



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA  
MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE  
3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E  
ISABEL DE ARAGON, CHIMBOTE - 2017.**

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

**AUTOR:**

Mariños Aguilar, Yerli Emilia  
ORCID: 0000-0003-0324-9322

**ASESORA:**

Pérez Morán, Graciela  
ORCID: 0000-0002-8497-5686

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Mariños Aguilar, Yerli Emilia

ORCID: 0000-0003-0324-9322

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESORA**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID:0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID:0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO EVALUADOR

---

*Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez*  
***Presidente***

---

*Mgtr. Sofía Susana Carhuanina Calahuala*  
***Miembro***

---

*Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco*  
***Miembro***

---

*Dra. Graciela Pérez Morán*  
***Asesor***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por la vida, por las bendiciones, los cuales me han permitido concluir con éxito mis metas, y sobre todo por haberme dado la fortaleza en los momentos difíciles.

Agradezco a mi tutora Dra. Graciela Pérez Moran por su paciencia, dedicación, motivación, y aliento, con los cuales se me hizo más fácil concluir esta tesis, de esta manera ha sido un privilegio poder contar con su ayuda y guía.

Agradezco a mis compañeras de estudio de la universidad y la carrera profesional de educación inicial por el acompañamiento, comprensión e interacción en los momentos y situaciones de aprendizaje y equipos de trabajo.

## **DEDICATORIA**

Dedico este bello trabajo en primer lugar a Dios, por haberme dado la vida y por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida profesional.

A mis queridos padres María y Alejandro, quienes me dieron la fortaleza para continuar a través de apoyo espiritual y moral. A la Dra. Graciela Pérez Moran por su comprensión y paciencia en conducirme hasta lograr los objetivos y mis metas trazadas.

A mis queridos hermanos por apoyarme incondicionalmente y así poder cumplir mis desafíos y sueños.

## RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito de determinar si la aplicación de juegos manuales mejora la motricidad fina en niños de 3 años de educación inicial de la I.E Isabel de Aragón Chimbote- 2017. Este estudio corresponde a una investigación tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de los juegos manuales para mejorar la motricidad fina. Este estudio se realizó con la participación de 18 estudiantes de 3 años de edad. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. El resultado más significativo para la investigación, después de aplicar el post test se obtuvo en la muestra que el 0% se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 94 % en el nivel A. Se llegó a la conclusión que la aplicación de juegos manuales mejora significativamente de la motricidad fina en los niños del aula de 3 años de la institución educativa Particular “Isabel de Aragón”.

**Palabras clave:** Juegos manuales, motricidad fina, estrategias

## **ABSTRACT**

The present investigation has the purpose of determining if the application of manual games improves fine motor skills in children of 3 years of initial education at EI Isabel de Aragón Chimbote- 2017. This study corresponds to an explanatory type investigation, quantitative level and design pre experimental; which was carried out to determine the influence of manual games to improve fine motor skills. This study was conducted with the participation of 18 3-year-old students. For data processing, descriptive and inferential statistics were used to interpret the variables, according to the objectives of the investigation. The most significant result for the investigation, after applying the post test, was obtained in the sample that 0% is in level C, while 6% are in level B, and finally 94% in level A It was concluded that the application of manual games significantly improves fine motor skills in children in the 3-year-old classroom of the "Isabel de Aragón" private educational institution.

**Keywords:** Manual games, fine motor skills, strategies

## CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiii
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	8
2.1. Antecedentes.....	8
2.2. Bases teóricas.....	12
2.3 El Juego.....	13
2.3.1Teorías del juego.....	13
2.3.1.1 Teorías Biológicas del Juego .....	13
2.3.1.2Teorías Fisiológicas del Juego .....	14



2.3.1.3 Teorías Psicológicas del Juego .....	15
2.3.1.4 Teorías Sociológicas del Juego.....	16
2.3.2 Aportes de psicólogos de los juegos manuales.....	18
2.3.2.1Freud y los juegos manuales.....	18
2.3.2.2Piaget y los juegos manuales .....	19
2.3.2.3 Lev Vigotski y los juegos manuales .....	20
2.3.2.4Jerome Bruner y los juegos manuales.....	21
2.4 Bases conceptuales .....	22
2.4.1Juegos manuales .....	22
2.4.1.1 Definición de Juegos.....	22
2.4.1.2 Importancia de los juegos .....	23
2.4.1.3Características de los juegos .....	24
2.4.1.4Principios de los juegos manuales .....	25
2.4.1.5Beneficios del juego.....	27
2.4.1.7 Concepción psicopedagógica de los juegos manuales.....	28
2.4.2 Motricidad fina .....	29
2.4.2.1 Definición de la motricidad .....	29
2.4.2.2 Importancia de la motricidad .....	35

2.4.2.3 Desarrollo de la motricidad.....	36
2.4.2.4 Beneficios de la motricidad .....	38
2.4.2.5 Técnicas de la motricidad fina .....	38
2.4.2.6 Clasificación del juego motriz .....	39
2.4.2.6.1Clasificacion según piaget .....	39
III. Hipótesis .....	42
IV. Metodología.....	43
4.1 Diseño de la investigación .....	43
4.2 Población y muestra.....	44
4.2.1. Población .....	44
4.2.2. Muestra .....	44
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores .....	93
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	49
4.5 Plan de análisis.....	50
4.6 Matriz de consistencia .....	51
4.7 Principios éticos.....	52
V. Resultados .....	53
5.1 Resultados.....	53

5.2 Análisis de resultados .....	71
VI. Conclusiones y recomendaciones .....	76
Referencias bibliográficas.....	79
Anexos .....	82

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Número de estudiantes según el pre test .....	54
Figura 2. Sesión N° 01: “Las partes de mi carita” .....	55
Figura 3.Sesión N° 02: “Conociendo mi sistema respiratorio” .....	56
Figura 4.Sesión N° 03: “Aprendo y modelo mi nombre” .....	57
Figura 5.Sesión N° 04: “Objetos cuyos nombres inician con la I.....	58
Figura 6.Sesión N° 05: “Conociendo al amigo circulo” .....	59
Figura 7.Sesión N° 06: “Conociendo a mi amigo cuadrado” .....	60
Figura 8.Sesión N° 07: “Me divierto produciendo figuras” .....	61
Figura 9.Sesión N° 08: “Secuencia de colores” .....	62
Figura 10.Sesión N° 09: “Secuencia de formas” .....	63
Figura 11.Sesión N° 10: “Aprendo la vocal A” .....	64
Figura 12.Sesión N° 11: “Conociendo al amigo triangulo”.....	65
Figura 13.Sesión N° 12: “Escribimos la vocal E” .....	66
Figura 14.Sesión N° 13: “Conociendo al amigo policía” .....	67
Figura 15.Sesión N° 14: “Conociendo al amigo bombero” .....	68
Figura 16.Sesión N° 15: “Conociendo al amigo doctor” .....	69
Figura 17. Número de estudiantes según resultado de post test .....	70

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de estudio niños de 3 años de la I.E: Isabel Aragon .....	45
Tabla 2. Matriz de consistencia .....	51
Tabla 3. Número de estudiantes según resultado de pre test .....	53
Tabla 4. Sesión 01: “Las partes de mi carita” .....	54
Tabla 5. Sesión 02: “Conociendo mi sistema respiratorio” .....	56
Tabla 6. Sesión 03: Aprendo y modelo mi nombre .....	57
Tabla 7. Sesión N° 04: “Objetos cuyos nombres inician con la I” .....	58
Tabla 8. Sesión N° 05: “Conociendo al amigo circulo” .....	59
Tabla 9. Sesión N° 06: “Conociendo a mi amigo cuadrado” .....	60
Tabla 10. Sesión N° 07: “Me divierto produciendo figuras” .....	61
Tabla 11. Sesión N° 08: “Secuencia de colores” .....	62
Tabla 12. Sesión N° 09: “Secuencia de formas” .....	63
Tabla 13. Sesión N° 10: “Aprendo la vocal A” .....	64
Tabla 14. Sesión N° 11: “Conociendo al amigo triangulo.....”	65
Tabla 15. Sesión N° 12: “Escribimos la vocal E” .....	66
Tabla 16. Sesión N° 13: “Conociendo al amigo policía” .....	67
Tabla 17. Sesión N° 14: “Conociendo al amigo bombero” .....	68
Tabla 18. Sesión N° 15: “Conociendo al amigo doctor” .....	69
Tabla 19. Número de estudiantes según resultado de post test.....	70

## **I. INTRODUCCIÓN.**

La investigación está orientada a mejorar la motricidad fina en los niños de Educación Inicial, de la misma manera, por cuanto ayuda en la destreza manual en el aprestamiento adecuado de su desarrollo. Las actividades orientan a llevar a una reflexión para mejorar la práctica profesional, el cual se titula Aplicación de juegos manuales para destacar la actividades motrices en niños de tres años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “Isabel de Aragón” - Chimbote, 2017. La motricidad es una actividad que se desarrolla con mayor frecuencia en los infantes, de tal manera que los niños deben de desarrollar actividades que ayuden a potenciar su ejercicio motriz.

De igual modo, la motricidad fina en los juegos manuales, considera a movimientos elementales de la mano y muñeca que se consiguen a partir de la coordinación viso manual para así lograr habilidades como: pintar en el papel, coger un objeto lápiz u otro, punzar, ya que cada una de ellas favorece el aprendizaje de la motricidad fina.

Luego se describe el planteamiento del problema en el contexto de la realidad educativa, de esta manera se ajusta y se hace necesario e importante para mejorar las habilidades que contribuyan al desarrollo de las habilidades en la psicomotricidad fina.

En Gil & Contreras (2008) nos manifiesta que:

“En la etapa de educación infantil los niños hallan en su cuerpo y en el movimiento

las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose” (p.3).

De esta manera, las actividades motrices se van desarrollando de manera progresiva en donde los infantes se van descubriendo sus propias fortalezas y debilidades en cuanto a los movimientos motrices.

De igual manera, en Contreras (2008) nos señala que:

“La exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil” (p.45).

Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante el juego, serán fundamentales para el crecimiento emocional.

Calero (2011), afirma que:

“Se debe desarrollar temprana edad las áreas del cuerpo de los niños en relación a la relación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para ocasionar movimientos precisos” (pag.8).

Así mismo formar integralmente a los educandos en los aspectos físico, afectivo, social, cognitivo y moral, para que sean capaces de enfrentar y resolver problemas de la vida diaria.

Esta problemática me ha conllevado a proponer un programa basado en juegos manuales, para para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas del nivel inicial, de acuerdo a sus necesidades, intereses y desarrollo intelectual como lo afirman los estudios realizados por Piaget.

Lora, (2012) nos dice que el movimiento constituye una fuente inagotable de experiencias, origen de conocimiento y efectos que, al exteriorizarse en el lenguaje primero de la expresión del hombre.

Bandura, citado por Durivaje (2015), da a conocer en su teoría del modelo o aprendizaje social, que todos los fenómenos de aprendizaje que resultan de la experiencia directa pueden tener lugar por el proceso de sustitución, o sea, mediante la observación del comportamiento de otras personas; las consecuencias que ese comportamiento ocasiona en otra persona (o modelo) pueden ser transferidas al aprendiz.

En la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, estudian niños tres años de edad, en donde se evidencio que los niños y niñas presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad, de tal manera que ellos deben de equilibrar la motricidad fina de manera rutinaria; es decir ejerciéndose con los dedos, mano y antebrazo.

Asimismo, se observó que las actividades de aprendizaje no desarrollan actividades como el garabatear, colorear, dibujar, rasgar y encajar objetos los cuales no generan el desarrollo de las habilidades en el motor fino de los niños y niñas, generando inestabilidad en movimientos finos.



Los niños de 3 años de edad deben ir desarrollando poco a poco el mando de los diversos músculos como el de los dedos, las muñecas, desarrollar la exactitud más fina y precisa de movimientos voluntarios y controlados en conductas propias de la motricidad fina se hace necesario el uso de juegos manuales para poder estimularlos.

La docente del aula realiza juegos manuales esporádicamente, se limitan a realizar actividades con el nombre del tema, esto se debe a que no planifica las actividades de manera gradual, así mismo se considera la competencia y capacidades progresivamente, la estructura de cómo se debe iniciar, desarrollar y terminar la actividad, y al final contiene una serie de preguntas las cuales debe contestar sobre lo planeado.

De esta manera, la mayoría de las actividades planeadas dejan de lado el fortalecimiento de la psicomotricidad fina a través de juegos manuales, entendiendo la posibilidad motora como elemento para el aprendizaje y la motricidad fina como capacidad que puede conducir a la representación del mundo percibido e interiorizado.

Ante la problemática descrita nos hacemos la pregunta de investigación:

¿Cómo los juegos manuales mejoran la motricidad fina en niños de tres años de la I. E. P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017?

Se consideró como objetivo General: Determinar si estos juegos manuales mejoran la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017

Del mismo modo se ha considerado los objetivos específicos:

- a. Identificar la motricidad fina con un pre test en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote, 2017
- b. Implementar los juegos manuales para mejorar la motricidad fina en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote, 2017
- c. Evaluar la motricidad fina con un post test después de aplicar los juegos manuales, en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote, 2017

El desarrollo del trabajo de investigación, se orienta al fortalecimiento de la motricidad fina de los niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017 a través de los juegos manuales, que consientan a los niños, conseguir habilidades no solamente motoras sino cognoscitivas, al poner en estrecha relación el movimiento, la capacidad de personificar y el discernimiento.

Para tal sentido, se requiere de una preparación de ciertas actividades que permitan evidenciar avances en este proyecto, logrando comprobar el importante papel del profesional como educador capaz de asumir compromisos ante las actividades aprendizaje - enseñanza.

Por esto, es primordial elaborar las faenas que concierne el proyecto, estas consisten en los juegos manuales las cuales contribuye al favorecimiento y el desarrollo psicomotor e integral de los niños, del mismo modo logra que suma

un rol participativo, potencial y vital en la educación; así mismo este trabajo relaciona a un proceso complejo en el que el niño reúne ciertos elementos de lo que ha aprendido a través de los sentidos y que puede personificar a través de los medios que permite la motricidad fina y los juegos manuales en todas sus expresiones.

Este proyecto es factible, porque le provee al investigador actividades reveladoras, que ayudan a incitar y fortificar apropiadamente, los niños y niñas en su primera infancia, siempre presentan la problemática en el desarrollo de la sicomotricidad, eso es normas por lo consiguiente que van creciendo, experimentando, desarrollando sus habilidades, tanto motrices, el lenguaje, cognoscitivos entre otras, de tal manera que los niños y niñas deben desarrollar sus habilidades para alcanzar este procesos.

La implementación de este proyecto contribuyó, además, a concientizar a la Institución y a sus profesores sobre la importancia del desarrollo motriz en los niños y a su vez lograr que realicen diferentes juegos manuales para que logren un adecuado desarrollo motriz.

Este estudio corresponde a una investigación tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de los juegos manuales en el desarrollo de la motricidad fina.

Por su naturaleza, la investigación se enfoca un esquema metodológico, en donde el tipo de investigación es explicativa, de nivel cuantitativo, con diseño: Pre experimental, con un solo grupo. La Población se conforma por los niños de 3 años de educación Inicial de la I.E.P “Isabel de Aragón “de Chimbote, y su muestra se distribuye en 17 niños Inicial.

El resultado más significativo para la investigación, se evidenció que el 0% se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 94 % en el nivel A.

Por último, se llegó a la conclusión que la aplicación de juegos manuales mejora significativa de la motricidad fina en los niños del aula de 3 años de la institución educativa Particular “Isabel de Aragón”.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA.**

### **2.1. Antecedentes**

Gallego (2012), en su tesis titulada “La motricidad fina favorece el desarrollo de la creatividad a través de las actividades manuales en el preescolar”, para la Universidad del Tolima en Colombia se realizó con el objetivo de lograr las habilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación y Aprendizaje.

El estudio fue de tipo descriptivo correlacional, en donde se manejó la entrevista, encuesta y observación como técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 65 niños, concluye que:

Así mismo, la motricidad fina es aquella que el niño debe hacer actividades básicas favoreciendo el desarrollo de la creatividad a través de las actividades manuales en el preescolar.

Así mismo, es necesario fortalecer en el niño desde la etapa de la preescolar el interés por las expresiones artísticas, a través de las manualidades como base fundamental para formar pequeños creadores y talentosos, esto hace que las diversas actividades generen motivación en las actividades.

Rodríguez (2014) en su tesis titulada “Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la Escuela Particular Mixta Gandhi del recinto Colón en la provincia de Santa Elena en el año 2014 ”, para la

Universidad Estatal Península de Santa Elena (Ecuador) se realizó con el objetivo de elaborar un manual didáctico como guía de aprendizaje para niños y niñas de la educación nivel inicial para desarrollar habilidades motrices finas a través actividades y manualidades prácticas en el aula con el fin de mejorar su rendimiento educativo.

El estudio fue de tipo descriptivo cualitativo, en donde se manejó la entrevista, encuesta y observación como técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 80 niños, concluye que:

Del mismo modo, se aplicó un aserie de técnicas de recolección de los datos, haciendo uso de la observación directa y lista de cotejo, de esta manera se comprobó que es importante la formación integral para que el niño/a pueda desarrollar destrezas finas.

Además, en el trabajo de investigación se evidenció que un alto porcentaje de docentes requiere de un guía didáctico para el proceso aprendizaje del niño y la niña porque ayudará a despertar la motricidad fina.

La aplicación del conjunto de técnicas ayudará al mejoramiento de las habilidades y destrezas en los niños y niñas en el salón de clase y en el hogar.

Ñaupá (2014), en su tesis titulada “Programa de juegos manuales para mejorar la motricidad fina de los niños de 5 años de CEI 1573 Alto Paiján del Distrito de Paiján”, realizada con el objetivo de analizar la motricidad fina a través de juegos manuales; el estudio fue de tipo descriptivo correlacional, en donde se manejó la entrevista, encuesta y observación como técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 78 niños, concluye que:

- a. La aplicación del Programa de juegos manuales mejora significativamente la motricidad fina en niños de 5 años del C.E.I 1573 Alto Paiján del Distrito de Paiján.
- b. El grupo experimental logra una mejora significativa mayor que el alcanzado por el grupo de control.
- c) El grupo experimental logra una mejora estadística significativas en todas las áreas, excepto la de describir circunferencias en el espacio con el índice de ambas manos.

Camacho (2016), en su tesis titulada “Efectos de un programa de Estimulación Temprana con intervención juegos manuales en el incremento del nivel de desarrollo motriz de niños de 2 a 5 años que asisten a los HCC de Moche”, tuvo el objetivo de analizar la motricidad fina de los niños a través de juegos manuales; tuvo un estudio de tipo descriptivo correlacional, en el que utilizó la encuesta y observación como

técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 38 niños, concluye que:

- a. Una enseñanza en base a juegos manuales mejora en gran manera la motricidad fina en niños de 2 a 5 años que asisten a los HCC de Moche.
- b. Los niños mejoran grandemente tras la aplicación de los juegos manuales realizados por la investigadora.
- c) El desarrollo de los niños se dio en todas las áreas, menos en delinear por el borde con el índice de ambas manos.



## **2.2. Bases teóricas**

Según el aporte de Madelaine Abbadie (1977), establece que los primeros pasos de la motricidad se dieron en el ciclo XIX con impresionantes descubrimientos, refiriere que la motricidad es la técnica que emplea del descubrimiento de nuestro propio cuerpo a medida que va madurando el niño o niña va adquiriendo la capacidad de poder desplazarse y llegar a resolver movimientos disociados.

Desde ahí a la actualidad hay una historia, La identidad de la motricidad no se cuestiona en muchos países. En otros, como España, deben aún hacer un mayor esfuerzo en delimitar su especificidad y señalar su ámbito de competencia profesional. Según el aporte de Dupré Sherrington (s/f) apareció en el siglo XX, con algunos descubrimientos basados en neuropsiquiatría. La cual trascendió su pensamiento dualista, demostrando la relación entre los trastornos motores y mentales, relaciona las anomalías neurológicas y psíquicas con las motrices. Fue el primero en utilizar el término Motricidad y en tratar trastornos del desarrollo psicomotor como la debilidad motriz, sus ideas causaron gran profusión.

Según henri Wallon (s/f) refirió que el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del niño con su entorno. Así mismo remarco la motricidad como la interacción entre el psíquico y lo motriz, también planteo la importancia del movimiento para un buen desarrollo psiquismo infantil para la construcción de su imagen corporal.

## **2.3 El Juego**

### **2.3.1 Teorías del juego**

#### **2.3.1.1 Teorías Biológicas del Juego**

##### **Teoría del crecimiento**

Fue formulada por Calero, (2011), quien considera al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico, los cuales se debe romper el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Así mismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niñas y niños.

##### **Teoría del ejercicio preparatorio**

López, (2011), en términos biológicos ha definido al juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida” .La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen. El juego para y por el desarrollo de los instintos, explica por qué los gatitos juegan a cazar, los

corderitos a toparse; es decir, se entrenan desde pequeños en las ocupaciones que realizarán cuando mayores.

### **Teoría catártica**

Barone (2015), define al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente perniciosas.

El juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos; por ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

### **Teoría del atavismo**

Fue expuesta por Valdivieso, (2015), según ella, los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza.

#### **2.3.1.2 Teorías Fisiológicas del Juego**

##### **Teoría de la energía superflua:**

Formulada por Calero, (2011) y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. Su hipótesis fundamental es que “el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la

existencia de excedente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos “.

### **Teoría del descanso o recreo**

Su principal representante, López (2011), sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

### **2.3.1.3 Teorías Psicológicas del Juego**

#### **Teoría del placer funcional**

Citado por Calero, (2011), quien señala que el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

Así mismo definen que, “el placer es una actividad que proporciona placer funcional”, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos que la situación emocional que siente el niño frente al juego.

### **Teoría del ejercicio previo**

El principal representante de esta posición es López (2011), quien plantea que el juego es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”.

### **Teoría de la sublimación**

Formulada por Sigmund Freud, citado por Coll (2013), define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria” p 125.

### **Teoría de la ficción**

Definida por Barone (2015), sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción.

#### ***2.3.1.4 Teorías Sociológicas del Juego***

### **El aprendizaje social**

El aprendizaje social, Calero (2011,) “pasa por tres etapas: la agresión manual, la agresión oral y la agresión del exhibicionismo”:

- a. “En la expresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo”. “El niño siente dos necesidades:

de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece “el otro”.

“A los tres, cuatro cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural”.

b. La agresión oral es manifiesta en jactancia de este tipo: “Yo soy más fuerte que tú”. “Mi padre es más bueno que el tuyo”. Mi auto es más lindo que el tuyo”. Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará

satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo. p 89

c. El exhibicionismo. “En esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en un grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios”(p38).

### **El juego social**

a. “En el estadio del rechazo, para el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa”. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad;

creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación de estos primeros años del niño.

b. En el estadio de aceptación y de utilización de los otros, el niño tratara de utilizar sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses, algunos educadores y psicólogos como Gassell nos dicen que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo (dos niños juegan por su cuenta, sin comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad común).

c. Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común. el niño, está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los cinco, siete y ocho años, progresivamente, es decir, en la época escolar.

### **2.3.2 Aportes de psicólogos de los juegos manuales**

Según Barone (2015), Enciclopedia Escuela para Maestros, considera los aportes del juego de los psicólogos:

#### **2.3.2.1 Freud y los juegos manuales**

Señala que Sigmund Freud, psicoanalista ha enfocado el juego desde el punto de vista simbólico. Vincula el juego a los sentimientos inconscientes, y al símbolo como disfraz que se ponen los niños para ocultar la realización de sus deseos.

Para Freud, el juego simbólico gobierna las actividades lúdicas de los niños. Según el sabio austriaco, este juego no es más que la expresión misma del principio del placer.

Freud, también reconoce que en el juego, hay algo más que proyecciones del inconsciente y resoluciones simbólicas de los deseos conflictivos.

### **2.3.2.2 Piaget y los juegos manuales**

Para Piaget, el juego es una actividad que tiene un fin en sí misma.

En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos: el propio juego debe ser un placer para el niño.

a. “El juego es una actividad desinteresada, frente a otras actividades interesadas, como las que la preocupación está puesta en el resultado”.

b. “El juego es natural y espontáneo, en posición al trabajo o a la adaptación a la realidad”.

c. El niño juega por el placer que le produce.

d. El juego, el niño ignora los conflictos o los resuelve.

e. “Para el niño, el juego implica una liberación de los conflictos”.

“Desde la perspectiva de Piaget, se clasificaron los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al período sensorio-motor: simbólico, correspondiente al



periodo pre operacional o representativo; de reglas, perteneciente al periodo operatorio, y de construcción, tanto del período operatorio como del formal”.

### ***2.3.2.3 Lev Vigotski y los juegos manuales***

El juego manual es una de las principales “actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles que son completamente propios del niño, y va más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo”.

“El juego resulta así una actividad cultural, regulado por la cultura misma, y genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo” (ZDP). Todo juego implica la instalación de una situación imaginaria y la sujeción a ciertas reglas de conducta (“reglas de juego”).

Vigotsky da cuenta de la aparición de elementos comunes entre las situaciones de juego y las situaciones escolares. Por ejemplo:

- a. La presencia de una situación o un escenario imaginario (representación de roles).
- b. La presencia de reglas socialmente establecidas que regulan el comportamiento.
- c. La presencia de una definición social de una situación.

d. La “amplitud” como elemento particular del juego, pues en este se proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia.

#### **2.3.2.4 Jerome Bruner y los juegos manuales**

Para Jerome Bruner citado por Arancibia (2012), el juego” es un medio de minimizar las consecuencias de la propias acciones y, por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada”

Según Bruner, los juegos manuales le permiten al niño realizar una actividad sin preocuparse por los resultados de la propia acción.

Sólo concentrándose en la realización de la actividad el niño establece sus metas en función de posibilidades, sin verse presionado, por la necesidad de alcanzar un objetivo que produciría frustración de no lograrlo.

## **2.4 Bases conceptuales**

### **2.4.1 Juegos manuales**

Los juegos manuales son las actividades que realizan los niños y niñas de manera interactiva, los niños son dinámicos, son activos, por lo consiguiente que los juegos motiva a los niños y niñas para su creatividad.

#### **2.4.1.1 Definición de Juegos**

Según Durivaje, (2015), sostiene que “el juego manual es una acción u ocupación libre que desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición”.

El autor considera al juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser. “Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño”.

Así mismo Bühler, citado por Calero (2011), lo define como toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad. Que el juego es una actividad espontánea del niño.

Lora, (2012), trata de explicar la esencia del juego, llegó a la conclusión de que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de la preparación para la vida seria. Él ya había advertido y afirma que precisamente a través del juego realizan los niños

todos los ejercicios necesarios para el desarrollo muscular y psíquico.

Coll, (2013), utilizó el juego como tendencia natural del niño sin desnaturalizar su espontaneidad.

Alfonso García (2009), define que es un espacio y tiempo de libertad en la cual se explora, experimenta y traen nuevas relaciones y vínculos entre las personas y su mundo, creando nuevas posibilidades de aprendizaje.

#### **2.4.1.2 Importancia de los juegos**

Arminta & Delgado (2015), considera que “los juegos manuales es lo más importante que existe, para que los educandos puedan aprender y demostrar que están aprendiendo. Es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño”.

“En ciertos casos es también es la manera de descubrir nuevas realidades. Puede decirse que el juego, es muy valioso para adaptarse al medio familiar o social. Por eso, no es prudente, en cualquier edad del niño, desalentar las tentativas que pretenden realizar formulándole advertencias”.

Es mejor animarlo proporcionándole lugares seguros, medios necesarios, consejos oportunos, directivas claras.

También, debe verse como medio de socialización, recreación, expresando sus sentimientos y necesidades. Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos de los demás, cumple sus reglas de juego, vence dificultades, gana y

pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor y/o padre de familia debe sugerir y participar en el juego. De este modo irán desarrollando capacidades y actitudes en la convivencia social.

Así mismo refiere que consiste un elemento básico en la vida y educación del niño ya que de ser divertido también es útil para su vida pero por qué es importante y qué les aporta? Los niños tienen que estar activos para así poder crecer y poder desarrollar sus capacidades cognitivas, el juego es de suma importancia para su aprendizaje y su desarrollo de los niños sabiendo que los niños aprenden jugando

El juego como elemento educativo, influye en:

- El desarrollo físico. (Lexus, Editores, 2016).
- El desenvolvimiento psicológico.
- La socialización.
- El desarrollo espiritual.

#### **2.4.1.3 Características de los juegos**

Arminta & Delgado (2015), define que los juegos son actividades espontáneas y libres, también de que el juego es el cambio para que ellos puedan describir su espíritu creador, dentro de algunas características encontramos que el juego:

Se orienta sobre la misma práctica.

El juego es la recreación del mundo real con el fantástico de los roles de los personajes donde el niño lo asigna.

En el juego el niño tiene que tener una actitud espontánea y de libertad.

El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.

El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

#### **2.4.1.4 Principios de los juegos manuales**

Los estudios realizados por Vallejo (2017), considera que para educar jugando, se debe tener en cuenta los siguientes principios:

El fin esencial de toda educación, es preparar al niño a querer y realizar en su vida la supremacía del espíritu, por lo cual, sea el que fuere el punto de vista en que se

coloque el educador, debe tender a conservar y acrecentar, en el niño, la energía espiritual.

Debe también respetar la individualidad del niño, porque la individualidad no puede desenvolverse sino por una disciplina que conduzca a liberación de los poderes espirituales que en él existen.

Los estudios, y de una manera general, el aprendizaje de la vida, deben dar libre curso a los intereses innatos del niño, es decir, a los que se despiertan espontáneamente en él y que encuentran su expresión en las actividades de orden manual, estético, intelectual, social y otras.

Cada edad tiene su carácter propio, y es preciso, por ende, que la disciplina personal y la disciplina colectiva sean organizadas por los niños en colaboración con los maestros, procurando reforzar el sentimiento de las responsabilidades individuales y sociales.

La competencia egoísta debe desaparecer de la educación, y ser reemplazada por la cooperación, que enseña al niño a poner su personalidad al servicio de la colectividad.

La coeducación deseada por la Liga excluye el tratamiento idéntico impuesto a los dos sexos; pero implica una colaboración que permita a cada sexo ejercer libremente, sobre el otro, una influencia saludable.

#### **2.4.1.5 Beneficios del juego**

Según el autor Vallejo (2017), nos dice que los beneficios de los juegos son:

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico

Es una vía excelente para poder expresar y realizar sus deseos

La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas

Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional

Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto

Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales

El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

Es muy importante participar en el juego con ellos La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.



#### **2.4.1.6 El desarrollo del niño a través del juego**

Según el autor Arminta & Delgado (2015) Coincide que para conseguir niños campeones tenemos que trabajar desde muy temprano incluso antes del nacimiento del niño, El niño a los 6 meses es capaz de mantenerse sentado y luego podrá levantarse, será un ejercicio que va a tonificar sus músculos.

Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar, luego a los dos años aparece el juego espontaneo, el niño juega con lo que tiene a su alcance y donde se encuentre, pese a esto puede tener una finalidad dirigida para poder favorecer la inteligencia y la adaptación, en este año se perfecciona el hablar y el andar de los niños, a los tres años se produce una importante actividad física la cual se deja de forma voluntaria, el niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio

#### **2.4.1.7 Concepción psicopedagógica de los juegos manuales**

Coll (2011), considera, que el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar los juegos manuales ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, los juegos manuales de aprovechamiento y desarrollado en la escuela.

De igual manera Labinowicz (2011), define el juego como” el tipo fundamenta de ocupación del ocupación del niño normal”. Sobre esto no cabe la menor duda, ya que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él. Para lograrlo es recomendable:

A. Utilizar oportunamente que le dan los llamados “juegos libres” que pueden intercalarse con los “juegos dirigidos”.

B. Observar en aquellas Sesiones de “juegos libres las inclinaciones del niño y considerar éstas como base de planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a las características del infante.

## **2.4.2 Motricidad fina**

### **2.4.2.1 Definición de la motricidad**

Bolaños (2016) define el desarrollo de la motricidad como “un conjunto de cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de su vida”. El desarrollo motriz ocurre a causa de tres procesos como: La maduración motora, crecimiento y aprendizaje. Esto significa que las personas desarrollan gran cantidad de movimiento y esto se evidencia desde que uno nace empieza

succionando o genera movimientos corporales lógicamente que estos movimientos son instintivos no son coordinados.

Keogh (1977) Establece que el desarrollo motor es inherente a la persona desde que nace hasta que muere y es importante conocer estos movimientos ya que son los músculos y nervios quien da origen a estos desarrollo motrices, así mismo estos cambios corporales guarda relación con los cambios corporales, así como su relación con los otros ámbitos de la conducta (Citado por Ruiz, 2014).

Más allá del estudio de los cambios y de los factores que la producen, Mercer (2011), “considera que el desarrollo motor es un proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente, pudiendo ser capaz de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación en la esfera social, proceso en el que se manifiesta una progresiva integración motriz que comporta diversos niveles de intervención y aprendizaje”.

Según Comellas & Perpinya (2013), manifiestan que para adquirir un desarrollo motor adecuado en las personas ya sea en los niños, personas adultas para ello se necesita un proceso de maduración es decir la adaptación al ambiente social, así mismo, tener la percepción sobre lo que nos rodea, a partir de esto surge una evolución que se va viendo paulatinamente, de esta manera, el niño debe aprender a moverse, a desplazarse ,después surge la capacidad de programación del sistema nervioso central, este permite coordinar las acciones voluntarias

requeridas; de esta manera se reflejará en un comportamiento motor observable, en donde da origen patrones de maduración expresado en los movimientos.

Así mismo, el desarrollo motor presenta diversas características la dirección céfalo caudal, es donde se relaciona en los movimientos que se desarrolla desde la cabeza a los pies y la dirección próxima distal, donde el dominio del movimiento va del centro del organismo hacia los extremos. Según Gallahue citados por Comellas & Perpinya. (2013), en este proceso se diferencia cuatro fases.

La motricidad está referido a los movimientos, articulaciones en donde se expresa mediante las actividades motoras, de esta manera hace funcionar a diversas actividades como: gatear, caminar, correr, saltar, coger objetos, escribir, etc., y las funciones psíquicas, que engloban procesos de pensamiento, atención selectiva, memoria, lenguaje, organización espacial y temporal.

Así mismo, Comellas & Perpinya (2013) manifiesta que los infantes pasan por un proceso evolutivo empezando por lo perceptivo, motor en donde se encarga de organizar percepciones subjetivas y dentro de ello la adquisición del conocimiento.

Es decir, que en los primeros cinco años es necesario y conveniente estimular diversos aprendizaje porque neuronalmente el niño es progresivo en sus

#### **a. Aspecto motor (Esquema motor funcional)**

##### **Coordinación dinámica general:**

“se refiere a grupos de músculos grandes. Es lo que se conoce como psicomotricidad gruesa. Sus conductas son el salto, la carrera y la marcha, además de otras más complejas, como bailar”(p21).

**Coordinación viso motora:**

“actividad conjunta de lo perceptivo con las extremidades, implicando además, un cierto grado de precisión en la ejecución de la conducta”.

“Se le reconoce como motricidad fina o coordinación óculo-manual. Sus conductas son: escribir, tocar instrumentos musicales, dibujar, gestos faciales, actividades de la vida diaria”(p.29).

**Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Posibilidad para mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

**Lateralidad:** Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por el dominio de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño o la niña estarán desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura.

**b. Aspecto cognitivo**

Así mismo, en el aspecto cognitivo se desarrolla diversas características como la **capacidad sensitiva** que consiste el uso de los sentidos, del mismo modo

desarrollar la **capacidad perceptiva**; en donde los niños realizan representaciones mentales, es aquí en donde hace uso de los sentidos, percepción y sensación están íntimamente relacionados.

Finalmente, el desarrollo de **la capacidad representativa**; en donde pone de manifiesto la internalización de los conceptos de objeto, espacio, tiempo y

A la vez de esta manera permite realizar una acción coherente o de acuerdo a la realidad que se presenta.

#### d. **Aspecto socio – afectivo**

Así mismo, los infantes toma conciencia de uno mismo, sus límites, sentimientos y emociones, frustraciones, seguridad- inseguridad y diferencias, del mismo modo toma conciencia del mundo que le rodea: espacio, tiempo y objetos.

Penton, B. (2007) manifiesta que es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.

Según Moscoso (2012), del mismo modo el autor establece que se refiere a un conjunto de actividades que el niño realiza a través de movimientos efectuados por los músculos pequeños del cuerpo, en el cual los infantes requieren ejercitarse y esto lo realizan de acuerdo a las reacciones detalladas, como también ejercitadas por intermedio de un guía.

Las actividades realizadas por los infantes deben ser de manera cíclica, es decir rutinarias y de costumbre para lograr el desarrollo de los músculos empezando de niveles simples o básicos hasta lo más complejo, en esto hay que considerar la edad de los niños es importante, así mismo, es necesario desarrollar actividades. Según Muñoz (2006) Nos dice que la motricidad fina es la precisión, eficiencia, acción a lo que llamamos movimientos asignados de sentido útil en cuya realización que intervienen el ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio así como el dedo, pies, cara, lengua, labios.

Palacios (2013) Nos dice que la motricidad fina se desarrolla a través del tiempo, la experiencia y del juicio que se requieren comprensión normal como fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

Según Pentón Hernández (1998) citado por Palacios (2013) “Nos dice que la motricidad fina es la operación de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Son movimientos exactos de las manos, cara y los pies”.

Según Palacios (2013) nos manifiesta que el niño debe pasar 3 etapas importantes para desarrollar correctamente la motricidad fina:

- a) **Etapas Inicial** :Nos quiere decir que es la observación del niño que puede alcanzar o imitar alguien de sus familiares
- b) **Etapas Intermedia:** Es donde el niño va ir mejorando su coordinación y pequeños movimientos.
- c) **Etapas Madura:** Los niños se integran a los elementos del movimiento en una acción bien ordenada.

### **2.4.2.2 Importancia de la motricidad**

Según Palacios (2013) La motricidad fina es sumamente importante ya que desarrolla en el niño los movimientos más delicados con el fin de que no surjan problemas en edades posteriores, se puede iniciar en los primeros meses de edad, por ello es sumamente importante que no se excluya las acciones como pintar, mover objetos.

Así mismo la motricidad fina permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, llegando así a ubicarse como una unidad funcional del cerebro muy importante donde los niños desde pequeños logran interpretar emociones y sentimientos, lo cual esto se localiza en el lóbulo frontal y en la región pre-central.

La motricidad fina llega a comprender los movimientos voluntarios, más finos y precisos de manos y dedos que conforman la fuerza y sensibilidad de los niños, lo cual juega un papel importante en la destreza manipulativa.

**Se pueden diferenciar en varios grupos:**

**Ejercicio de prensión** (Rasgar, ensartar)

**Ejercicio de desarrollo digital** (Moldear, Hacer bolas, Retorcer papeles, Plegar papeles, Papiroflexia)

**Ejercicio de pinzas** (Trasladar de un recipiente a otro)

**Ejercicios aplicados a las actividades básicas de la vida diaria** (Abrochar, Lavarse los dientes)



### **2.4.2.3 Desarrollo de la motricidad**

Según Moscoso (2012) refiere que en la infancia el desarrollo de la motricidad fina surge desde que el niño es un recién nacido, desarrollando las habilidades motoras finas y manejando las coordinaciones de los movimientos musculares pequeños que se producen en los dedos, lo cual permite al niño completar las tareas finas como la escritura el dibujo y abotonarse.

#### **Infancia (0-12 meses)**

Entre los 0 a 12 meses el infante tiene las manos cerradas como el resto de su cuerpo, lo cual con lleva que el niño no tenga el control sobre ello y realice movimientos contrarios.

#### **Gateo (1-3 años)**

El niño empieza a gatear y con ello va desarrollando la capacidad de manipular los objetos que le rodean, incluyendo la posibilidad de tirar, empujar marcar, dar vueltas, hacer garabatos y utilizar crayolas, así mismo ya pueden realizar torres y patrones como círculos.

#### **Preescolar (3-4 años)**

En esta etapa los niños realizan las tareas más delicadas, como manejar los cubiertos, atar, hasta realizar los trazos más simples. Así como también hacer uso de las tijeras, copiar, moldear en plastilina.

#### **Edad Escolar (5años)**

En esta edad los niños ya desarrollan las habilidades motoras finas, como el dibujo, cortar, pegar y trazar formas, hasta abrochar botones visibles.

También desarrollan las coordinaciones como, por ejemplo. -

**La coordinación manual:**

En la que el niño tiene el dominio de la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo, por lo cual se suma que se debe de exigir a los niños a tener mayor agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano.

**La coordinación viso-manual:**

Punzar, colorear, dibujar, recortar, pintar, enhebrar, copiar laberintos, moldear.

**La coordinación Facial:**

En esta coordinación se desarrolla la adquisición del dominio muscular y la posibilidad de comunicación y relación.

**La Coordinación fonética:**

En esta coordinación se estimula el dominio de descubrir y emitir sonidos, con el fin de llegar a tener una correcta emisión de palabras.

**Coordinación Gestual:**

En esta coordinación se hace uso de las manos y dedos, que tengan una coordinación entre ellos para así lograr proponer modelos gestuales.

#### **2.4.2.4 Beneficios de la motricidad**

Es muy fundamental para que el niño desarrolle diferentes habilidades porque es muy importante para la formación académica y la vida diaria del niño

Estimular la motricidad fina no solo ayuda a que el niño pueda leer y escribir sino también activa el desarrollo de diferentes áreas.

#### **2.4.2.5 Técnicas de la motricidad fina**

Gil (2013), señala que es importante desarrollar la creatividad desde los primera etapa en este caso desde la infancia a través del arte las canciones con el apoyo de las acciones de experimentar, del mismo modo los niños se siente atraídos y muchas de las veces se interesa por descubrir las cosas que los rodea y a base de ello poder ganar experiencias de las cosas.

En tal sentido, las tecinas grafico plásticas, potencian la creatividad en niños y niñas, siendo necesario en desarrollar sus potencialidades en las diversas maneras como el imaginar, generando nuevas acciones y conceptos, así como nuevas asociaciones entre éstos.

Las actividades plásticas son importantes porque genera motivación en los infantes y contribuye como “al desarrollo de la percepción, la sensibilidad, la estética, la capacidad creativa y expresiva, porque no solo le permite a los niños y las niñas adquirir un medio para comunicarse y expresarse a través de la imagen, sino que

también le permite imaginar, inventar e interactuar con los demás, por medio de estímulos visuales y táctiles en relación con los sentidos”. (Gil, 2013, p.45).

#### **2.4.2.6 Clasificación del juego motriz**

##### **2.4.2.6.1 Clasificación según piaget**

Según Piaget citado en Moreno y Rodríguez (2015) casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

- a) *“Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo”.*
  
- b) *Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.*
  
- c) *“Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 mes): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad”.*

- d) *Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses):* aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.
  
- e) *El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses):* imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.
  
- f) *Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses):* transición del juego motor al juego simbólico.

#### **2.4.2.6 .2 Lev Vigotsky y el juego.**

Lev Vigotski considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social y cultural en el que se desenvuelve. Desde este enfoque, el juego ocupa un lugar esencial en el desarrollo infantil, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales. La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en la actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) es la distancia que existe entre

otras dos zonas: la zona de desarrollo real (nivel de resolución de una tarea que el niño puede alcanzar por sí mismo, sin ayuda) y la zona de desarrollo potencial (lo que puede llegar a realizar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente o experto en esa tarea).

Para Vigotski, en la ZDP es donde se desarrolla el proceso de construcción de conocimiento y se avanza en el desarrollo.

#### **2.4.2.5 Jean Piaget y el juego.**

Jean Piaget, psicólogo suizo, considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo evolutivo. El juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo. Piaget describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios de desarrollo, y cada uno de ellos lo relacionó con los diferentes tipos de juego:

***Estadio sensorio motor:*** Es un periodo que se comprende desde el nacimiento hasta los dos años de edad, y compete al juego de ejercitación y funcionalidad, y está caracterizada por sentidos y acciones.

***Estadio pre operacional:*** Es un periodo que se comprende desde los seis hasta los siete años, y se encuentra vinculado a jugar simbólicamente, y tiene consistencia en la simulación de acciones, objetos, personajes que se presenten en el juego.

***Estadio de operaciones concretas:*** Es un periodo que se comprende desde los siete hasta los doce años, que se encuentra asociado a las reglas de juego, ésta implica el conocimiento y aceptación de normas seriadas que

puedan ser logradas objetivamente.

***Estadio de operaciones formales:*** Es un período que se comprende desde los doce años hacia delante, en donde se da mayor consistencia y pertinencia de los juegos de reglas. Un punto relevante, aparece en el primero y puede desarrollarse paralelamente con los demás juegos que se presentan en otros estadios.

Según García (1995) Piaget, realizó completos estudios sobre la relación juego-niño a lo largo de los diversos estadios del desarrollo. Pese a lo profundo del estudio de éste y otros maestros, no se ha llegado todavía a la idea conceptual. Y esto se acentúa si, saliéndonos de la línea humanista (única vía de acceso válida), leemos las definiciones asépticas y materialistas propias de nuestra cultura: Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

### **III. HIPÓTESIS.**

La aplicación de los juegos manuales, mejora significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Isabel de Aragón” de Chimbote.

#### **IV. METODOLOGÍA.**

##### **4.1 Tipo de investigación:** Explicativo.

Domínguez, (2015) señala que el tipo de investigación explicativa estudia fenómenos en cuanto a su componente, su finalidad es describir y explicar desde el punto de vista de los cambios de la variable, como propuesta:

##### **4.2. Nivel de investigación:** Cuantitativo.

El nivel de investigación es cuantitativo porque va permitir describir cómo se dan los juegos manuales en la motricidad fina de los niños de 3 años; es decir, solamente pretende medir y/o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. (Hernández, 2010).

##### **4.3. Diseño de investigación:** Pre experimental.

En este caso el diseño de la investigación es pre experimental, porque se va a aplicar una propuesta de juegos manuales para mejorar la motricidad fina en una muestra, conformada en los niños de 3 años. (Hernández, 2010).

El diseño de la investigación es pre experimental porque controla la variable independiente a través de la dependiente aplicando test antes y después del desarrollo de la estrategia de aprendizaje.

G: O1..... X.....O2

G: Grupo de sujetos.

X: Aplicación de los juegos manuales para mejorar la motricidad fina.

O<sub>1</sub>: Ejecución del pre test a la muestra seleccionada.

O<sub>2</sub>: Ejecución del pos test a la muestra seleccionada.



Al grupo elegido se le ejecuta un pre test, después se aplica la estrategia a la muestra de estudio y finalmente se le ejecuta un pos test, para determinar si manifiestan un cambio positivo con relación al pre test.

#### **4.4 Población y muestra.**

##### **4.4.1. Población.**

Está conformada por niños del nivel inicial de I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017.

La I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017, está ubicada en la Urb. El Acero, Jr. Sáenz Peña N° 720. Limitada con el sur con el mercado Alfonso Ugarte, por el norte limita con urb. La Balanza, por el oeste limita con el P.J Antúnez de Mayolo y por el Este limita con el Jardín de Niños.

##### **4.4.2. Muestra.**

El tipo de muestreo que se utilizó fue el muestreo no probabilístico que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la población de tan solo 18 niños, la muestra será igual.

*Tabla 1.*

*Muestra de estudio niños de 3 años de la I.E: Isabel Aragon*

<b>Institución educativa</b>	<b>Ugel</b>	<b>Nivel/edad</b>	<b>Sección</b>	<b>N° de niños</b>
Isabel Aragon	Santa	Inicial 3 años	Los Cariñositos	18

#### **4.5. Criterios de la selección de muestra.**

##### **4.5.1. Criterios de inclusión.**

- a) Niños y niñas matriculados en 03 años de nivel inicial.
- b) Niños y niñas que asisten de manera regular a clases.
- c) Niños y niñas que participan colaborativamente con la investigación.

##### **4.5.2. Criterios de exclusión.**

- a) Niños y niñas que no asisten de forma regular a clases.
- b) Niños y niñas que presentan problemas de aprendizaje.

#### **4.6. Definición y operacionalización de la variable.**

##### **4.6.1. Variable independiente: Juego Manual.**

Según Durivaje, (2015) el juego manual es una acción u ocupación libre que desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición.

##### **4.6.2. Variable dependiente: Motricidad fina.**

Según Aguirre (2006) la motricidad fina es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la

manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

**Matriz de operacionalización de la variable.**

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
<b>Variable independiente:</b> Juegos Manuales	Durivaje, (2015), “el juego manual es una acción u ocupación libre que desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición”.	Son actividades que sirven de mucha ayuda para los niños ya que va a comprender el uso de sus manos para mejorar la capacidad motora, en este caso utilizare la técnica del modelado como plastilinas, masitas y arcillas. Formas como círculos, cuadrados, triángulos. Texturas como áspero, riguroso y liso.	Asamblea	1. participa con alegría en el taller gráfico plástico. 2. describe los materiales que va a utilizar para realizar sus manifestaciones gráfico plásticas	La observación  Lista de cotejo
			Exploración del material	1. Explora los materiales que se le entrega para poder conocer sus posibilidades de producción.	
			Ejecución	1. Demuestra iniciativa y concentración al trabajar en las artes plásticas. 2. Demuestra sensibilidad y comunica ideas a través de las técnicas usadas. 3. representa lo que siente, le sucede y percibe a través de la elección de diversos medios gráficos plásticos. 4. Describe y aprende diversas técnicas en su contexto.	
			Verbalización	1. Aprecia y emite juicios de valor de su trabajo y el trabajo de sus compañeros. 2. Escucha y comenta lo que sus compañeros y maestros preguntan o dicen en torno a su producción plástica.	

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
<p><b>Variable dependiente:</b> Motricidad Fina</p>	<p>Aguirre Z. (2006) La motricidad fina es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos. La motricidad fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos sobre todo en tareas donde se utilizan de manera simultánea los brazos, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc)</p>	<p>Son actividades que sirven de mucha ayuda para los niños ya que va a comprender el uso de sus manos para mejorar la capacidad motora, en este caso utilizare la técnica del modelado como plastilinas, masitas y arcillas. Formas como círculos, cuadrados, triángulos. Texturas como áspero, riguroso y liso.</p>	<p>Modelar</p> <p>Forma</p> <p>Textura</p>	<p>Plastilina, masitas blandas, arcilla Masa de harina</p> <p>Círculos, cuadrados, triángulos</p> <p>Áspero, riguroso, liso</p>	<p>La observación</p> <p>Lista de cotejo</p>

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

### **4.4.1 Técnica La observación**

La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar a los docentes y a los niños en distintas situaciones, con el fin de obtener determinada información necesaria para la investigación.

Según el autor Pardinás, 2005 refiere que la técnica de la observación es el arte de mirar detenidamente, es la experiencia, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación.

En conclusión la observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos.

### **4.4.2 Instrumento la Lista de cotejo**

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.

Contiene un **listado** de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna, cuenta con 10 ítem y se encuentra dividido en 3 dimensiones que son dimensión 1: Modelado, dimensión 2: Formas, dimensión 3: Texturas.

Primero se solicitó el permiso de una institución Educativa para poder realizar a prueba piloto. Que fue realizada en otra institución Educativa que no era la mía, pero con 5 alumnos del nivel inicial, de manera que permita determinar algunas incongruencias o falencias del instrumento para su posterior mejora. Se aplicó la prueba piloto y se

observó que no hubo dificultades en su aplicación, por lo que se pudo determinar que estaba bien pero faltaba la valoración de las juezas.

Posteriormente, dicho instrumento se validó con los jueces expertos para determinar su validez y confiabilidad, que fueron 5 docentes tituladas del nivel inicial de diferentes instituciones, la cual observaron mi instrumento y me observaron que se encontraba bien distribuidos mis ítems pero que habían 2 ítems donde el niño si lo podía realiza pero con ayuda de la docente.

La valoración obtenida fue del SI Y NO, donde Si valió 1 y No valió 0

#### **4.5 Plan de análisis**

Domínguez (2015) refiere que, para el plan de análisis de los datos, es necesario: “Seleccionar el programa estadístico a utilizar; se establecen la organización de los datos de la variable a partir de cuadro y gráficos preestablecidos; se determinan las pruebas estadísticas concretas y la forma de analizar la confiabilidad y validez de los instrumentos de medición”. (p.56)

Considerando los datos recopilados en el trabajo de campo, se procederá a tabular electrónicamente una base digital de datos, luego se aplicará la estadística descriptiva, es decir, descriptiva a través de cuadros, gráficos y porcentajes, tablas de frecuencias unidimensionales complementadas conforme lo exige la norma APA, también se consignarán las respectivas interpretaciones

#### 4.6 Matriz de consistencia

Tabla 2.

Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera la aplicación de los juegos manuales mejora la motricidad fina en los niños de 3 años de la I?E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017?</p>	<p>Objetivo General. Determinar si la aplicación de los juegos manuales mejora la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>d. Identificar la motricidad fina con un pre test en los niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017</p> <p>e. Implementar juegos manuales para mejorar la motricidad fina en los niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017</p> <p>f. Evaluar la motricidad fina con un post test después de aplicar los juegos manuales, en los niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017</p>	<p>La aplicación de los juegos manuales, mejora significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017?</p>	<p>Tipo de investigación: Explicativo Nivel: cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población Niños de educación Muestra: 18 niños Inicial</p> <p>Técnica: Observación Pre /pos test</p> <p>Instrumento: Guia de observación Lista de cotejo</p>



#### 4.7 Principios éticos

En la presente investigación se tuvo en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresados en los principios y valores éticos que se encuentran establecidos en el Código de Ética para la Investigación Vers. 01 (2016) de la ULADECH Católica.

El Código de Ética para la Investigación vers. 01 (2016) refiere que, cuando se trabaja con una población selecta, siendo el caso de las personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.

Los principios que se tuvieron en cuenta, fueron:

- a) **Protección a las personas:** Significa reconocer la capacidad individual de las personas para tomar decisiones propias, en pocas palabras que la persona es un fin y no un medio, por ende, es necesario cuidar su autonomía.
- b) **Beneficencia y no maleficencia:** Significa que se debe asegurar el bienestar de las personas y no causar daño en ningún sentido posible.
- c) **Justicia:** Significa que no se expondrán al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se establecerá inclinaciones y limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas o imparciales.

## V. RESULTADOS.

### 5.1 Resultados.

Los resultados del trabajo de investigación obtenidos se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación.

#### 5.1.1. Identificar la motricidad fina con un pre test en los niños de 3 años de la I.E.P. “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017.

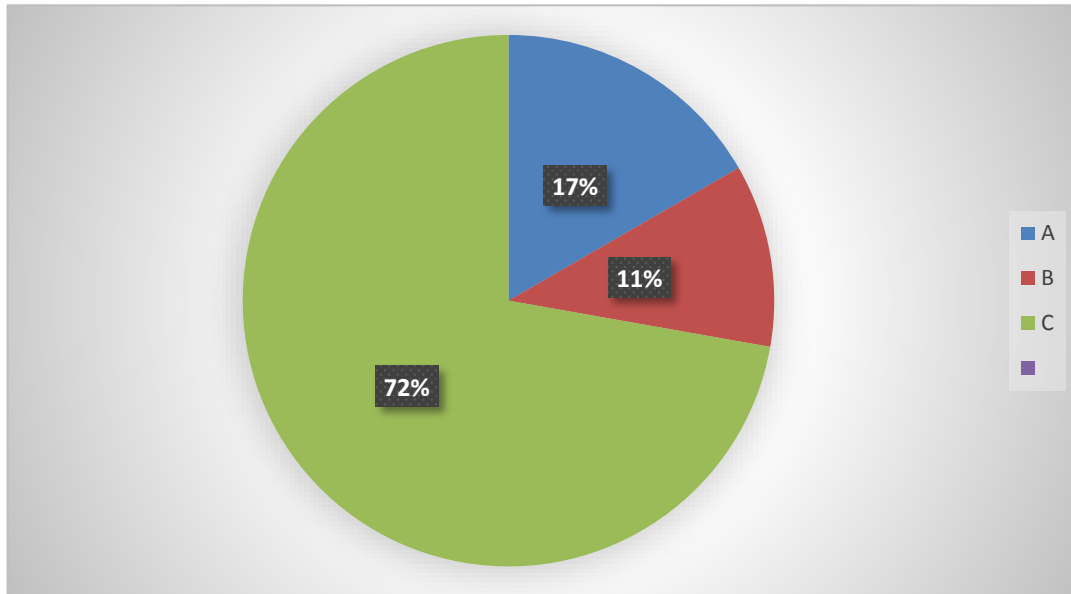
*Tabla 3.*

*Número de estudiantes según resultado de pre test.*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
A	3	17
B	2	11
C	13	72
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 1. Número de estudiantes según resultado de pre test.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla 1 y la figura 1, se muestra que el 72 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 17% en el nivel A.

**5.1.2. Implementar los juegos manuales para mejorar la motricidad fina de los niños de 3 años de la I.E.P. “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017.**

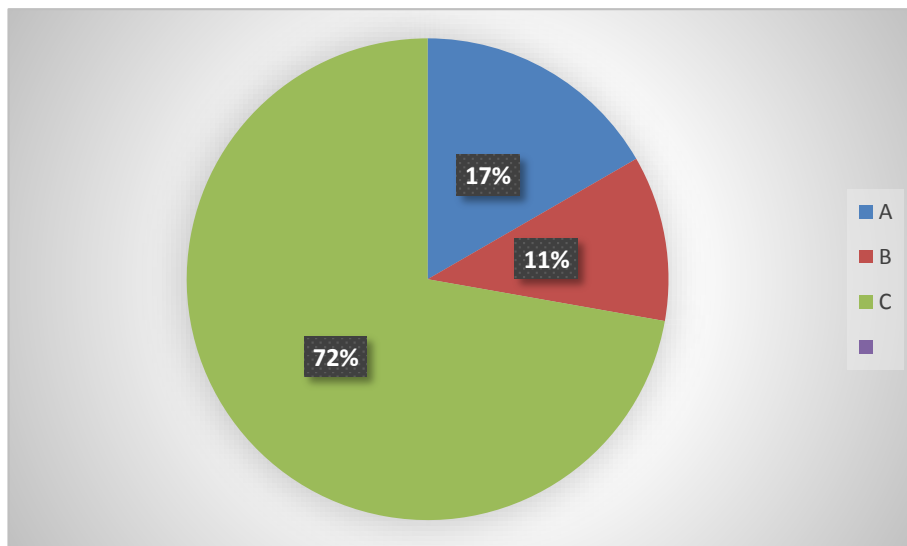
*Tabla 4.*

*Sesión 01: “Las partes de mi carita”.*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
A	3	17
B	2	11
C	13	72
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

*Figura 2. Sesión 01: “Las partes de mi carita”*



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 2 y la figura 2, se muestra que el 72 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 17% en el nivel A.

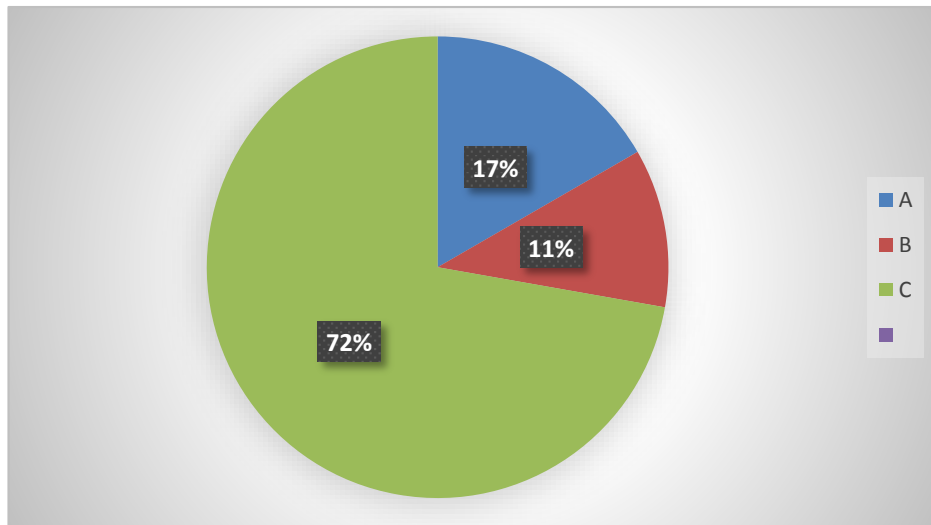
Tabla 5.

Sesión 02: “Conociendo mi sistema respiratorio”

NIVEL	N°	%
A	3	17
B	2	11
C	13	72
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 3. Sesión N° 02: “Conociendo mi sistema respiratorio”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 3 y la figura 3, se muestra que el 72 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 17% en el nivel A.

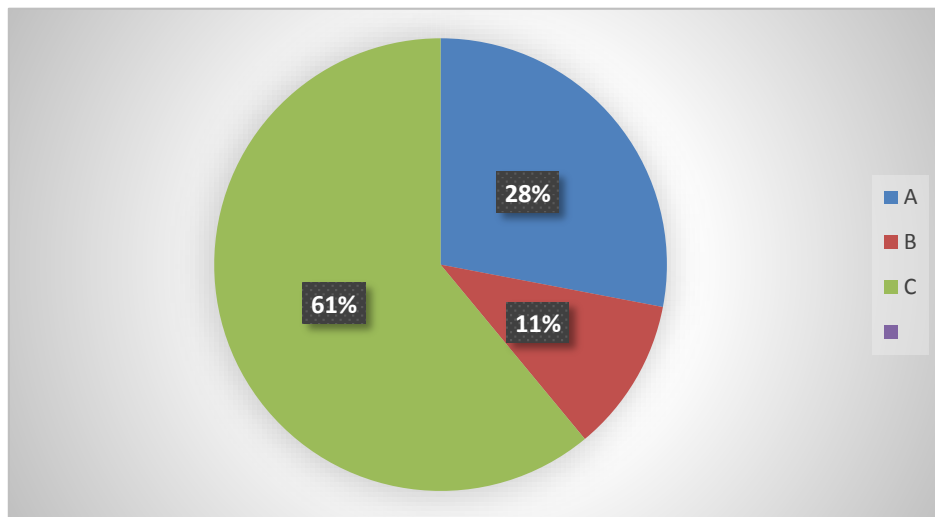
Tabla 6.

Sesión 03: Aprendo y modelo mi nombre

NIVEL	N°	%
A	5	28
B	2	11
C	11	61
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 4. Sesión N° 03: “Aprendo y modelo mi nombre.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 4 y la figura 4, se muestra que el 61 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 28 % en el nivel A

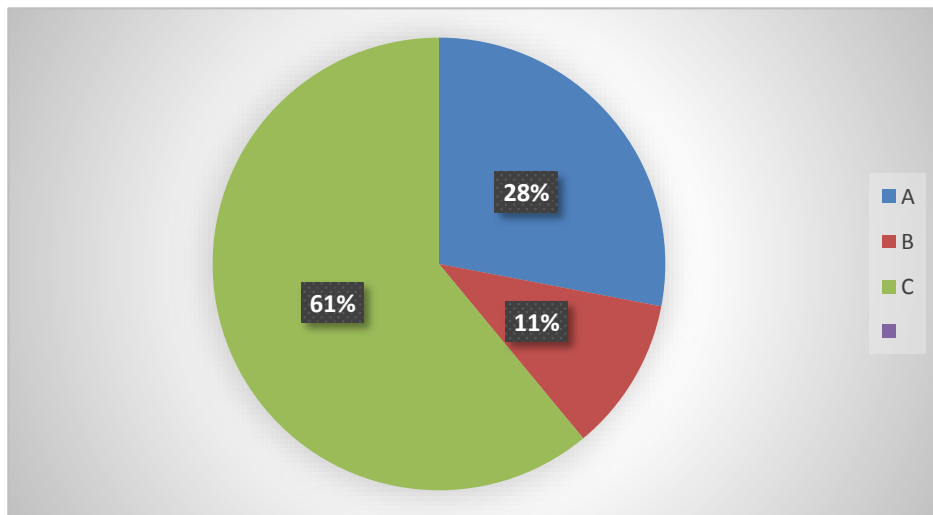
Tabla 7.

Sesión N° 04: “Objetos cuyos nombres inician con la I”

NIVEL	N°	%
A	5	28
B	2	11
C	11	61
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 5. Sesión N° 04: “Objetos cuyos nombres inician con la I”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 5 y la figura 5, se muestra que el 61 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 28 % en el nivel A.

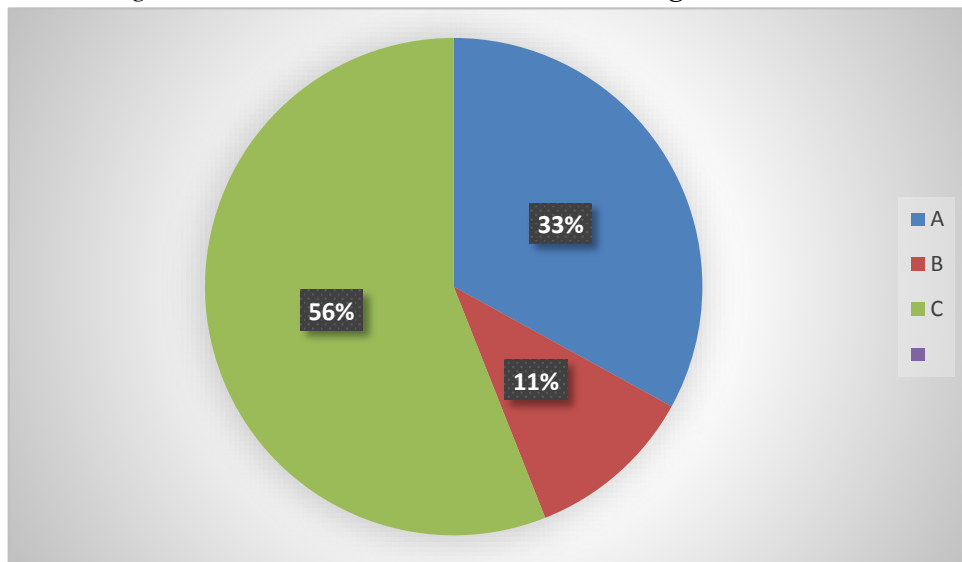
Tabla 8.

Sesión N° 05: “Conociendo al amigo círculo”

NIVEL	N°	%
A	6	33
B	2	11
C	10	56
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 6. Sesión N° 05: “Conociendo al amigo círculo”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 6 y la figura 6, se muestra que el 56 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 33 % en el nivel A.



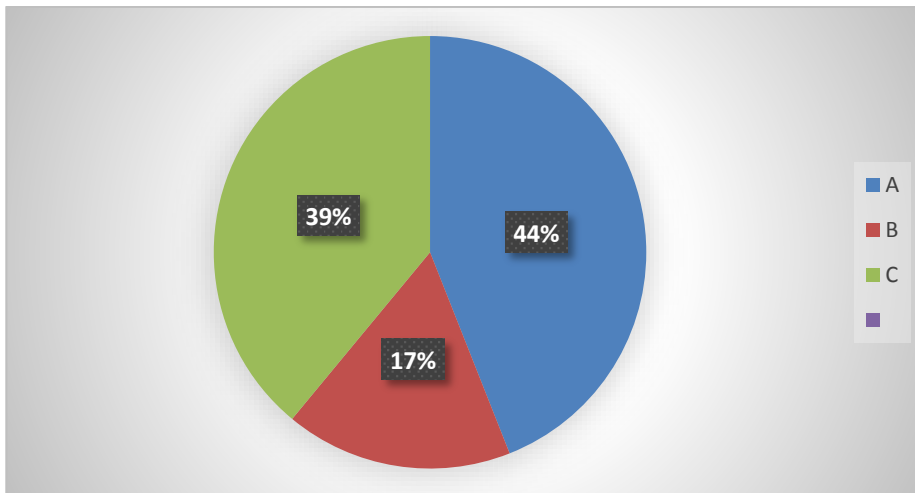
Tabla 9.

Sesión N° 06: “Conociendo a mi amigo cuadrado”

NIVEL	N°	%
A	8	44
B	3	17
C	7	39
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 7. Sesión N° 06: “Conociendo a mi amigo cuadrado”.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 7 y la figura 7, se muestra que el 39 % se encuentra en el nivel C, mientras que 17% se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 44 % en el nivel A.

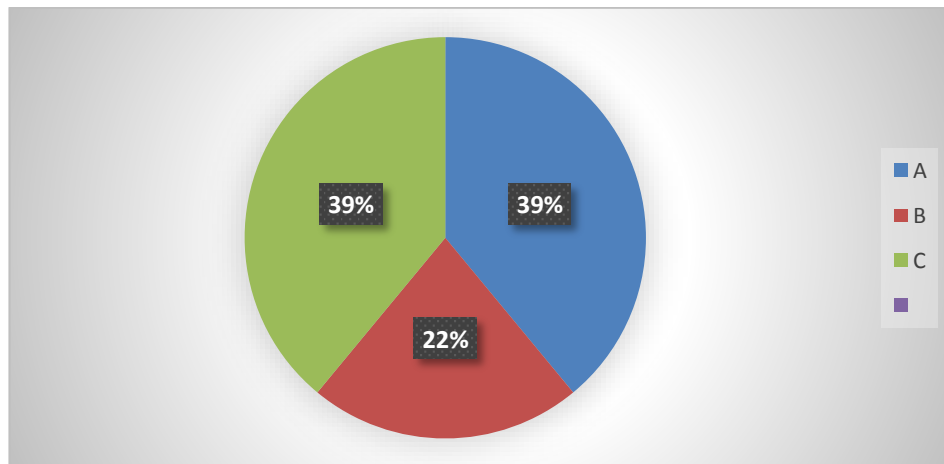
Tabla 10.

Sesión N° 07: “Me divierto produciendo figuras”

NIVEL	N°	%
A	7	39
B	4	22
C	7	39
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 8. Sesión N° 07: “Me divierto produciendo figuras”.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 8 y la figura 8, se muestra que el 39 % se encuentra en el nivel C, mientras que 22 % se encuentran en el nivel B, y finalmente solo un 39 % en el nivel A.

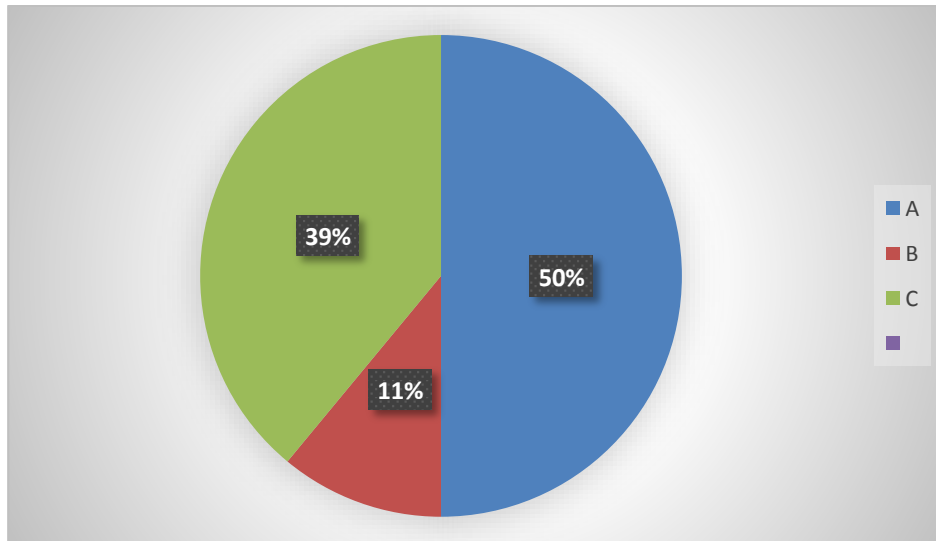
Tabla 11.

Sesión N° 08: “Secuencia de colores”

NIVEL	N°	%
A	9	50
B	2	11
C	7	39
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 9. Sesión N° 08: “Secuencia de colores”.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 9 y la figura 9, se muestra que el 39 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 50% en el nivel A.

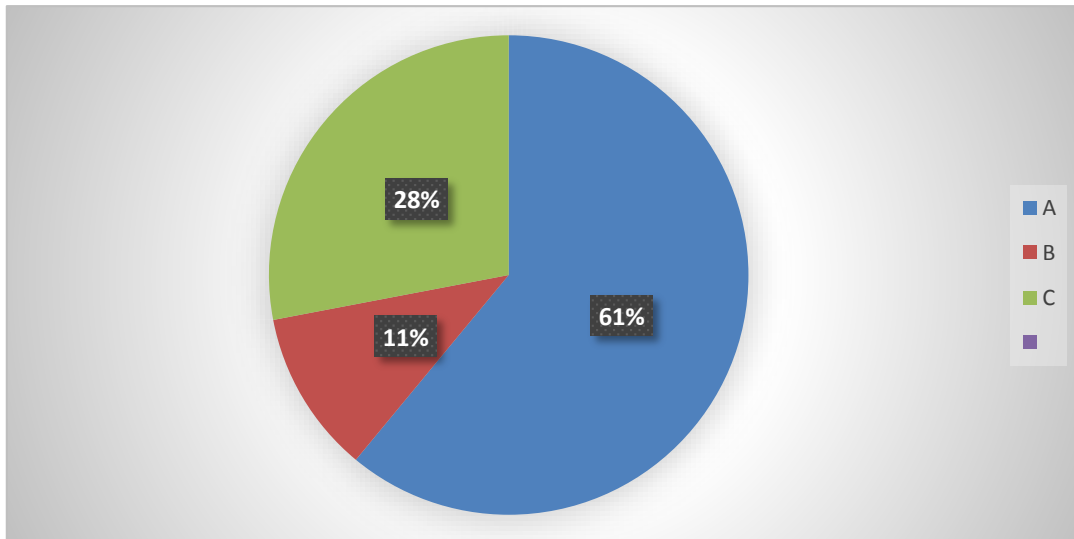
Tabla 12.

Sesión N° 09: “Secuencia de formas”

NIVEL	N°	%
A	11	61
B	2	11
C	5	28
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 10. Sesión N° 09: “Secuencia de formas”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 10 y la figura 10, se muestra que el 28 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 61 % en el nivel A.

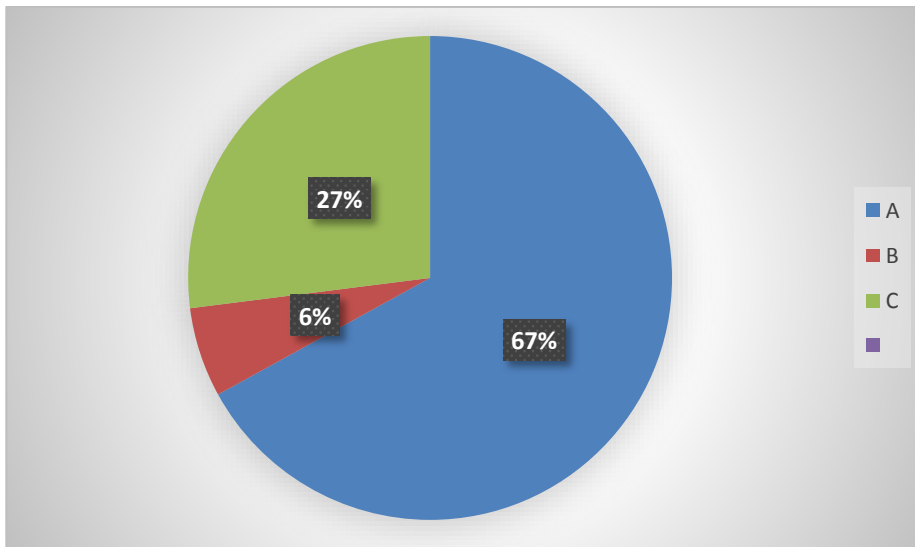
Tabla 13.

Sesión N° 10: “Aprendo la vocal A”

NIVEL	N°	%
A	12	67
B	1	6
C	5	27
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 11. Sesión N° 10: “Aprendo la vocal A”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 11 y la figura 11, se muestra que el 27 % se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 67 % en el nivel A.

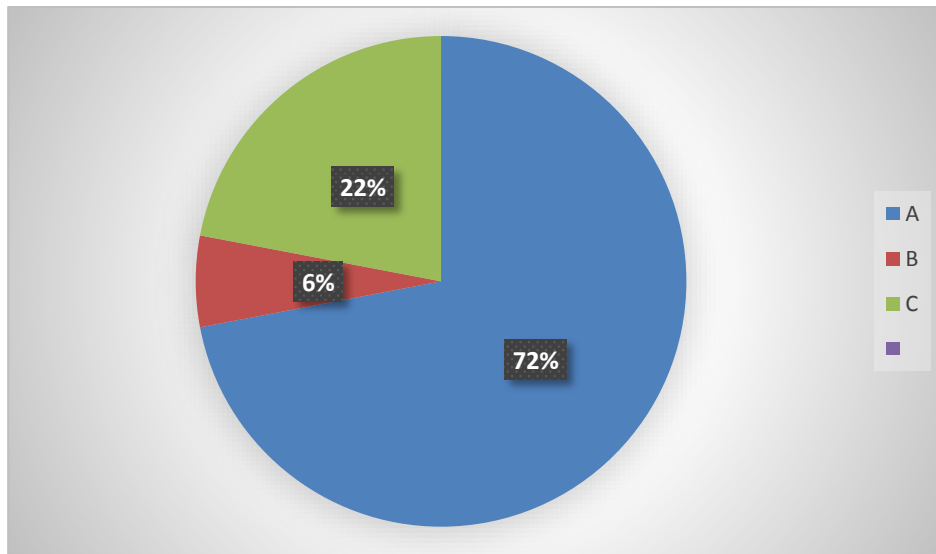
Tabla 14.

Sesión N° 11: “Conociendo al amigo triangulo”.

NIVEL	N°	%
A	13	72
B	1	6
C	4	22
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 12.Sesión N° 11: “Conociendo al amigo triangulo”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 12 y la figura 12, se muestra que el 22 % se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 72 % en el nivel A

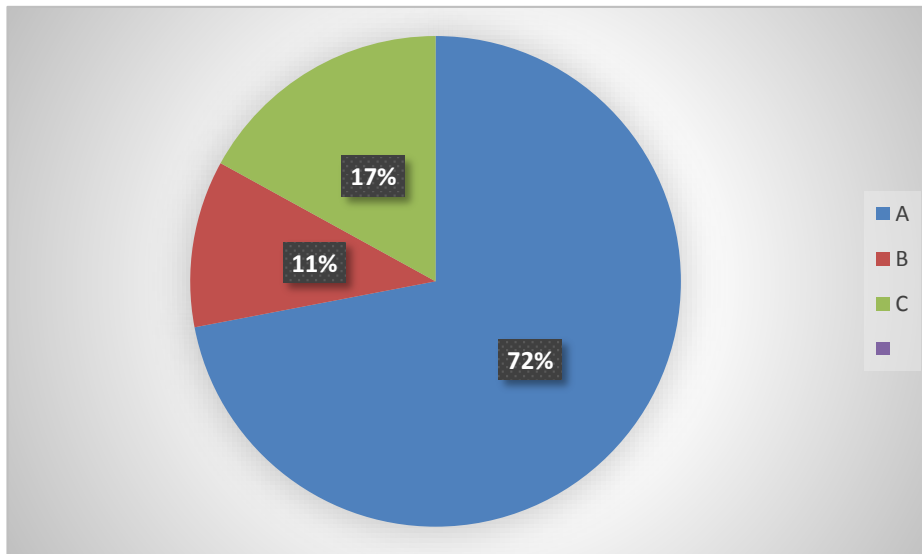
Tabla 15.

Sesión N° 12: “Escribimos la vocal E”

NIVEL	N°	%
A	13	72
B	2	11
C	3	17
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 13. Sesión N° 12: “Escribimos la vocal E”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 13 y la figura 13, se muestra que el 17 % se encuentra en el nivel C, mientras que 11 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 72 % en el nivel A.

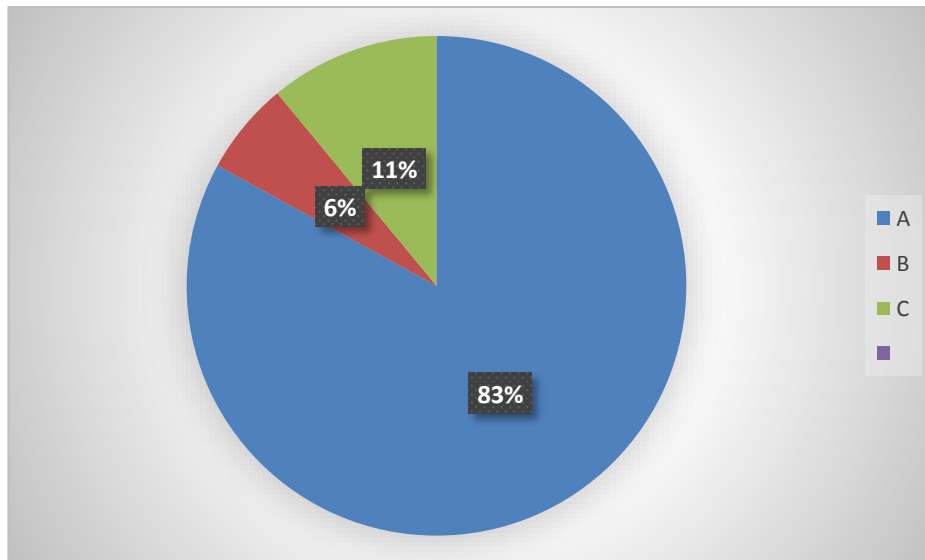
Tabla 16.

Sesión N° 13: “Conociendo al amigo policía”

NIVEL	N°	%
A	15	83
B	1	6
C	2	11
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 14. Sesión N° 13: “Conociendo al amigo policía”.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 14 y la figura 14, se muestra que el 11 % se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 83 % en el nivel A.



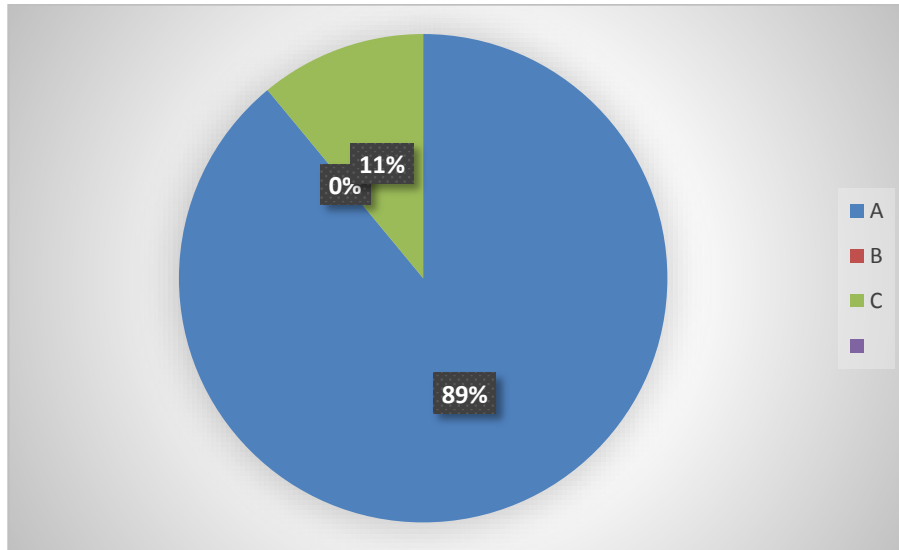
Tabla 17.

Sesión N° 14: “Conociendo al amigo bombero”

NIVEL	N°	%
A	16	89%
B	0	0%
C	2	11%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 15.Sesión N° 14: “Conociendo al amigo bombero”.



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 15 y la figura 15, se muestra que el 11 % se encuentra en el nivel C, mientras que 0 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 89 % en el nivel A.

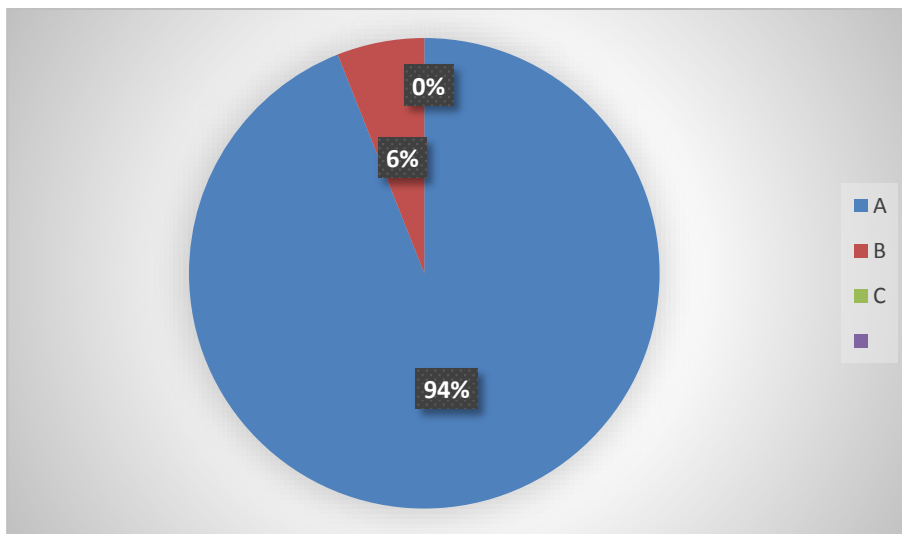
Tabla 18.

Sesión N° 15: “Conociendo al amigo doctor”

NIVEL	N°	%
A	17	94
B	1	6
C	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

Figura 16. Sesión N° 15: “Conociendo al amigo doctor”



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 16 y la figura 16, se muestra que el 0 % se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 94 % en el nivel A.

**5.1.3. Evaluar la motricidad fina con un post test, después de aplicar los juegos manuales a niños de 3 años de la I.E.P. “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017.**

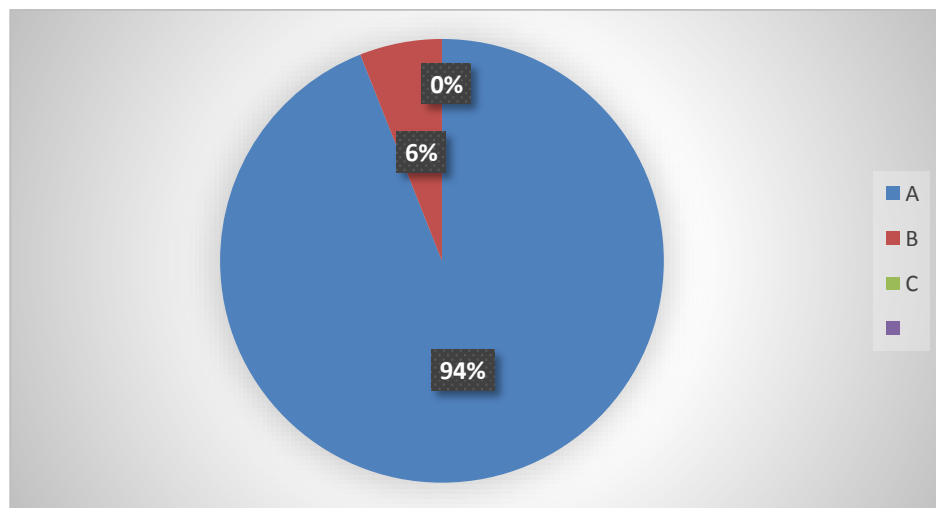
*Tabla 19.*

*Número de estudiantes según resultado de post test*

NIVEL	N°	%
A	17	94
B	1	6
C	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

*Figura 17. Número de estudiantes según resultado de post test*



Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2017.

En la tabla N° 17 y la figura 17, se muestra que el 0% se encuentra en el nivel C, mientras que 6 % se encuentran en el nivel B, y finalmente un 94 % en el nivel A.

## **5.2 Análisis de resultados.**

### **5.2.1 La motricidad fina con un pre test en los niños de 3 años de la I.E.P. “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017.**

Los resultados obtenidos en la tabla 01 con respecto a los resultados del pre test, se obtuvo que el 72 % de los niños se encontraban en el nivel C (inicio); el 11 % en nivel B (proceso) y finalmente un 17% en nivel A (logro previsto)

Al aplicar el pre test, se observó que los niños no controlan sus habilidades motoras ya que aún son niños pequeños de 3 años de edad que están en constante prendimiento, esas habilidades van a ayudar a los niños a ser más independientes y a entender cómo funciona su cuerpo. Satisfactoria van asimilando a alterar el mundo a su alrededor. También podría ser porque tienen problemas de dispraxia.

Ante los resultados obtenidos, se evidencia que se concentra en un nivel “C”, esto demuestra que los aprendizajes del estudiante aún no han avanzado sus capacidades, así mismo a lo referido por el Ministerio de Educación (2009) revela que cuando los estudiantes están empezando, aún no destacan sus habilidades motoras y de comunicación, es decir, que está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades en el aprendizaje.

Este resultado, se contrapone a la investigación desarrollada por Ñaupá (2014), en su tesis titulada “Programa de juegos manuales para mejorar la motricidad fina de los niños de 5 años de CEI 1573 Alto Paiján del Distrito de Paiján”, concluyó que la aplicación del programa de juegos manuales mejora significativamente la motricidad fina en niños de 5 años del C.E.I 1573 Alto Paiján del Distrito de Paiján. Por ello se consideró oportuna, la posibilidad de implementar y ejecutar los juegos manuales como estrategia para desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de 03 años.

### **5.2.2 Implementar los juegos manuales para mejorar la motricidad fina de los niños de 3 años del I.E.P “Isabel de Aragón” Chimbote, 2017.**

En el desarrollo aplicativo de la investigación, se procedió a diseñar quince (15) sesiones de aprendizaje, tomando en cuenta la programación de aula por parte y ayuda de la docente; en cada una de las sesiones se ha implantado actividades con modelado, formas y texturas, el mismo que respondía a un área de aprendizaje.

De esta forma, el desarrollo de las sesiones se diseñó con la finalidad de mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.P “Isabel de Aragón” y así mismo desarrollarlas más dinámicas, entre los estudiantes y la docente quien es el que guía, desenrolla y en camina las actividades curriculares en el aula.

Como se evidencian, estos fueron los resultados realizadas durante las quince (15) sesiones de aprendizaje observando y evaluando que el resultado progresivo de los niños en cada sesión.

Estos resultados se contrastan con la investigación de Gallego (2012), quién en su tesis titulada "La motricidad fina favorece el desarrollo de la creatividad a través de las actividades manuales en el preescolar", desarrollada en la Universidad del Tolima en Colombia, concluyó que es necesario fortalecer en el niño desde la etapa de la preescolar el interés por las expresiones artísticas, a través de las manualidades como base fundamental para formar pequeños creadores y talentosos, esto hace que las diversas actividades generen motivación en las actividades.

Al inicio de la implementación de la estrategia, los estudiantes no destacaron una participación relevante posiblemente porque se debe a que los niños no tienen una buena motricidad o pueden sufrir de disgrafía y dispraxia que si no se corrige luego con el paso de tiempo traerán consecuencias para su desenvolvimiento en la vida cotidiana. En este sentido, Arancibia (2012), reafirma lo que sustenta Bruner, señalando que solo concentrándose en la realización de la actividad el niño establece sus metas en función de posibilidades, sin verse presionado, por la necesidad de alcanzar un objetivo que produciría frustración de no lograrlo.

**5.2.3. Evaluar la motricidad fina con un post test después de aplicar los juegos manuales, en los niños de 3 años de la I.E.P. “Isabel de Aragón” de Chimbote, 2017.**

Los resultados alcanzados permiten evaluar la mejora significativa en la motricidad fina después de aplicar el post test los juegos manuales, en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote, Tabla N° 17, donde se distribuye en el nivel A, corresponde a 17 niños, con un 94%, así mismo en el nivel B se ubica 01 niño con el 6% y finalmente en el nivel C no se encuentra ningún estudiante, no correspondiendo a algún porcentaje.

Como lo evidencia Camacho (2016), en su tesis titulada “Efectos de un programa de Estimulación Temprana con intervención juegos manuales en el incremento del nivel de desarrollo motriz de niños de 2 a 5 años que asisten a los HCC de Moche”, tuvo el objetivo de analizar la motricidad fina de los niños a través de juegos manuales; tuvo un estudio de tipo descriptivo correlacional, en el que utilizo la encuesta y observación como técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 38 niños, concluye que, Una enseñanza en base a juegos manuales mejora en gran manera la motricidad fina en niños de 2 a 5 años que asisten a los HCC de Moche. Los niños mejoraron notablemente las habilidades motrices tras la aplicación de las actividades.

En este sentido, Vigotsky sustenta que el juego resulta así una actividad cultural, regulado por la cultura misma, y genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo. Por último, se pudo determinar que hay una diferencia significativa entre los resultados del pos test, con un nivel de significancia del 6% por lo que se concluyó que la aplicación de los juegos manuales, mejora significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote.



## **VI. CONCLUSIONES.**

Después de analizar cada uno de los resultados obtenidos en la aplicación del pre test y el post test, para establecer si existe una relación entre ambas variables se llegaron a las siguientes conclusiones, que:

Al aplicar el pre test, se obtuvo como resultado que el 72% de los estudiantes del aula de 3 años de la I.E.P “Isabel de Aragón”, presentaban un atraso en el desarrollo de la motricidad fina, obteniendo “C” por calificativo, esto se debe a que los niños no controlan sus habilidades motoras ya que aún son niños pequeños, otra de las causas podría ser porque tienen problemas de dispraxia, pero están en constante aprendizaje, debido a que esas habilidades van a ayudar a los niños a ser más independientes y a entender cómo funciona su cuerpo; si no esto puede causar un retroceso en el desarrollo motriz fino, y tener como consecuencia, niños con dificultades al escribir y leer.

Al implementar y aplicar la estrategia, se procedió a diseñar quince sesiones de aprendizaje, tomando en cuenta la programación de aula por parte y ayuda de la docente; en cada una de las sesiones se ha implantado actividades con modelado, formas y texturas, el mismo que respondía a un área de aprendizaje. De esta forma, el desarrollo de las sesiones se diseñó con la finalidad de mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de edad de la I.E.P Isabel de Aragón y así mismo

desarrollarlas más dinámicas, entre los estudiantes y la docente quien es el que guía, desenrolla y en camina las actividades curriculares en el aula. Para lo cual al realizar las sesiones de aprendizaje se pudo observar un avance de manera significativa en la motricidad fina de los estudiantes.

Al aplicar el pos test, se alcanzaron resultados que permitieron evaluar la mejora significativa en la motricidad fina después de aplicar el post test los juegos manuales, en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote, donde se distribuye en el nivel A, con un 94%, así mismo en el nivel B con el 6% y finalmente en el nivel C, no correspondiendo ningún porcentaje. Posteriormente, se realizó un análisis comparativo de los resultados obtenidos en el pre-test y post-test, donde es evidenciable que hubo una gran diferencia en cuanto al nivel de inicio y el logro previsto que tuvieron los niños de la muestra.

Por lo tanto, se llegó a la conclusión que la investigación tuvo un impacto muy positivo, ya que se logró mejorar significativamente la motricidad fina de los niños del aula de 3 años de la Institución Educativa Particular “Isabel de Aragón”.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda a los próximos estudiantes investigadores que tomen en cuenta esta investigación como antecedente de estudio para tener un impacto más concreto, en lo teórico y práctico en el desarrollo de la motricidad fina por medio de los juegos manuales en los niños y niñas de educación inicial, a nivel local, nacional e incluso internacional.

Se recomienda a los directivos y docentes de las instituciones educativas a que consideren los fundamentos y aportes teóricos y prácticos con respecto a los juegos manuales para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas, sobre todo, para el manejo adecuado de la mano y desarrollo de la escritura.

Se recomienda a las docentes de educación inicial que consideren en sus estrategias didácticas la implementación de los juegos manuales para desarrollar habilidades y destrezas específicas de la motricidad fina en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas,

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Arancibia, V (2012). *Psicología de la Educación*. Segunda edición. Editorial Alfaomega. México.
- Arboleda, N (2011). *Tecnología Educativa y Diseño Instruccional*. Inerconed Editores. Colombia.
- Arminta, J & Delgado J (2015). *Jugando ¿Aprendos?*. Tinta, Cuzco - Perú.
- Barone A. (2015). *Enciclopedia de Pedagogía Escuela para Maestros*. Editorial Cadiex Internacional. Colombia.
- Bolaños (2016). *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Armenia, Colombia, xxxeditorial Kinesis
- Calero, M (2011). *Educación Jugando*. Primera Edición. Edit San Marcos, Lima Perú.
- Camacho C. (2016). *Efectos de un programa de Estimulación Temprana con intervención juegos manuales en el incremento del nivel de desarrollo motriz de niños de 2 a 5 años que asisten a los HCC de Moche*. Tesis U.N.T Trujillo.
- Coll, C (2013). *Desarrollo Psicológico y Educación II Psicología*. Primera edición. Editorial Alianza, Madrid.
- Coll, C (2011). *El constructivismo en el Aula*. Octava Edición, Ed. Orcio. Barcelona - España.
- Comellas & Perpinya. (2013). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. Barcelona, ediciones Ceac

- Durivaje, J (2015). *Primera Infancia*. Editorial Trillas. México.
- Gallego E. (2012). *La motricidad fina favorece el desarrollo de la creatividad a través de las actividades manuales en el preescolar*. Tesis, Universidad del Tolima en Colombia.
- García M. (2012). *Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años en el C D I Colombia*. Tesis de grado obtenido no publicado. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Nicaragua, Managua, Nicaragua.
- Gil M, (2013). *Desarrollo Psicomotor en educación infantil (de 0 6 años)*. España, Editorial Wanceulen.
- Hernández, R. Fernández C. & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México, Editorial Mc Graw Hill, sexta edición.
- Huamán, J & Lizárraga, E (2012). *Vigostky, pensamiento y proyección*. Primera edición, Editorial Gralpex. Huancayo, Perú.
- Labinowicz, E. (2011). *Introducción a Piaget*. Ed. Person, México.
- Lexus, Editores (2016). *Diccionario Enciclopédico*. Ediciones Trébol S.L. Barcelona – España.
- López, A (2011). *Enciclopedia estudiantil*. Editorial Cultural S.A. Madrid – España.
- Lora, J. (2012). *Psicomotricidad hacia una Educación Integral* .Lima: CONCYTEC.
- Mercer, C. (2011). *Dificultades de los Aprendizajes*. Merced CAED.

- Moscoso N. (2012). *Motricidad fina y Motricidad fina*. Tesis de grado.  
Universidad Pedro de Valdivia. Santiago de Chile, Chile.
- Ñaupá J. (2014). *Programa de juegos manuales para mejorar la coordinación motriz de los niños de 5 años de CEI 1573 Alto Paijan del Distrito de Paijan*. Tesis. UNT. Trujillo, Perú.
- Penton, B. (2007) motricidad fina en la etapa infantil. Recuperado de:  
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSICOMOTRICIDAD%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>
- Rodríguez L. (2014). *Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la Escuela Particular Mixta Gandhi del recinto Colón en la provincia de Santa Elena en el año 2014*. Tesis, Universidad Estatal Península de Santa Elena (Ecuador).
- Ruiz L. (2014). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid, Gymnos Editorial Deportiva
- Solis, Uriarte & Valverde. (2012). *El protocolo de diagnóstico e intervención psicopedagógica*, Guía # 1 de diagnóstico rápido de 0 a 5 años. Valdivieso, E (2015), *El movimiento es vida*. Lima: CISE-, PUCP.
- Vallejo, P (2017). *Enciclopedia de Pedagogía y Psicología*. Ediciones Trébol. S.L. Barcelona - España.

## ANEXOS

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”  
1.2. LUGAR : Jr. Saenz pena N° 720  
1.3. EDAD : 3 años  
1.4. AULA : Azul  
1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio  
1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

#### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Partes de la cara”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar nuestros videos motivadores.</li><li>• Elaborar las partes de la cara.</li><li>• preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tv</li><li>• cd</li><li>• Imágenes</li><li>• Hojas</li><li>• Plastilina</li><li>• Lápiz</li><li>• Crayolas</li></ul>

## II. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
Personal Social	Afirma su identidad	Se valora así mismo	Se identifica como niño o niña según sus características corporales.	Lista de cotejo.

## IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO:
<p><b>Motivación:</b> Sacamos del sobre sorpresa un lindo espejito, hago que los niños empiecen a observarse uno por uno en el espejo, luego cantamos la canción “mi carita redondita”</p> <p><b>Problematización:</b> Les pregunto: ¿Qué observamos en el espejo? ¿Tendremos ojitos? ¿Tenemos nariz? ¿Cuántas bocas tenemos?</p> <p><b>Conflicto cognitivo:</b> ¿Cómo se llamara cada parte de nuestra carita que observamos en el espejito?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> les informare a mis niños que el día de hoy trabajaremos y conoceremos las “Partes de la cara”</p>
DESARROLLO:
<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</b> Muestro una cara grande vacía en la</p>



pizarra, Les asigno las partes de la cara a los niños y niñas y solicito de su ayuda, para que puedan ir a la pizarra y completar las partes de la cara que se encuentran incompletos donde corresponde

**Hoja de Aplicación:** Una vez terminada la clase, les entrego una hoja con una cara vacía para que ellos puedan dibujar las partes de su carita, luego modelar con plastilina.

**CIERRE:**

**Evaluación:** Interrogamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al aprender esto?  
¿Cuáles son las partes de la cara que aprendimos hoy?

**Extensión:** Los niños al llegar a casa comentan con sus papis lo que aprendieron en el aula.

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 01

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA: “Cuidamos nuestro Cuerpo”**

**AREA TRABAJADA: Personal Social**

**Indicadores:** Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina.

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary		
2	Arellano Blas Gabriela		
3	Cardenas Leyva Ismael		
4	Cashpa Garcia Sebastian		
5	Cruz Caldas Cataleya		
6	Chinchay Pacheco Angie		
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		
8	Gonzales Sulca Macarena		
9	Mantilla Prieto Dayana		

10	Matos Alcalde Benjamin		
11	Obregon Benites Sofia		
12	Paravisino Rouggel Sthefano		
13	Poma Segura Lionel		
14	Rebaza Miranda Zumiko		
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		
16	Silva Pazos Valezka		
17	Torres Vacilio Walter		
18	Torres Tolentino Yannela		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”
- 1.2. LUGAR : Jr, Saenz pena N° 720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azul
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Aprendo y modelo con plastilina mi nombre”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborar sus nombres y pegar en sus carpetas.</li><li>• preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas</li><li>• Plastilina</li><li>• Lápiz</li></ul>

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Instrumento</b>
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Socializa sus procesos y proyectos	Explora por iniciativa propia diversos	Lista de cotejo.

			materiales de acuerdo con sus necesidades del interés.	
--	--	--	--	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO:
<p><b>Motivación:</b> Les enseñare un video motivador de identidad personal, donde ellos verán que todos los niños y niñas del mundo tienen un nombre y hare la dinámica del juego “A gogo”, empezare yo primera diciendo mi nombre y así secuencialmente con todos los niños y niñas.</p> <p><b>Saberes Previos:</b> Les pregunto: ¿Qué observamos en el video? ¿Cada uno de nosotros tendremos un nombre? ¿Sera importante tener un nombre?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Ustedes reconocen su nombre? ¿Fue importante ver el video?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> les informare a mis niños que el día de hoy trabajaremos y conoceremos su nombre para lo cual lo modelaremos con plastilina</p>
DESARROLLO:
<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</b> Muestro mi nombre grande en la pizarra escrito con plumón para que ellos observen, les digo niños mi nombre es YERLI, lo escribo de manera clara, una vez acabado cojo plastilina y empiezo a modelar mi nombre por las texturas dadas, les explico que ahora ellos tienen que hacerlo en sus respectivos sitios y que sus nombres los tienen pegados en su carpeta.</p>

Una vez terminada la clase, les mando a sacar sus cartucheras, les entregó una hoja en blanco donde ellos con mi ayuda copiaran su nombre que ya se encuentra pegado en su carpeta, una vez terminado les entrego plastilina para ellos solos puedan modelas por las líneas de sus nombres y así también reconozcan la textura blanda que tiene la plastilina.



**CIERRE:**

**Evaluación:** Interrogamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al aprender esto? ¿Disfrutaste modelar tu nombre con la plastilina?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer e identificar su nombre y modelarlo con plastilina</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El trabajo en equipo.</li> </ul>

**VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 02

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidemos nuestro cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Comunicación

**Indicadores:** Modela con arcilla siluetas

Modela con masita diferentes dibujos

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1		CRITERIO 2	
		Modela con arcilla siluetas		Modela con masita diferentes dibujos	
		SI	NO	SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓			✓
2	Arellano Blas Gabriela	✓			✓
3	Cardenas Leyva Ismael	✓			✓
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓			✓
5	Cruz Caldas Cataleya	✓		✓	
6	Chinchay Pacheco Angie		✓		✓
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓		✓
8	Gonzales Sulca Macarena		✓		✓

9	Mantilla Prieto Dayana	✓		✓	
10	Matos Alcalde Benjamin		✓		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓		✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano		✓		✓
13	Poma Segura Lionel	✓			✓
14	Rebaza Miranda Zumiko		✓		✓
15	Rodriguez Merejildo Ayrton	✓			✓
16	Silva Pazos Valezka		✓		✓
17	Torres Vacilio Walter	✓			✓
18	Torres Tolentino Yannela		✓		✓



### **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03**

#### **I.-DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”  
1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720  
1.3. EDAD : 3 años  
1.4. AULA : Azul  
1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toriibo  
1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

#### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Sistema Respiratorio”**

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Maqueta del sistema respiratorio.</li><li>• Videos motivadores.</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• TV</li><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• masitas</li></ul>

#### **III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Instrumento</b>
Ciencia y	Indaga mediante	Evalúa y	Representa a través de	Lista de

Tecnología	métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia.	Comunica	dibujos, secuencias de imágenes o gráficos sencillos, el resultado de su indagación.	cotejo.
------------	--	----------	--	---------

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO:</b>
Motivación: Cantamos la canción “que será “para así poder abrir el sobre que traje, luego de cantar abrimos el sobre y vemos que dentro de ello hay una imagen grande del sistema respiratorio.
Problematización: Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Por respiramos nosotros? ¿A dónde se ira nuestro aire respirado?
Conflicto cognitivo: Les preguntamos: ¿Cómo se llama el sistema con el que nosotros podemos respirar?
Propósito y organización: El día de hoy hablaremos del sistema respiratorio
<b>DESARROLLO:</b>
Gestión y acompañamiento de los aprendizajes: Observamos el video del sistema respiratorio, luego de ver el video Interrogamos a los niños: ¿De qué trata el video?
Luego pego en la pizarra una maqueta del sistema respiratorio y explico parte por parte, les digo a ver niños vamos hacer un jueguito, se ponen de pie todos y digo: respiren todos, ¿por

dónde entrara el aire? Para lo cual pido opiniones y voy escribiendo en la pizarra, les digo que el aire entra por nuestras fosas nasales que es nuestra naricita y se va hasta nuestros pulmones. Luego de explicar procedo a que cada niño salga a la pizarra y me explique y nombre cada una de sus partes, luego les entrego un papelote dibujado dentro el sistema digestivo para que ellos puedan dibujar los pulmones mediante círculos y luego modelar con masita los pulmones la cual lo harán por grupos y al finalizar saldremos al patio pegar su trabajo

Aplicación: Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna modela con masita los pulmones.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Para qué sirve el sistema Respiratorio?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes conocer el sistema digestivo y moldelarlo con masita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>

**VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:**

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 03

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA: “Cuidamos nuestro Cuerpo”**

**AREA TRABAJADA: Ciencia y Ambiente**

**Indicadores:** Modela con masita los pulmones y forma figuras utilizando crayolas

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Modela con masita los pulmones y forma figuras utilizando crayolas	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela		✓
3	Cardenas Leyva Isamel		✓
4	Cashpa Garcia Sebastian		✓
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana	✓	

10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia		✓
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko		✓
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka		✓
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04**

## I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”  
1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720  
1.3. EDAD : 3 años  
1.4. AULA : Azúl  
1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toriibo  
1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

## II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo al amigo cuadrado”

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imagen del cuadrado.</li><li>• Videos motivadores.</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• TV</li><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• crayolas</li></ul>

## III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
Matemática	Actúa y piensa	Matematiza	Relaciona	Lista de

	matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	situaciones	características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	cotejo.
--	--	-------------	--	---------

## VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

### INICIO:

**Motivación:** Se motivara a los niños y niñas con una caja sorpresa para lo cual cantaremos la canción “Que será” una vez que descubrimos nos daremos cuenta que la caja contendrá imágenes con forma de un cuadrado y bloques lógicos en forma de cuadrados

**Saberes Previos** Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué figura geométrica será?

**Problematización:** ¿Cómo es un cuadrado? ¿Qué otros objetos tienen forma de un cuadrado?

**Propósito y organización:** El día de hoy conoceremos a nuestro amigo el cuadrado

### DESARROLLO:

Gestión y acompañamiento de los aprendizajes: Observamos el video del cuadrado, luego de ver el video Interrogamos a los niños: ¿De qué trata el video? , Pego en la pizarra una imagen del cuadrado, luego cojo un plumón y les explico que el cuadrado tiene 4 lados , empiezo a dibujarlo con el plumón lado por lado, Luego saldremos al patio y realizaremos una pequeña dinámicas que consistirán en dibujar un cuadrado en el piso para que los niños sigan la figura formando el cuadrado utilizando su cuerpo, por último en el aula se le enseñaran muchas figuras geométricas la cual los niños y niñas tendrán que identificar el cuadrado y seleccionarlo, luego les daré una hoja en blanco para que ellos con crayolas puedan dibujar cuadrados.

Aplicación: Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna repasa con crayolas los cuadrados y luego une los puntos hasta formar el cuadrado.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Habrá otros objetos con la misma forma del cuadrado?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes reconocer el cuadrado y dibujarlo utilizando crayolas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>



## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 04

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Matemática

**Indicadores:** Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado).

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Isamel		✓
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	

6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana		✓
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

### **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05**

#### **I.-DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azúl
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Conociendo al amigo circulo”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen del círculo.</li> <li>• Videos motivadores.</li> <li>• Preparar las hojas de aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TV</li> <li>• Hojas bond A4</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Crayolas</li> <li>• Bloques logicos</li> </ul>

**III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Instrumento</b>
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en	Matematiza situaciones	Relaciona características	Lista de cotejo.

	situaciones de forma, movimiento y localización		perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (círculo, cuadrado)	
--	---	--	--	--

## VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

### INICIO:

**Motivación:** Se motivara a los niños y niñas con una caja sorpresa para lo cual cantaremos la canción “Que será” una vez que descubrimos nos daremos cuenta que la caja contendrá imágenes con forma de un círculo y bloques lógicos en forma de círculos, de igual manera también se cantara la canción del círculo.

**Saberes Previos** Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué figura geométrica será?

**Problematización:** ¿Cómo es un círculo? ¿Qué otros objetos tienen forma de un círculo?

**Propósito y organización:** El día de hoy conoceremos a nuestro amigo el círculo

### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pego en la pizarra una imagen grande del círculo, luego cojo un plumón y les explico que el círculo no tiene lados, sino es como un redondo sin forma, empiezo a dibujarlo con el plumón en la pizarra. Luego saldremos al patio

y realizaremos una pequeña dinámicas que consistirán en dibujar un círculo en el piso para que los niños sigan la figura formando el círculo utilizando su cuerpo, por último en el aula se le enseñaran muchas figuras geométricas de los bloques lógicos para la cual los niños y niñas tendrán que identificar el círculo y seleccionarlo, luego les daré una hoja en blanco para que ellos con crayolas puedan dibujar círculos.

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna reconoce los círculos y coloréalos con crayolas.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Habrá otros objetos con la misma forma de los círculos?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes reconocer el círculo mediante bloques lógicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>

**INSTRUMENTO DE EVALUACION**

**LISTA DE COTEJO N° 05**

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Matemática

**Indicadores:** Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado).

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana		✓
10	Matos Alcalde Benjamin		✓

11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela	✓	

### **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06**

#### **I.-DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azúl
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Conociendo al amigo triángulo”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen del triángulo.</li> <li>• Videos motivadores.</li> <li>• Preparar las hojas de aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TV</li> <li>• Hojas bond A4</li> <li>• Imágenes</li> <li>• crayolas</li> </ul>

**III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Instrumento</b>
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de	Matematiza situaciones	Relaciona características perceptuales de los	Lista de cotejo.



	forma, movimiento y localización		objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
--	-------------------------------------	--	--	--

### VIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

#### INICIO:

**Motivación:** Se motivara a los niños y niñas con una caja sorpresa para lo cual cantaremos la canción “Que será” una vez que descubrimos nos daremos cuenta que la caja contendrá imágenes con forma de un triángulo y bloques lógicos en forma de triángulo, de igual manera también se cantara la canción del triángulo.

**Saberes Previos** Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué figura geométrica será?

**Problematización:** ¿Cómo es un triángulo? ¿Qué otros objetos tienen forma de un triángulo? ¿Cuántos lados tiene?

**Propósito y organización:** El día de hoy conoceremos a nuestro amigo el triángulo

#### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pego en la pizarra una imagen grande del triángulo, luego cojo un plumón y les explico que el amigo triángulo tiene 3 lados como su mismo nombre lo dice, empiezo a dibujarlo con el plumón en la pizarra. Luego saldremos al patio y realizaremos una pequeña dinámica que consistirán en dibujar un triángulo en el piso para que los niños sigan la figura formando el triángulo utilizando a ayuda de su cuerpo, Se les entregara a cada grupo bloques lógicos y un papelote, los niños tendrán que seleccionar solamente los triángulos y pegarlos en el papelote. Luego saldrán a exponer y señalar los triángulos en caso exista un error se corregirá junto con todos los niños. Luego se le entregara plastilina para que moldeen el triángulo y lo peguen en una hoja.

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna reconoce el triángulo y coloréalos con crayolas.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Habrá otros objetos con la misma forma del triángulo?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes reconocer el triángulo mediante bloques lógicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 06

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Matemática

**Indicadores:** Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado).

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela		✓
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya		✓
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓

8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana		✓
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela	✓	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

### **I.-DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azúl
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendemos y escribimos la vocal A”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imagen de la vocal A</li><li>• Imágenes de cosas que inician con la A.</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• TV</li><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• Cartulina corrugada</li><li>• lápiz</li></ul>

### **III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
Comunicación	Producción de textos escritos	Expresa sus sentimientos e ideas mediante el dibujo incluyendo grafías para representar sus vivencias.	- Vocalizan el fonema de la vocal A adecuadamente. -Repasa la grafía A usando trazos sencillos.	Lista de cotejo.

#### IX. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

##### INICIO:

**Motivación:** Los niños observan la cajita de sorpresa que tengo, para lo cual cantaremos la canción “Que será” hasta que descubramos que hay dentro. En donde están elementos que empiecen con las vocal A, para eso llamare a cada alumno para que saque un elemento de la cajita y iremos descubriendo los nombres de los objetos.

**Saberes Previos:** Se presenta una canción de la vocal A, se escucha la canción luego Les preguntamos: ¿Qué vocal mencionamos en la canción?

**Problematización:** ¿Qué objetos iniciaran con la vocal A? ¿Podremos hacer la vocal A?

**Propósito y organización:** El día de hoy conoceremos y escribiremos a la vocal A.

##### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pego la imagen grande de la vocal A en la pizarra, luego con un plumón dibujo la A les explico que es casi igual a hacer un triángulo, les pido a todos los niños que abran su boca y vocalicen la vocal A, luego empiezo a pegar

las imágenes que sacamos del sobre sorpresa y juntos iremos descubriendo el nombre de los objetos que inician con la vocal A , luego pego un texto en la pizarra donde llamare a cada niño para que reconozca la vocal A y pueda venir y encerrarlo en un círculo, Propongo realizar trazos de la A en sus respectivos lugares en un papelote por grupos, luego les entrego cartulina corrugada en trozos para que puedan armar su collage y pegar por las líneas de la vocal A , la cual ya está realizada en el papelote, así mismo hago que ellos reconozcan texturas rugosas con la ayuda de la cartulina corrugada.

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna reconoce la vocal A y enciérralo en un círculo.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste al sentir la textura áspera?  
¿Habrá otros objetos que inicien con la vocal A?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lograron los estudiantes escribir la vocal A y reconocer la textura rugosa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 07

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Comunicación

**Indicadores:** Realiza de manera adecuada la vocal A y logra reconocer la texturas

rugosa.

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Realiza de manera adecuada la vocal A y logra reconocer las texturas rugosas.	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	



9	Mantilla Prieto Dayana		✓
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela	✓	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”  
1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720  
1.3. EDAD : 3 años  
1.4. AULA : Azúl  
1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio  
1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Escribimos la vocal E”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imagen de la vocal E</li><li>• Imágenes de cosas que inician con la E.</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• TV</li><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• lápiz</li></ul>

### III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
Comunicación	Producción de	Expresa sus	- Vocalizan el	Lista de

	textos escritos	sentimientos e ideas mediante el dibujo incluyendo grafías para representar sus vivencias.	fonema de la vocal E adecuadamente. -Repasa la grafía E usando trazos sencillos.	cotejo.
--	-----------------	--	---	---------

#### X. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

##### INICIO:

**Motivación:** Los niños observan la cajita de sorpresa que tengo, para lo cual cantaremos la canción “Que será” hasta que descubramos que hay dentro. En donde están elementos que empiecen con las vocal E, para eso llamare a cada alumno para que saque un elemento de la cajita y iremos descubriendo los nombres de los objetos.

**Saberes Previos:** Se presenta una canción de la vocal E, se escucha la canción luego Les preguntamos: ¿Qué vocal mencionamos en la canción?

**Problematización:** ¿Qué objetos iniciaran con la vocal E? ¿Lo Podremos hacer la vocal E?

**Propósito y organización:** El día de hoy conoceremos y escribiremos a la vocal E.

##### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pego la imagen grande de la vocal E en la pizarra, luego con un plumón dibujo la E les explico que es muy fácil de hacer, que solo son trazos rectos, les pido a todos los niños que abran su boca y vocalicen la vocal E, luego empiezo a pegar las imágenes que sacamos del sobre sorpresa y juntos iremos descubriendo el nombre de los objetos que inician con la vocal E , luego pego un texto en la pizarra donde

llamare a cada niño para que reconozca la vocal E y pueda venir y encerrarlo en un círculo, Propongo realizar trazos de la E en sus respectivos lugares en un papelote por grupos, una vez terminado su trabajo grupal, salimos a pegar al patio su trabajo, luego les entrego una hoja bond con la vocal E grande y hojas de colores para que ellos rasguen y puedan llenarlo por las líneas con hojas de colores rasgados trozos de la vocal E

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna reconoce la vocal E y enciérralo en un círculo.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste al sentir la textura lisa? ¿Habrá otros objetos que inicien con la vocal E?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes escribir la vocal E y reconocer la textura lisa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 08

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Comunicación

**Indicadores:** Realiza de manera adecuada la vocal E y logra reconocer la textura lisa.

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Realiza de manera adecuada la vocal E y logra reconocer las texturas lisa.	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana	✓	

10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

### **I.-DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azúl
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Me divierto produciendo figuras”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videos motivadores.</li><li>• Imágenes de las figuras geométricas.</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• TV</li><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• crayolas</li></ul>

### **III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma , movimiento localización	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	Lista de cotejo.

#### XI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO:
<p><b>Motivación:</b> Se motivara a los niños y niñas con imágenes de las figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo), cada figura tendrá una imagen que los niños tendrán que describir.</p> <p><b>Saberes Previos</b> Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué figura geométrica será? ¿Qué imágenes están dentro de las figuras?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Cuántas figuras geométricas hay? ¿Qué otros objetos tienen la misma forma? ¿Cuántos lados tienen?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> El día de hoy produciremos figuras geométricas de manera libre.</p>
DESARROLLO:



**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pego en la pizarra imágenes de las figuras geométricas como: cuadrado, círculo, triángulo, Se les entregara por grupos un taper con bloques lógicos, para lo cual los niños tendrán que seleccionar por grupos todos los círculos en un lado, igualmente con los cuadrados y triángulos. Una vez terminado verificare si está correcto, luego procedo a darles un papelote y crayolas de diversos colores para que ellos puedan trabajar produciendo figuras geométricas, una vez terminando de dibujar diversas figuras vamos modelar con masitas de colores.

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna pinta los círculos, encierra los cuadrados y marca con X los triángulos.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Habrá otros objetos con la misma forma?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes producir figuras geométricas con crayolas y modelarlas con masitas de colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 09

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Matemática

**Indicadores:** Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado).

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela		✓
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya		✓
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓

8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana		✓
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela	✓	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azul
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Secuencia de formas”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes</li><li>• Figuras geométricas</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• Crayolas</li></ul>

### III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
------	-------------	-------------	-------------	-------------

Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional	Lista de cotejo.
------------	---	------------------------	--	------------------

## XII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

### INICIO:

**Motivación:** Se motivara a los niños y niñas con una caja sorpresa para lo cual cantaremos la canción “Que será” una vez que descubrimos nos daremos cuenta que la caja contendrán figuras geométricas de los bloques lógicos

**Saberes Previos** Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué figura geométrica será?

**Problematización:** Empezaremos buscando figuras geométricas en el aula y pidiendo a los niños que me ayuden a buscarlos y preguntaré ¿existirán más figuras geométricas? ¿Cuáles son?

**Propósito y organización:** El día de hoy realizaremos la secuencia según formas

### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:**

Utilizando las figuras geométricas encontradas en la caja sorpresa mostraremos a los niños y a las niñas como seguir una secuencia de formas, para ello también dibujaremos en la pizarra una secuencia de figuras (circulo- cuadrado) y sacaré a cada niño al frente para que me complete la secuencia

Luego saldremos al patio y se les entregara los bloques lógicos para que ellos puedan trabajar en grupos la secuencia según la forma, luego regresaremos al aula donde les entregare un papelote con formas donde ellos tienen que completar la secuencia con ayuda de sus crayolas.

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna completa la secuencia según forma.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Habrá otras figuras geométricas?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"><li>Lograron los estudiantes reconocer las figuras geométricas y seguir secuencias.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li></ul>

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 10

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Tengo una linda familia”

**AREA TRABAJADA:** Matemática

**Indicadores:** Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado).

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela		✓
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya		✓
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓

8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana		✓
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter		✓
18	Torres Tolentino Yannela		✓



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azul
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Secuencia de colores”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes</li><li>• Figuras geométricas</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• Crayolas</li><li>• Masitas de colores</li></ul>

### III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
------	-------------	-------------	-------------	-------------

Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Matematiza situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional	Lista de cotejo.
------------	---	------------------------	--	------------------

### XIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

#### INICIO:

**Motivación:** Se motivara a los niños y niñas con una caja sorpresa para lo cual cantaremos la canción “Que será” una vez que descubrimos nos daremos cuenta que la caja contendrán un gusanito de diversos colores.

**Saberes Previos** Les preguntamos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué colores tendrá ese gusanito?

**Problematización:** Empezaremos buscando colores en el aula y pidiendo a los niños que me ayuden a buscarlos y preguntaré ¿existirán más colores? ¿Cuáles son?

**Propósito y organización:** El día de hoy realizaremos la secuencia según colores

#### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:**

Utilizando el gusanito de colores que se encontraba dentro de la caja sorpresa mostraremos a los niños y a las niñas como seguir una secuencia según colores, para ello también pegaremos otro gusanito en la pizarra que se encontrara con su cuerpito vacío solo con las colores amarillo y rojo y para completar el cuerpito del gusanito pediré la ayuda de mis niños y llamare a cada niño al frente para que me complete la secuencia de colores , luego les entregare un papelote dibujado un gusanito para que ellos puedan seguir la secuencia y lo harán con la técnica del modelado con masita de diversos colores según corresponda

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna completa la secuencia según los colores que corresponda.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste? ¿Habrá otras figuras geométricas?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Lograron los estudiantes seguir secuencias de colores</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li></ul>

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 11

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Tengo una linda familia”

**AREA TRABAJADA:** Matemática

**Indicadores:** Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado).

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, relacionándolos con una forma bidimensional (circulo, cuadrado)	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela		✓
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓

8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana	✓	
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter		✓
18	Torres Tolentino Yannela		✓

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragón”
- 1.2. LUGAR : JR: Saenz Peña N°720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azúl
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Objetos cuyo nombre inicien con la I”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes</li><li>• Imágenes de cosas que inician con la I.</li><li>• Videos motivadores</li><li>• Preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• TV</li><li>• Hojas bond A4</li><li>• Imágenes</li><li>• Lápiz</li><li>• Arcilla</li><li>• masita</li></ul>

### III.COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
------	-------------	-------------	-------------	-------------

Comunicación	Comprende textos orales	Infieres en el significado de los textos orales .	Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado	Lista de cotejo.
--------------	----------------------------	--	--	---------------------

#### XIV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

##### INICIO:

**Motivación:** Los niños observan la cajita de sorpresa que tengo, para lo cual cantaremos la canción “Que será” hasta que descubramos que hay dentro. En donde están las imágenes que empiecen con las vocal I, para eso llamare a cada alumno para que saque un elemento de la cajita e iremos descubriendo los nombres de los objetos.

**Saberes Previos:** Se presenta una canción de la vocal I, se escucha la canción luego Les preguntamos: ¿Qué vocal mencionamos en la canción?

**Problematización:** ¿Qué objetos iniciaran con la vocal I? ¿Conocerán otros objetos inician con la vocal I?

**Propósito y organización:** El día de hoy trabajaremos objetos que inician con la vocal I

##### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pego las imagen de los elementos que inician con la vocal I en la pizarra, pido a mis niños que me ayuden a descubrir que imágenes son y que repitan conmigo sus nombres, luego con un plumón dibujo la I y les explico que es muy fácil de hacer, que solo son trazos rectos, Luego saldremos al patio a buscar mas objetos

que inicien con la vocal I, regresamos al aula y le entregare a cada niño una silueta de diferentes imágenes que inicien con la vocal I, como por ejemplo, isla, imán, iglú, etc., donde ellos tendrán que trabajar con la técnica del modelado de arcilla y con la técnica del modelado con masita, Los niños tendrán que modelar con arcilla 1 imagen y una con masita dentro de las siluetas de cada imagen dada

**Hoja de Aplicación:** Les entrego su hoja de aplicación bajo la consigna reconoce la las imágenes que inicien con la vocal I y enciérralas en un círculo.

**CIERRE:**

Evaluación Interrogamos: ¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste al sentir la textura lisa?  
¿Habrá otros objetos que inicien con la vocal E?

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograron los estudiantes reconocer imágenes que inicien con la vocal I y modelar con arcilla siluetas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las dificultades que obtuvieron fue trabajar en equipo.</li> </ul>



## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 12

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Cuidamos nuestro Cuerpo”

**AREA TRABAJADA:** Comunicación

**Indicadores:** Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado y modela con arcilla por siluetas

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado y modela con arcilla por siluetas	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Isamel	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	

9	Mantilla Prieto Dayana	✓	
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

### **XV. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. IE : I.E.P “Isabel de Aragon”
- 1.2. LUGAR : Jr, Saenz pena N° 720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azul
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo al amigo policía”**

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar nuestros videos motivadores.</li><li>• Imágenes del policía.</li><li>• preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tv</li><li>• cd</li><li>• Imágenes</li><li>• Hojas</li><li>• Plastilina</li><li>• lápiz</li></ul>

### **XVI. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Instrumento</b>
-------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.	Lista de cotejo.
--------------------	---	---	--	------------------

## XVII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

### INICIO:

**Motivación:** Miramos un video motivador de la labor que realiza nuestro amigo el policía para que puedan ver su labor y en que consiste su trabajo.

**Problematización:** Niños no saben lo que me paso el día de hoy, Cuando estaba lista para venir a clase, un hombre muy malo le robó su celular a una señora que venía caminando por la calle, todos nos quedamos asustados y no pudimos hacer nada ¿Ustedes saben a quién debería a ver llamado para que nos ayude? ¿Que hubiesen hecho ustedes en mi lugar?

**Saberes Previos:** ¿Cuál será la labor del amigo policía? ¿Que utiliza el policía para poder atrapar a los delincuentes?

**Propósito y organización:** les informare a mis niños que el día de hoy trabajaremos y conoceremos la labor del amigo policía.

### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:**

Pegaré una lámina grande del amigo policía en la pizarra, les hablaré nuevamente en que consiste su trabajo y que materiales va a utilizar para realizar su labor en ayuda a la comunidad, cuáles son sus obligaciones y responsabilidades. Luego por grupos les daré un papelote y dentro estará dibujado el amigo policía para lo cual ellos tendrán que modelar con la plastilina su ropa del policía.

**Hoja de Aplicación:** Les entregare su hoja de aplicación bajo la consigna, Pintar al amigo policía y encerrar en un círculo los materiales que utiliza para poder atacar a la delincuencia

**CIERRE:**

**Evaluación:** Interrogamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al aprender esto?  
¿Cuáles son los materiales que utiliza el amigo policía?

**Extensión:** Los niños al llegar a casa comentan con sus papis lo que aprendieron en el aula.

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer e identificar a través de la indagación al amigo policía y modelar con plastilina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El trabajo en equipo.</li> </ul>

**VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 13

CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL

**UNIDAD DIDACTICA:** “Visitamos lugares de nuestra comunidad, Chimbote está de fiesta”

**Indicadores:** Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Ismael	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	

7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana	✓	
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

### **XVIII. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”
- 1.2. LUGAR : Jr, Saenz pena N° 720
- 1.3. EDAD : 3 años
- 1.4. AULA : Azul
- 1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio
- 1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo al amigo bombero”**

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar nuestros videos motivadores.</li><li>• Imágenes del bombero.</li><li>• preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tv</li><li>• cd</li><li>• Imágenes</li><li>• Hojas</li><li>• masita</li><li>• lápiz</li></ul>

### **XIX. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Instrumento</b>
-------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------



Personal	Convive	Construye y	Da cuentas del	Lista de cotejo.
Social	respetándose a sí mismo y a los demás	asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.	

## XX. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

### INICIO:

**Motivación:** Miramos un video motivador de la labor que realiza nuestro amigo el bombero para que puedan ver su labor y en que consiste su trabajo.

**Problematización:** Niños no saben lo que me paso el día de hoy, cuando me venía al colegio hubo un incendio cerca a mi casa, y las casitas se estaban quemando, entonces mis vecinos no sabían a quién llamar para que pueda ayudarles y así poder apagar el fuego. ¿Ustedes saben a quién podrían haber llamado mis vecinas? ¿Que hubiesen hecho ustedes en mi lugar?

**Saberes Previos:** ¿Cuál será la labor del amigo bombero? ¿Que utiliza el amigo bombero para apagar los incendios?

**Propósito y organización:** les informare a mis niños que el día de hoy trabajaremos y conoceremos la labor del amigo bombero.

### DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:** Pegaré una lámina grande del amigo policía en la pizarra, les hablaré nuevamente en que consiste su trabajo y que materiales va a utilizar para realizar su labor en ayuda a la comunidad, cuáles son sus obligaciones y responsabilidades. Luego Se vestirá a un niño o niña de bombero utilizando material reciclable y de este modo brindarles la información necesaria, sobre la importante labor que realiza el bombero explicándoles también las cosas que utiliza para apagar incendios (manguera, extinguidor) así mismo se les resaltara que el bombero debe cumplir con todas las medidas de seguridad posible como es utilizar su uniforme adecuadamente, utilizar su casco de seguridad, utilizar botas, guantes, etc. Por se le hablaremos de que debemos valorar y respetar al bombero por la gran labor que realiza salvando vidas y arriesgando la de él. Se formaran 2 grupos de las cuales se les dará un tiempo de 10 minutos para que dialoguen entre ellos y puedan crear una pequeña historia con mi ayuda. Luego ellos saldrán a dramatizarlo, al finalizar les entregare un papelote por grupo con los materiales que utiliza el bombero para que ellos puedan aplicar la técnica del modelado con masita de diversos colores.

**Hoja de Aplicación:** Asignaré su hoja de aplicación, bajo la siguiente consigna: Pintar al amigo bombero según los colores correspondientes.

**CIERRE:**

**Evaluación:** Interrogamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al aprender esto?  
¿Cuáles son los materiales que utiliza el amigo bombero?

## v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer e identificar a través de la indagación al amigo bombero y modelar con masita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El trabajo en equipo.</li> </ul>

### INSTRUMENTO DE EVALUACION

#### LISTA DE COTEJO N° 14

**CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL**

**UNIDAD DIDACTICA:** “Visitamos lugares de nuestra comunidad, Chimbote está de fiesta”

**Indicadores:** Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1
		Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.

		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary		✓
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Ismael	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya	✓	
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	
7	Galarreta Gonzales Nyjhas	✓	
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana	✓	
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia	✓	
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

### XXI. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : I.E.P “Isabel de Aragon”  
1.2. LUGAR : Jr, Saenz pena N° 720  
1.3. EDAD : 3 años  
1.4. AULA : Azul  
1.5. DOCENTE : Lic. Sonia Huanilo Toribio  
1.7 TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo al amigo doctor”

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar nuestros videos motivadores.</li><li>• Imágenes del doctor.</li><li>• preparar las hojas de aplicación.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tv</li><li>• cd</li><li>• Imágenes</li><li>• Hojas</li><li>• crayolas</li><li>• Lápiz</li></ul>

### XXII. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	Instrumento
------	-------------	-------------	-------------	-------------

Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.	Lista de cotejo.
--------------------	---	---	--	------------------

### XXIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO:
<p><b>Motivación:</b> Miramos un video motivador de la labor que realiza nuestro amigo el doctor para que puedan ver su labor y en que consiste su trabajo.</p> <p><b>Problematización:</b> Niños no saben lo que me paso el día de hoy, Cuando estaba lista para venir a clase me sentí tan mal que me desmaye en mi casa y no sabía a donde ir para que me puedan curar. ¿Ustedes saben a dónde podría a ver ido? ¿Que hubiesen hecho ustedes en mi lugar?</p> <p><b>Saberes Previos:</b> ¿Cuál será la labor del amigo doctor? ¿Que utiliza el doctor para curar a los enfermos?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> les informare a mis niños que el día de hoy trabajaremos y conoceremos la labor del amigo doctor.</p>
DESARROLLO:

**Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:**

Pegaré una lámina grande del amigo doctor en la pizarra, con sus materiales y les hablaré nuevamente en que consiste su trabajo y que materiales va a utilizar para realizar su labor en ayuda a la comunidad como; curar a los enfermos, etc ..

Luego les daré un papelote por grupos, donde tendrán que dibujar los materiales que utiliza el doctor con ayuda de las crayolas.

**Hoja de Aplicación:** :Les entregare su hoja de aplicación bajo la consigna, Pintar al amigo doctor y encerrar en un círculo los materiales que utiliza para poder curar a los enfermos.

**CIERRE:**

**Evaluación:** Interrogamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste al aprender esto?  
¿Cuáles son los materiales que utiliza el amigo policía?

**Extensión:** Los niños al llegar a casa comentan con sus papis lo que aprendieron en el aula.

**v. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:**

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer e identificar a través de la indagación al amigo policía y modelar con plastilina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El trabajo en equipo.</li> </ul>

**VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

## INSTRUMENTO DE EVALUACION

### LISTA DE COTEJO N° 15

CICLO: IX GRADO/EDAD: 3 AÑOS SECCION: AZUL

**UNIDAD DIDACTICA:** “Visitamos lugares de nuestra comunidad, Chimbote está de fiesta”

**Indicadores:** Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.

N°	Apellidos y Nombres	CRITERIO 1	
		Da cuentas del cumplimiento DE las responsabilidades propias y las de los demás.	
		SI	NO
1	Alva Garcia Hilary	✓	
2	Arellano Blas Gabriela	✓	
3	Cardenas Leyva Ismael	✓	
4	Cashpa Garcia Sebastian	✓	
5	Cruz Caldas Cataleya		✓
6	Chinchay Pacheco Angie	✓	



7	Galarreta Gonzales Nyjhas		✓
8	Gonzales Sulca Macarena	✓	
9	Mantilla Prieto Dayana	✓	
10	Matos Alcalde Benjamin		✓
11	Obregon Benites Sofia		✓
12	Paravisino Rouggel Sthefano	✓	
13	Poma Segura Lionel	✓	
14	Rebaza Miranda Zumiko	✓	
15	Rodriguez Merejildo Ayrton		✓
16	Silva Pazos Valezka	✓	
17	Torres Vacilio Walter	✓	
18	Torres Tolentino Yannela		✓

INSTRUMENTO

Indicadores Apellidos Y Nombres	D1 MODELADO								D2 FORMAS						D3 TEXTURAS						TOTAL	
	Amasa plastilina haciendo uso de sus dedos		Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina.		Modela con arcilla siluetas		Modela con masita diferentes dibujos		Dibuja figuras geométricas. (circulo, cuadrado y triangulo)		Reconoce figuras geométricas en bloques lógicos		Forma figuras utilizando las crayolas.		Reconoce texturas blandas utilizando algodón		Reconoce texturas rugosas utilizando cartulinas corrugadas		Reconoce texturas lisas utilizando hojas de color			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Para dar como resultado las notas (A,B,C), de las 10 criterios: Se evaluara de la siguiente manera:  
**A: 16 a 20                      B : 10 a 14                      C: 0 a 10**

**LEYENDA**

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Senia Guisella Huanilo Toribio

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Mes es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado Desarrollo de la motricidad fina. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E.P. ISABEL DE ARAGÓN, DEL DISTRITO DE CHIMBOTE EN EL AÑO 2017**

Este instrumento de 10 ítems fue elaborado por el investigador Mariños Aguilar Yerli.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Yerli Emilia Mariños Aguilar

.DNI:76673940

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....  
.....  
.....  
.....

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable  (X)
- Aplicable después de corregir  ( )
- No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

Sonia Huanilo Toribio

DNI 40978442

Especialidad: Lic. E.D. Inicial

Fecha: 25 de mayo

  
Firma del experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD FINA

N°	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinacia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Modelado								
1	Amasa plastilina haciendo uso de sus dedos	X		X		X		
2	Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina	X		X		X		
3	Modela con arcilla con dibujos libres	X		X		X		
4	Modela con masita diferentes dibujos	X		X		X		
Dimensión 2: Formas								
1	Dibuja figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo)	X		X		X		
2	Reconoce figuras geométricas con bloques lógicos	X		X		X		
3	Forma figuras utilizando crayolas	X		X		X		
Dimensión 3: Texturas								
1	Reconoce texturas rugosas	X		X		X		
2	Reconoce texturas ásperas	X		X		X		
3	Reconoce texturas lisas	X		X		X		

Lic: Sonia Huérfano Foribio Simpfati

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Pamela Judith Zavaleta Valderrama

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Mes es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado Desarrollo de la motricidad fina. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E.P. ISABEL DE ARAGÓN, DEL DISTRITO DE CHIMBOTE EN EL AÑO 2017**

Este instrumento de 10 ítems fue elaborado por el investigador Mariños Aguilar Yerli.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Yerli Emilia Mariños Aguilar

.DNI: 76673940

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Si es suficiente, Pero hay 2 ítems que lo pueden realizar con la ayuda de la docente.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable  (X)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

Pamela Judith Zavaleta Valderrama

DNI: 40861053

Especialidad: Lic. Educación Inicial

Fecha: 28-05-18



Firma del experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD FINA

N°	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinacia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Modelado								
1	Amasa plastilina haciendo uso de sus dedos	X		X		X		
2	Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina	X		X		X		
3	Modela con arcilla con dibujos libres		X		X		X	
4	Modela con masita diferentes dibujos	X		X		X		
Dimensión 2: Formas								
1	Dibuja figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo)	X		X		X		
2	Reconoce figuras geométricas con bloques lógicos	X		X		X		
3	Forma figuras utilizando crayolas	X		X		X		
Dimensión 3: Texturas								
1	Reconoce texturas rugosas		X		X		X	
2	Reconoce texturas ásperas	X		X		X		
3	Reconoce texturas lisas	X		X		X		

Lic. Pamela Zavoteta Valdebrama *Pamela*



## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Belsy Santos López

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Mes es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado Desarrollo de la motricidad fina. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E.P. ISABEL DE ARAGÓN, DEL DISTRITO DE CHIMBOTE EN EL AÑO 2017**

Este instrumento de 10 ítems fue elaborado por el investigador Mariños Aguilar Yerli.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Yerli Emilia Mariños Aguilar

.DNI:76673940

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de items para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Si es eficiente, pero hay 2 item que es con ayuda y supervisión de la docente

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable  (X)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

Belsy Lizabeth Santos López

DNI: 46797918

Especialidad: Lic. Educación Inicial

Fecha: 28/05/2018



Firma del experto

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Nancy Victoria SALINAS CRUZ

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Mes es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado Desarrollo de la motricidad fina. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E.P. ISABEL DE ARAGÓN, DEL DISTRITO DE CHIMBOTE EN EL AÑO 2017**

Este instrumento de 10 ítems fue elaborado por el investigador Mariños Aguilar Yerli.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Yerli Emilia Mariños Aguilar

.DNI:76673940

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

Si es suficiente, Pero hay 2 ítems que va con la ayuda de la docente.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable  (X)

Aplicable después de corregir  ( )

No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

Nancy Victoria SALINAS CRUZ

DNI: 32734254

Especialidad: Lic. EDUCACIÓN INICIAL

Fecha: 28/05/2018

  
Firma del experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD FINA

N°	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinacia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Modelado</b>								
1	Amasa plastilina haciendo uso de sus dedos	X		X		X		
2	Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina	X		X		X		
3	Modela con arcilla con dibujos libres	X		X		X		
4	Modela con masita diferentes dibujos	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Formas</b>								
1	Dibuja figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo)	X		X		X		
2	Reconoce figuras geométricas con bloques lógicos	X		X		X		
3	Forma figuras utilizando crayolas	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Texturas</b>								
1	Reconoce texturas rugosas	X		X		X		
2	Reconoce texturas ásperas	X		X		X		
3	Reconoce texturas lisas	X		X		X		

Lic. Nancy Victoria Salinas Cruz



## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. ROXANA MARÍA FERNÁNDEZ PANTA 9085

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Mes es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado Desarrollo de la motricidad fina. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I. E.P. ISABEL DE ARAGÓN, DEL DISTRITO DE CHIMBOTE EN EL AÑO 2017**

Este instrumento de 10 ítems fue elaborado por el investigador Mariños Aguilar Yerli.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Yerli Emilia Mariños Aguilar

.DNI:76673940

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

SI ES SUFICIENTE LOS ÍTEMS PERO HAY DOS QUE  
VAN PERO CON AYUDA Y SUPERVISIÓN DE LA DOCENTE.

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable  (X)
- Aplicable después de corregir  ( )
- No aplicable  ( )

Nombre y apellido del juez evaluador:

ROXANA FERNANDEZ PANTA

DNI: 32733846

Especialidad: LIC. EDU. INICIAL

Fecha: 28 de Mayo

  
Firma del experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD FINA

N°	DIMENSIONES / ITEMS	Pertinacia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Modelado								
1	Amasa plastilina haciendo uso de sus dedos	X		X		X		
2	Dibuja las partes finas de la cara y modela con plastilina	X		X		X		
3	Modela con arcilla con dibujos libres		X		X		X	Esta bien, pero con ayuda de la docente
4	Modela con masita diferentes dibujos	X		X		X		
Dimensión 2: Formas								
1	Dibuja figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo)	X		X		X		
2	Reconoce figuras geométricas con bloques lógicos	X		X		X		
3	Forma figuras utilizando crayolas	X		X		X		
Dimensión 3: Texturas								
1	Reconoce texturas rugosas		X		X		X	
2	Reconoce texturas ásperas	X		X		X		
3	Reconoce texturas lisas	X		X		X		

Lic. Roxana Fernández Parra. *fnf*