aula les preguntamos: ¿Qué fue lo que más les gustó de lo que vieron? ¿Qué cosas estaban lejos	Plastilina

INICIO	de ustedes a las que no pudieron o no quisieron acercarse? Cuando algo nos gusta mucho queremos tenerlo cerquita de nosotros como a nuestros juguetes favoritos; pero si algo no nos gusta queremos que esté lejos. De las personas que ustedes conocen ¿a quién les gusta tener cerca suyo y por qué?	palitos de helados hojas colores crayolas
DESARROLLO	<p>Después del diálogo sostenido con los niños y niñas, en el que comentaron que les gustó y no les gustó, que estaba cerca o lejos y a quien les gustaría tener cerca o lejos de ellos, les damos las consignas:</p> <p>Cada uno de ustedes ha pensado en una persona que les gustaría tener muy cerquita suyo, ahora vamos a ver que hay debajo de las letras y con lo que encuentren allí, van a trabajar aquello en lo que han pensado.</p> <p>Revisamos todos los niños y niñas y creando expectativas preguntamos: ¿Qué creen que hay sobre vuestras mesas?, les damos algún indicio y comenzamos a adivinar algún niño o niña puede acercarse y por encima de la tela trata de adivinar que hay debajo, luego de este momento los invitamos a ir cada grupo a sus mesas, sentarse en sus sillas y descubrir lo que tienen.</p> <p>Se les orienta a que cada uno tome una porción de plastilina, la amasan y modelan a la persona en quien pensaron y quieren abrazar. Se les acompaña, escuchando sus comentarios sobre las características del material a lo que están representando y se les da el tiempo necesario para sus trabajos.</p>	
CIERRE	Finalizan sus trabajos y se organiza una exposición. Entregamos una hoja en la que cada niño o niña dibujará su modelado y agregará lo que quiera.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Haciendo figuras de plastilina

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Manipula plastilina	Modela figuras con plastilina	Coordina sus movimientos de las manos cuando trabaja la hoja de aplicación	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación "José Antonio Encinas"
 Área : Personal Social y Comunicación
 Sección/Edad : Única/04 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Punza el Contorno de una figura

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices 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.	Coordina sus movimientos a nivel visomotor en acciones óculo manual.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, Incluyendo Prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, punzar.	

4. **SESIÓN DIDÁCTICA:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Entonamos canciones infantiles, luego presentamos modelos diversos de fichas de trabajo diferentes técnicas gráficas como dactilopintura, esgrafiado, collage, pintado con modelo y pegado, dibujo ciego, etc. Les estimulamos a elegir un modelo y recordamos nuestras normas de uso de material para trabajar en el aula.	Papelotes Plumones Laminas Pelotas Colchonetas Saquitos de arena
DESARROLLO	Luego se les entrega una copia de la imagen de un girasol para que los niños (as) realicen el punzado correspondiente a la silueta del girasol, deben realizar el punzado muy junto para poder retirar la forma y luego proceder a pegarla en otra hoja. Detrás de los huecos que han quedado en la hoja del dibujo se pega el papel seda obteniéndose otro trabajo.	Punzón
CIERRE	Una vez terminado los niños y niñas muestran sus producciones a los demás compañeros, comentan sobre su experiencia, expresando lo que han representado, lo observan y realizan comentarios, se realiza un mural fuera del aula y se colocan todos los trabajos.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Punza el contorno de una figura

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Punza sobre los puntos de una figura según se le indica	Coordina movimientos de sus manos	Recorta figuras con precisión y rapidez	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N°: I.E. Aplicación “José Antonio Encinas”

Área : Comunicación

Sección/Edad : Única/05 Años

Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Enhebrando un Pasador

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
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.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños a realizar una asamblea y mostramos materiales a los niños y niñas, como: figuras geométricas elaboradas en cartulina, pasadores y perforador, luego preguntamos: ¿Los conocen? ¿Qué haremos con este material?, entregamos a cada uno para que los niños los exploren y aprendan a utilizar el perforador.	
DESARROLLO	Después de haber dialogado con los niños y niñas. Damos la consigna a los niños y niñas: “Vamos a colocar el pasador por las perforaciones que tiene la cartulina de tal manera que no quede un orificio sin el pasador, a esto se le llama enhebrado” Después de dar las instrucciones, los niños inician el juego y la docente observa quien de los niños aprendió a perforar y a colocar el pasador por los orificios. A los niños y niñas que terminan en menos tiempo se les incentiva con palabras como: ¿Lo lograste? ¿Qué bien que lo hiciste? ¿Te diste cuenta que es fácil? ¿También lo puedes hacer con cartón? ¿Si lo aprendes bien vas a poder colocar el pasador a tus zapatos?	Cartulina perforador pasador

CIERRE	Terminado el juego, la docente comunica que cada niño colocará su trabajo sobre la mesa y los presente a sus compañeros manifestando como lo han elaborado. La docente motiva con un aplauso a todos los niños por su esfuerzo realizado, durante la actividad.	
--------	--	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Enhebrando un pasador.

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		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.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. "Aplicación" José Antonio Encinas"

Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación

Sección/Edad : Única/05 Años

Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Quién es quien

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
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.	Explora sus gestos y movimientos corporales, así como el uso del espacio y otros objetos o materiales, para caracterizar personajes.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a realizar una asamblea, mostramos una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, realizamos preguntas: ¿Alguna vez han visto a este animalito? ¿Saben que le gusta comer? ¿Qué sonido ¿Creen que hace? ¿Tienen algún animalito den casa? ¿Cuál? Escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños y niñas nos dan espontáneamente.</p> <p>Comentamos a los niños y niñas que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos que viven con ellos y que son sus mascotas.</p>	<p>Libros Periódicos Láminas Videos CD Papel bond Crayolas Colores</p>
	Invitamos a los padres de familia a entrar al aula y	

DESARROLLO	<p>sentarse en el semicírculo formado por la asamblea, recomendamos a los niños y niñas no aproximarse a las mascotas.</p> <p>Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo asean, lo alimentan y demostrándoles cariño. Luego se invita al niño/a cuyo padre presenta a su mascota para decirnos lo que siente por él, así se procede con el siguiente padre, se brinda un tiempo para que con mucho cuidado los niños/as acaricien a la mascota. Los niños y niñas interpretan los gestos, los sonidos onomatopéyicos y movimientos que hace y preguntan de acuerdo a su curiosidad.</p> <p>Agradecemos a los padres su visita y los despedimos con aplausos. Motivamos a los niños y niñas a buscar</p>	
	<p>información, en los libros y periódicos que están sobre sus mesas, relacionada con los animalitos que vieron de cerca. Les damos el tiempo necesario.</p> <p>Luego cada grupo comunica y comparte de manera verbal las acciones que realizó para obtener información y lo que obtuvo, generamos expectativas para que todos los niños y niñas escuchen la información que nos brinden sus compañeros.</p> <p>Luego escuchamos los sonidos onomatopéyicos, escuchan y describen de que animal se trata, luego se les invita a que jueguen imitando sonidos de los animales.</p>	
CIERRE	<p>Conversamos sobre la importancia del cuidado de los animales.</p> <p>Respondemos a las interrogantes ¿Les gustó imitar a los animales? ¿Si pudieron hacerlo?</p> <p>Dibujan y pintan a los animales que han escuchado en el CD.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Quién es quién?

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Imita los sonidos onomatopéyicos	Demuestra interés en la sesión trabajada	Escucha con atención los sonidos onomatopéyicos	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E.Aplicación “Jose Anotonio Encinas”
 Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Diferencia Sonidos Utilizando el Sentido del Oído

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CIENCIA Y AMBIENTE	Explica el mundo físico, basado en conocimiento científico.	Materia y Energía	Mencionan el uso de algunos objetos.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Percibe y aprecia la producción artística	Percibe con sensibilidad el entorno natura, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano (timbre) y el timbre de algunos instrumentos musicales.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Reunidos en asamblea, presentamos a los niños y niñas la caja sonora. Despertamos su interés en conocer lo que lleva dentro. Preguntamos: ¿Qué creen que hay dentro de la caja?, ¿Les gustaría averiguarlo? Invitamos a los niños y niñas a que se acerquen a la caja y cada uno elija aquello que le resulte agradable por su sonido.	Caja sonora Cartulina Plumones Piedras Cascabeles
	Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades sonoras de los objetos que eligió cada niño y niña, luego les preguntamos: ¿Por qué eligieron esos objetos? ¿Pueden mostrar cómo suenan? ¿Todos hacemos lo mismo para que suenen? ¿Cómo hacen para que suenen? Si podemos acompañar las canciones que	

<p>si DESARROLLO</p>	<p>conocemos haciéndolas sonar. ¿Qué les parece cantamos y tocamos todas a la vez?</p> <p>Los niños/as eligen canciones de su agrado y piensan en una forma de hacer sonar el objeto que ha seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero los guiaremos a tocar todos juntos, luego por turnos de acuerdo al objeto seleccionado.</p> <p>Finalmente cambiamos los sonidos para acompañar las canciones.</p> <p>Los invitamos a explorar el aula y buscar otros objetos para que puedan hacer sonidos y acompañar sus canciones.</p> <p>Les preguntamos: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué objetos eligieron? ¿Cuál de todos los sonidos les agradó más? ¿Por qué? ¿Qué otros objetos producen sonidos? ¿Lo escuchamos?</p> <p>Les pedimos que regresen los objetos a la caja sonora. Luego realizamos una dinámica descubriendo sonidos. La docente tocará varios instrumentos musicales, sin que los niños y niñas vean, cuales son luego se les pregunta ¿Qué objeto produjo el sonido?, enseguida se les enseña el objeto para que puedan verificar si acertaron o no.</p> <p>Se consolida el aprendizaje explicando a los niños y niñas que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos, pero no los podemos ver porque los sonidos son vibraciones.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Les entregamos la hoja para que dibujen los objetos que imiten sonidos agradables al ser utilizados y les gusta más.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que exploren en sus casas otros objetos que producen sonidos y entonen canciones en familia.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Diferencia sonidos utilizando el sentido del oído

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Imita sonidos de los objetos de su entorno	Coordina movimientos de manos	Realiza bolitas de papel y los pega sobre una figura	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E.Aplicación “José Antonio Encinas
 Área : Comunicación, Ciencia y Ambiente
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Los Gimnastas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	Psicomotor y cuidado del cuerpo Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde ciertas alturas, deslizarse, girar, etc. En sus actividades cotidianas y juegos libres.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Salimos al patio con los niños y niñas, luego la docente crea las expectativas con un ritmo musical y les pide a los niños y niñas que bailen libremente al compás de la música. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la clase.	Grabadora USB, CD Mantas Telas Cintas de Tela Hojas Crayolas Colores
	Invitamos a los niños y niñas a escuchar la música elegida y les pedimos que se imaginen como la bailarían ellos. Una vez que lo han imaginado los invitamos a bailar	

DESARROLLO	<p>haciendo uso del material previsto, mantas, cintas de tela, ula ula, etc. Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea.</p> <p>Mientras los niños y niñas están bailando podemos acercarnos a cada uno de ellos para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en su danza.</p> <p>Mientras los niños y niñas bailan estamos atentas a sus comentarios y sea acerca de la música, el baile o de lo que están representando con su cuerpo.</p> <p>Nos sentamos formando un círculo, descansamos un momento. Luego invitamos a los niños/as a comentar sus movimientos. Podemos preguntar: ¿Alguien quiere contarnos que movimientos hizo, que materiales uso y qué sintió al moverse al ritmo de la música.</p>	
CIERRE	La docente entrega una hoja a cada uno de los niños y niñas para que dibujen lo que realizaron en clase.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los gimnastas

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS		Rasga papel con las manos para realizar un collage	Se desplaza por líneas rectas y curvas	Demuestra coordinación de sus movimientos de las manos	Logro de Aprendizaje
NIÑOS Y NIÑAS					
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10°

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación "José Antonio Encinas"
 Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

Jugamos con Plastilina

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Se 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,	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDACTICA

Propósito: Los niños son capaces de jugar con plastilina utilizando la técnica del embollado.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción "Mi cuerpo se está moviendo", realizamos ejercicios de movimiento corporal y luego hacemos a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Qué sintieron al mover su cuerpo? ¿Qué partes de su cuerpo conocen? Mostramos a los niños y niñas materiales como: plastilina y papel boom y les decimos que estos materiales son muy útiles para el aprendizaje.	

DESARROLLO	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas y les da a conocer la consigna: “Los niños jugaran utilizando la plastilina”, con ella elaboraran diversos trabajos como embolillado.</p> <p>Se les entregaran a los niños y niñas plastilina para que jueguen libremente y mejoren su coordinación viso manual. Al terminar su juego se les preguntará ¿Les gusta jugar con plastilina? ¿Si lo pudieron hacer?, 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.</p> <p>Se permite que los niños y niñas lo hagan en repetidas oportunidades, formando bolitas pequeñas de plastilina.</p>	<p>Plastilina Papel boom plumones</p>
CIERRE	<p>Se les entregara a los niños una tarjeta con su nombre donde los niños lo decoran con embolillado de plastilina elaborado por ellos.</p> <p>Al término de la actividad presentan sus trabajos realizados.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando con plastilina

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Manipula plastilina y realiza figuras	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre	Coordina sus movimientos de las anos cuando trabaja con el embolillado de plastilina	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación 080 "José Antonio Encinas"

Área : Personal Social y Comunicación

Sección/Edad : Única/05 Años

Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Juguemos con Títeres

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL 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.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Jugando con títeres ejercitan los dedos de sus manos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Organizamos a los niños y niñas en semicírculos, les mostramos la biblioteca con los cuentos: ¿Quién habrá creado estos cuentos? ¿Nosotros podríamos crear historias? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitaremos para hacerlo? Les contamos que vamos a crear historias con los títeres escondidos en el aula.	
DESARROLLO	<p>Pedimos a los niños y niñas que busquen tesoros escondidos en alguna parte de nuestra aula, dándoles indicios para que los encuentren. Cuando los encuentran se les anima a describir el títere.</p> <p>Organizamos a los niños/as en grupos de 04 participantes con su títere del personaje (de persona, animal, objeto). Planteamos algunas preguntas para orientarlos en sus producciones: ¿Qué podemos hacer con estos títeres? ¿Podríamos hacer una historia? ¿Qué podríamos decir de ello?</p> <p>Ayudamos en la orientación de la producción de la historia: ¿Qué puede hacer un títere de pato con una lonchera? ¿Para qué lo podría utilizar? ¿Qué puede hacer un títere de un señor con una escalera? ¿Qué puede hacer un sapo con una flor? Propiciamos su libre expresión, les brindamos tiempo para que se expresen oralmente, intercambiamos ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia.</p> <p>Proponemos ponerse los títeres y jugar libremente con ella, luego los motivamos a que inventen un dialogo entre dos niños/as y puedan utilizar el teatrín que tenemos en el aula para su presentación.</p> <p>Los diálogos pueden estar relacionados a los cuentos que recuerdan.</p>	Teatrín. Títeres de dedo. Títeres de mano.
CIERRE	Organizamos a los niños y niñas en semicírculo y realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar con los títeres? ¿Por qué? ¿Podemos trabajar con otros personajes? Escuchamos sus respuestas. Llevan a casa los títeres de dedos para que puedan crear más historias en familia.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juguemos con títeres.

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Juega con títeres con los dedos de la mano	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano.	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEJO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación "José Antonio Encinas"
 Área : Personal Social
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Imita Pregones

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL 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.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Los niños y niñas son capaces de imitar pregones conocidos en su entorno social.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas unos pregones que están escritos en el papelote con lectura de imágenes y preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes?, ¿Qué están haciendo	

DESARROLLO	<p>Ellos infieren información anticipando las respuestas; los escuchamos y les preguntamos ¿En nuestra comunidad como ofrecen sus productos los vendedores? ¿Qué productos ofrecen? que saben sobre pregones, la docente lee con voz alta los pregones, con el ritmo y movimiento corporal adecuados. Después, de leer la docente les formula las siguientes preguntas: ¿De qué tratan estos pregones?, ¿Qué movimientos realicé para cantarlos?, ¿Les gustaría hacer lo mismo que yo? La docente acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión y da a conocer que son los pregones en el que manifiesta que son anuncio de alguna mercancía o servicio que se hace a gritos por la calle, lo vemos a menudo en nuestras calles donde señoras o señores venden sus tamales, mazamoras, dulces, etc. estimula su participación diciéndoles: vamos a vender cosas que nos gusten, pero, para vender, tenemos que pregonar con alegría, entusiasmo y mucha creatividad, se acerca a cada grupo y guía mediante algunas preguntas: ¿A quién estará dirigido su pregón?, ¿Qué van a vender?, ¿Cuál es la característica principal del producto que venderán? Con ayuda de la docente se organiza el espacio del aula para que los grupos puedan presentar sus pregones. Se les indica a los niños y niñas que mientras los grupos presentan sus pregones, los demás deberán oír atentamente, a fin de identificar qué se vende en el pregón y a quién está dirigido. Se le invita a cada grupo a presentar sus pregones.</p>	<p>Papelote cinta adhesiva hoja de aplicación. crayones lápiz</p>
CIERRE	<p>La docente pide a los estudiantes que recuerden qué hicieron para crear los pregones, qué necesitaron, qué fue sencillo, qué les fue más difícil y qué les gustó de la sesión.</p> <p>La profesora dialoga con los niños y les dice el ¿Por qué? las personas gritan en la calle para vender sus productos</p> <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: Pintando la figura de los vendedores de las calles.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Imita pregones

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS		Expresa sus deseos a través de acciones	Imita pregones haciendo gestos.	Pinta y decora al vendedor.	Logro de Aprendizaje
NIÑOS Y NIÑAS					
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación “José Antonio Encinas”
 Área : Personal Social
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Rasga Papel y Forma Figuras Geométricas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, 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 fortalecimiento su autonomía.	Coordina sus movimientos a nivel visomotor en acciones óculo manual	Observación Lista de cotejo
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Explica características que tienen las formas de los objetos que agrupa.	

4. SESIÓN DIDACTICA

Propósito: Los niños mejoran su coordinación viso motora rasgando papel y formando figuras.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Nos ubicamos con los niños fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a que hagan rondas grandes y pequeñas, podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuremos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños.	
DESARROLLO	<p>En asamblea, mostramos a los niños el material recolectado, lo observan, manipulan y describen sus características (forma, color y tamaño etc.). Les preguntamos: ¿Qué podremos hacer con estos materiales? , ¿Qué podremos construir?, ¿Han visto alguna vez una de estas formas?, ¿En dónde?, ¿Conocen sus nombres?, ¿A qué otros objetos que ustedes conocen se parecen?</p> <p>Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen el diálogo corto. Se organizan de manera voluntaria en grupo de 4 a 5 niños y niñas y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y darnos su nombre anotándolo en un papelote. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y le entregamos para que rasguen papel y puedan formar figuras geométricas, y también les preguntamos: ¿ya lo hicieron?, ¿Qué más están haciendo?, ¿Están construyendo?, ¿Necesitan algún otro material? Invitamos a los niños y niñas para que observen sus creaciones, a reconocer el nombre de su trabajo en un papelote. Los escuchamos haciendo énfasis en las semejanzas y diferencias que se encuentran en sus creaciones.</p>	<p>Bloques lógicos conos de cartón Botellas carritos animalitos CD goma plumones crayolas periódicos</p>
CIERRE	Promovemos una exposición de trabajos. Cada representante de grupo lo presenta, los compañeros intervienen con algunas preguntas. Colocamos los trabajos en el mural de los trabajos.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Rasgamos papel y formamos figuras

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Manipula plastilina y realiza figuras.	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre.	Coordina sus movimientos de las manos cuando trabaja con el embollado de plastilina	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación "José Antonio Encinas"
 " Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos a Imitar

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
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.	Explora sus gestos y movimientos corporales, así como el uso del espacio y otros objetos o materiales, para caracterizar personajes.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Relatamos a los niños y niñas el cuento del lobo asustado que fue elegido. Les preguntamos si les gustaría jugar y hacer teatro del cuento escuchado o narrado. Les comentamos que para ello debemos organizarnos: conocer antes lo que vamos hacer y lo que necesitamos.	Cartulina Temperas Cola sintética Colores Crayones Hojas de color Tijeras
	En asamblea acordamos con los niños y niñas que personaje va a elegir cada uno y registramos en el papelote sus nombres y al lado el personaje que eligieron. Entre otra lista ponemos los materiales que necesitamos para elaborar los disfraces o máscaras para representar a sus personajes, como: Cartulina, temperas, cola sintética, crayolas, tijeras, etc. Le pedimos a cada niño y niña que se imagine como	

Les DESARROLLO	<p>podría verse el personaje que eligieron representar.</p> <p>O preguntamos: ¿Cómo se imaginan sus personajes? ¿Cómo son? ¿Cómo se visten? ¿Qué colores tienen sus ropas? ¿Son grandes o pequeñas? ¿Son personas, animales o cosas? ¿Cómo actúan o se comportan?</p> <p>Les entregamos una hoja de colores y crayones a cada niño y niña para que dibujen al personaje elegido y quienes deseen pueden escribir su nombre y una característica que les guste del personaje elegido.</p> <p>Acompañamos el trabajo de los niños y niñas, si es necesario les recordamos las ideas que tuvieron cerca de sus personajes. Estamos atentos a sus comentarios sobre las características de sus personajes o de la representación en sus dibujos.</p>	
CIERRE	<p>Invitamos a los niños y niñas a comentar sus dibujos. Para motivarlos a participar les preguntamos: ¿Alguien nos quiere mostrar el personaje que le tocó representar y cómo lo ha dibujado?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a imitar

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Realiza actividades diarias en forma de imitación: Planchar, comer, lavar	Demuestra coordinación al realizar movimientos con sus dedos.	Demuestra coordinación en sus movimientos	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : I.E. Aplicación "José Antonio Encinas"
 Área : Personal Social y Comunicación.
 Sección/Edad : Única/05 Años
 Responsable : Rosa Norma Campaña Montoya

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Inflando Globos

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL 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.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Se 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.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Reunidos en Asamblea, dialogamos con los niños/as acerca de los materiales que tenemos en la mesa. A través de preguntas los orientamos y dialogamos para que descubran que podemos hacer con los materiales.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los materiales y conversamos que podemos hacer con ellos. Preguntamos si alguna vez han jugado con globos, como podemos inflarlos, los podemos pintar con qué y cómo creen que se pintarían.</p>	<p>Globos Papel bond Crayolas</p>
DESARROLLO	<p>En su mesa los niños y niñas seleccionan los materiales suficientes para preparar los globos, eligen el color de plumones y globos que van a utilizar. A continuación, los invitamos a inflar los globos, introduciendo a soplos el aire para que se inflen. Una vez que están inflados con el plumón pueden colocar su nombre y hacerle el dibujo que ellos deseen al levantarlos notaron que quedaron bonitos, pueden también vivenciar otras formas de modelar e inflar y desinflar globos.</p> <p>Les sugerimos a los niños y niñas que salgan al patio que jueguen con sus compañeros con los globos, después de haber jugado cada niño y niña se quedará con el globo (intercambien) que le tocó, ya sea de su compañero o como ellos quieran.</p> <p>Les entregamos una hoja, plumones y colores donde dibujaran lo que les tocó en su globo o lo que ellos plasmaron en su globo.</p>	
CIERRE	<p>Los niños y niñas exponen sus obras y concentran sobre los dibujos que plasmaron y los materiales que se utilizaron.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

AULA: 5 años

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 22

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Inflando globos

SESIÓN DE APRENDIZAJE					
ITEMS NIÑOS Y NIÑAS		Hincha las mejillas cuando infla un globo	Arruga la nariz durante cinco segundos	Sopla, coordinando los movimiento	Logro de Aprendizaje
1.	ALBINES ALVARADO ALEXNADRO MIGUEL	0	0	1	C
2.	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDINE	1	1	1	A
3.	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	1	B
4.	ASTADILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	A
5.	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	0	1	B
6.	CANALES AVILA ELVER MODESTO	1	1	1	A
7.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	0	0	0	C
8.	CORTEZ MONTALBAN DARWIN JUNIOR	1	1	1	A
9.	GUERRERO CUNYA JIMENA	1	1	1	A
10.	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	1	1	B
11.	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	1	1	A
12.	LOPEZ GARCÍA JIMENA	1	0	0	C
13.	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	1	A
14.	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	1	C
15.	MOLINA JUAREZ KUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	B
16.	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	1	1	A
17.	NEYRA LARREA BRIANA NIKOOL	1	0	1	B
18.	NOLE VEGA JHOJAN AMI	0	0	1	C
19.	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIAN	1	1	1	A
20.	PRIETO ROMÁN ALONDRA ANALIA	1	0	1	B
21.	RIVERA ALBERCA FLOR DE ARABIA	1	1	1	A
22.	RODRIGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	1	A

ANEXO N° 04: PROPUESTA PEDAGOGICA

PROPUESTA PEDAGÓGICA PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDACTICA

FUNDAMENTACION DE LA TEORIA DEL PROGRAMA

Durante los primeros años en la vida de un niño, se crean en su cerebro conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse y estas se dan hasta los seis años y una de las formas en la que se producen estas conexiones es el juego y mientras más juega, se crean más conexiones neuronales y desarrolla y aprende más. El juego es un instrumento metodológico que aparece en el niño desde muy temprana edad y es una conducta natural donde nadie le tiene que enseñar a jugar, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca.

Durante la etapa escolar, la enseñanza que se brinda al niño mayormente es cognitiva y se descuida la parte más importante que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación, en otras palabras, la motricidad influye en el desarrollo y formación de la personalidad y es a través del cuerpo como el niño manifiesta sus vivencias consigo mismo y con el medio ambiente que lo rodea.

La motricidad no solo es importante porque permite el desarrollo motor del niño, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje al ser considerado un agente motivador capaz de impulsar al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante durante la vida del niño.

Las primeras nociones tipológicas temporales, espaciales y de resolución de problemas se constituyen a partir de actividades que se aprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos propician la activación de los mecanismos

cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas.

Los juegos lúdicos son importantes porque forman parte de la formación educativa de los niños favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer el desarrollo óculo manual.

A través de los juegos lúdicos el niño logra autodominio y la precisión de sus movimientos para sentirse integrado en un medio autónomo y libre.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

A partir del diagnóstico efectuado, es evidente que hay muchas dificultades en los educandos relacionadas con las destrezas motoras finas, teniendo en cuenta que si los niños carecen de movimientos finos adecuados no se estarán desarrollando sus músculos, además se puede suscitar situaciones deficientes en la coordinación motora fina propia de su edad, por lo tanto se plantea la siguiente interrogante: **¿Cómo los Juegos Basados Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto Mejoran la Motricidad Fina en Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I. Aplicación” José Antonio Encinas del Distrito de Tumbes, Región Tumbes, Año 2015?.**

SECUNENCIA DIDACTICA:

Se utilizará la siguiente secuencia didáctica: ***“Secuencia didáctica de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto”.***

La secuencia didáctica utilizada muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas que de acuerdo al enfoque educativo se utilizan en la práctica educativa, con la intención de brindar conocimientos y mejorar el aprendizaje de los estudiantes:

habilidades y destrezas y de acuerdo a esta identificación se elaboran las actividades de desarrollo.

DESARROLLO: En esta secuencia se introducen los conocimientos técnico científico para relacionarlos con los aprendizajes conocidos y ampliar el conocimiento durante las actividades.

FINAL: En esta secuencia se hace una síntesis de las actividades de inicio y desarrollo.

PLAN DE APRENDIZAJE

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje.

EVALUACION:

De acuerdo al Diseño Curricular Nacional, aprobado por el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social, se organiza de la siguiente manera: Desarrollo de la psicomotricidad, construcción de la identidad personal y autonomía, desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y testimonio de vida en la formación cristiana, en esta área se busca que los niños y niñas se conozcan así mismos y a los demás, para que construyan su seguridad y confianza básica para participar cada vez más y de manera autónoma en el conjunto de actividades y experiencia que configuran sus contextos de desarrollo.

En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro organizadores fundamentales del área de Personal Social. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Además, la evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (lista de cotejo).

N° Orden	Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante											Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
			Sexo (M/F)	Situación de Matricula (K)	País (N)	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna (L)	Segunda Lengua (L2)	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la madre (E)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad (D)	Código Modular	Número y/o Nombre		
																	Sexo	Mes
22	001	73597020	RODRIGUEZ CRUZ ESTEBEN ESMITA	M	F	P	SI	SI	C	-	No	-	01	SI	-			
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	10
Total	22

VNCES FOX NELLY
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post firma

GONZALES URBINA CARLOS DANIEL
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D.N° 00235	04	05	2015

ANEXO N° 06: EVIDENCIAS



ANEXO N° 07: BASE DE DATOS

Datos del Pre Test

N°	NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL								COORDINACIÓN FACIAL			COORDINACIÓN GESTUAL						COORDINACIÓN FONÉTICA						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
1	ALBINES ALVARADO ALEXANDRO MIGUEL	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	6
2	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDDINE	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	12
3	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
4	ASTUDILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
5	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	6
6	CANALES AVILAELVER MODESTO	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
7	CORTEZ MONTALAN DARWIN JUNIOR	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
8	CORTEZ MONTALAN DARWIN PEDRO	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3
9	GUERREO CUNYA JIMENA	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
10	HERRERA GONZALES JHONY ARON	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7
11	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	8

12	LÓPEZ GARCÍA JIMENA	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
13	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7
14	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
15	MOLINA JUÁREZ LUCERO DEL ROSARIO	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
16	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5
17	NEYRA CABRERA BRIANA NIKOOL	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	8
18	NOLEVEGA JHOJAN AMI	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
19	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIÁN	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4
20	PRIETO ROMAN ALONDRA ANALIA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	6
21	RIVERA ALBERCA DE ARABIA	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
22	RODRÍGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7

Fuente: Sesiones de Aprendizaje Aplicadas a los los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Aplicación "José Antonio Encinas". 15 Agosto del 2016-

Datos del Post Test

N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL									COORDINACIÓN FACIAL		COORDINACIÓN GESTUAL						COORDINACIÓN FONÉTICA						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
1	ALBINES ALVARADO ALEXANDRO MIGUEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25
2	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDDINE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	20
3	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	14
4	ASTUDILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
5	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
6	CANALES AVILAELVER MODESTO	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	17

7	CORTEZ MONTALAN DARWIN J UNIOR	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21
8	CORTEZ MONTALAN DARWIN PEDRO	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	16
9	GUERREO CUNYA JIMENA	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
10	HERRERA GONZALES JHONY ARON	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24
11	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
12	LÓPEZ GARCÍA JIMENA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	14
13	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
14	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	MOLINA JUÁREZ LUCERO DEL ROSARIO	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	21
16	MONTALBAN GARCÍA WILSON	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	20

Nº	NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL								TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL			TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA						TOTAL					
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17		18	19	20	21	22	23		24	25	26		
1	ALBINES ALVARADO ALEXANDRO MIGUEL	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	32
2	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDDINE	1	1	2	2	2	2	2	2	14	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	2	1	2	1	1	2	2	2	38	
3	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	2	1	1	1	1	1	1	2	10	1	1	2	4	1	2	2	1	1	1	1	9	1	2	1	1	1	1	1	1	1	32	
4	ASTUDILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	1	1	1	2	1	1	1	9	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	30		
5	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	1	32	
6	CANALES AVILAELVER MODESTO	1	1	1	1	2	1	1	1	9	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	30		
7	CORTEZ MONTALAN DARWIN JUNIOR	1	2	1	1	2	1	1	1	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	31		
8	CORTEZ MONTALAN DARWIN PEDRO	2	1	1	1	1	1	1	1	9	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	1	1	29		
9	GUERREO CUNYA JIMENA	1	2	1	1	1	1	1	1	9	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	1	1	32		
10	HERRERA GONZALES JHONY ARON	1	1	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	33		
11	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	2	1	1	1	1	1	1	1	9	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	2	34		
12	LÓPEZ GARCÍA JIMENA	1	2	1	1	2	1	1	1	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	31		
13	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	1	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	33		
14	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	1	1	1	1	2	1	1	1	9	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	30		
15	MOLINA JUÁREZ LUCERO DEL ROSARIO	1	2	1	1	2	1	1	1	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	31		
16	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	2	1	1	1	2	1	1	1	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	31		
17	NEYRA CABRERA BRIANA NIKOOL	2	1	2	1	1	1	1	1	10	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	34		
18	NOLEVEGA JHOJAN AMI	2	1	1	1	1	1	1	2	10	1	1	2	4	1	2	2	1	1	1	1	9	1	2	1	1	1	1	1	1	32		
19	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIÁN	1	1	1	1	2	1	1	1	9	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	2	1	30		
20	PRIETO ROMAN ALONDRA ANALIA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	32		
21	RIVERA ALBERCA DE ARABIA	1	2	1	1	1	1	1	1	9	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	1	1	32		
22	RODRÍGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	1	1	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	5	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	1	1	33		

POST TEST																															
Nº	NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL								TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL			TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17		18	19	20	21	22	23		24	25	26
1	ALBINES ALVARADO ALEXANDRO MIGUEL	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	2	2	2	51	
2	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDDINE	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	1	2	5	1	2	2	2	1	2	2	12	1	2	2	2	1	0	2	2	45
3	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	2	2	1	1	2	1	10	2	2	1	2	1	1	1	1	40
4	ASTUDILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	1	2	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	48	
5	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	49	
6	CANALES AVILAELVER MODESTO	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	2	2	1	1	2	1	10	2	2	2	2	2	1	1	2	43
7	CORTEZ MONTALAN DARWIN JUNIOR	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	1	2	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	1	2	2	2	47
8	CORTEZ MONTALAN DARWIN PEDRO	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	1	2	1	1	2	1	9	2	2	2	2	2	1	1	2	42
9	GUERREO CUNYA JIMENA	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	1	48
10	HERRERA GONZALES JHONY ARON	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	2	2	2	1	50
11	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	49
12	LÓPEZ GARCÍA JIMENA	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	2	2	1	1	2	1	10	2	2	1	2	1	1	1	1	40
13	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	49
14	MERINO CHANTA LINDA BELÉN	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	48
15	MOLINA JUÁREZ LUCERO DEL ROSARIO	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	1	2	47
16	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE	2	2	2	2	1	2	2	2	15	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	14	1	1	1	1	2	2	2	1	46
17	NEYRA CABRERA BRIANA NIKOOL	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	1	2	1	1	2	1	9	2	2	2	2	2	1	1	1	41
18	NOLEVEGA JHOJAN AMI	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	1	48
19	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIÁN	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	2	2	2	1	50
20	PRIETO ROMAN ALONDRA ANALIA	1	2	2	2	2	1	2	2	14	1	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	49
21	RIVERA ALBERCA DE ARABIA	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	2	2	1	1	2	1	10	2	2	1	2	1	1	1	1	40
22	RODRÍGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1	1	2	4	1	1	2	1	1	2	1	9	2	2	2	2	2	1	1	2	42

APLICACION DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE A LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA APLICACIÓN "JOSÉ ANTONIO ENCINAS".

Nº	NIÑOS	ITEMS	PRE TEST				TOTAL PRE TEST	POST TEST				TOTAL POST TEST
			TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETICA		TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETICA	
1	ALBINES ALVARADO ALEXANDRO MIGUEL		8	5	9	10	32	16	6	14	15	51
2	ALVARADO VIERA YOMIRA GERALDDINE		14	4	8	12	38	16	5	12	12	45
3	ALVINES NAVARRO ANTHONY JOSUE		10	4	9	9	32	15	4	10	11	40
4	ASTUDILLO VILLEGAS FABRIZIO ALEXANDER		9	4	8	9	30	14	5	13	16	48
5	CAMISAN BERMEO JHORDAN AMILIANO		8	5	9	10	32	14	5	14	16	49
6	CANALES AVILAELVER MODESTO		9	4	8	9	30	15	4	10	14	43
7	CORTEZ MONTALAN DARWIN JUNIOR		10	4	8	9	31	14	5	13	15	47
8	CORTEZ MONTALAN DARWIN PEDRO		9	4	7	9	29	15	4	9	14	42
9	GUERREO CUNYA JIMENA		9	5	9	9	32	14	5	14	15	48
10	HERRERA GONZALES JHONY ARON		9	5	9	10	33	16	6	14	14	50
11	HERRERA RUJEL DAYANA LIZABETH		9	5	9	11	34	14	5	14	16	49
12	LÓPEZ GARCÍA JIMENA		10	4	8	9	31	15	4	10	11	40
13	MADRID MOGOLLÓN PATRICK ALEXI		9	5	9	10	33	14	5	14	16	49
14	MERINO CHANTA LINDA BELÉN		9	4	8	9	30	14	4	14	16	48
15	MOLINA JUÁREZ LUCERO DEL ROSARIO		10	4	8	9	31	14	5	14	14	47
16	MONTALBAN GARCÍA WILSON ENRIQUE		10	4	8	9	31	15	6	14	11	46
17	NEYRA CABRERA BRIANA NIKOOL		10	5	9	10	34	15	4	9	13	41
18	NOLEVEGA JHOJAN AMI		10	4	9	9	32	14	5	14	15	48
19	OLMOS RUIZ ESNAIDER ADRIÁN		9	4	8	9	30	16	6	14	14	50
20	PRIETO ROMAN ALONDRA ANALIA		8	5	9	10	32	14	5	14	16	49
21	RIVERA ALBERCA DE ARABIA		9	5	9	9	32	15	4	10	11	40
22	RODRÍGUEZ CRUZ ESTIBEN ESMITA		9	5	9	10	33	15	4	9	14	42

ANEXO N° 08: PORCENTAJE DE SIMILITUD

Informe Final

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS



Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 4%
Excluir bibliografía Apagado

ANEXO N° 09: OFICIO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año de la Diversificación Productiva y del Fortalecimiento de la Educación”

Tumbes, 30 de Noviembre del 2015

Oficio N°1066-2015-COORD-ULADECH CATÓLICA

Sr.

Prof. Daniel Gonzáles Urbina

Director de la Institución Educativa Aplicación “José Antonio Encinas”

Ciudad.-

Asunto: Solicito Brindar Facilidades

De mi mayor consideración:

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la alumna **ROSA NORMA CAMPAÑA MONTOYA**, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial del V ciclo de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación explicativa. Actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura: de Tesis I, Titulada; **“JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS, Y NIÑAS DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCION EDUCATIVA APLICACION “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” TUMBES, 2015**

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 DE CHIMBOTE
Mg. María Isabel Miró Asencio
COORDINADORA FILIAL TUMBES

Malecón Benavides N° 100 Tumbes - Perú
Teléfono: (072)524085
Cel.: 972850873 RPM: #390696
Web Site: www.uladech.edu.pe