



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS BASADO EN EL  
ENFOQUE SOCIO COGNITIVO MEJORA LA  
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 205”SOL RADIANTE”  
AGUAS VERDES-TUMBES, 2018.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

**ERIQUE ESTRADA, DIANA SOLANHS**

**ORCID ID: 0000-0003-0197-3229**

ASESORA

**ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR**

**ORCID ID: 0000-0002-9392-7520**

**TUMBES-PERÚ**

**2019**



## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Erique Estrada, Diana Solanhs

ORCID ID: 0000-0003-0197-3229

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote,

Estudiante de pre grado, Tumbes-Perú.

### **ASESORA**

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID ID: 0000-0002-9392-7520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación Y Humanidades

Escuela Profesional de Educación Inicial Chimbote, Tumbes, Perú

### **JURADO**

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID ID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros de Guadalupe

ORCID ID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID ID: 0000-0001-7135-8868



**FIRMA DE JURADO Y ASESORA**

---

DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL

**PRESIDENTE**

---

DRA. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE

**MIEMBRO**

---

DRA. ARRUNÁTEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA

**MIEMBRO**

---

DRA. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

**ASESORA**



## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por su infinita misericordia y su protección en mis días de soledad y en mis días de compañía.

A mis queridos Docentes que he conocido y he aprendido de ellos, sobre de manera muy especial a mi asesora de tesis Dra. Erika Leonor Alama Zarate quien día y noche ha sabido responderme en cada una de mis inquietudes.

A la Directora de la Institución Prof. Ana María García Maceda por darme la oportunidad de realizar mi proyecto de tesis en su noble Institución 205”Sol Radiante “y a los niños quienes me dieron su atención y cariño.

Erique Estrada Diana Solanhs

## DEDICATORIA

A Dios que a pesar de las  
circunstancias

Él ha permanecido conmigo,  
Sosteniendo mi mano siempre.

A mis tres hijas Yarina, Yomara,  
Melanny, quienes son mi ayer, mi hoy  
y mi mañana mi lucha constante por  
ser la mejor versión de mi cada día.

A mis progenitores quienes son mi  
soporte moral y económico para  
poder cumplir con cada paso que  
necesito para lograr mi objetivo y ser  
una gran profesional demostrándome  
a mí misma que vale la pena todas las  
noches de desvelos serán mi  
recompensa.

Erique Estrada Diana Solanhs



## RESUMEN

Este trabajo de investigación atiende como objetivo general La Aplicación de un Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo si mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes,2018- Tumbes-Perú. Así mismo identificar la problemática de qué manera Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “Sol Radiante “Aguas Verdes, 2018, Tumbes-Perú. La metodología es de tipo cuantitativo, Nivel: correlacional de Diseño: Pre-experimental, se utilizó la técnica la observación y el instrumento fue la lista de cotejo una población muestral de 27 niños y niñas de 4 años, como resultados podemos demostrar que en la dimensión gestual el logro previsto era el 7 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 96%, se concluyó que después de aplicar programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo si mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

**Palabras clave:** programa, juegos lúdicos, enfoque socio cognitivo, motricidad fina.

## **ABSTRACT**

This research work serves as a general objective The Application of a Playful Games Program based on the socio-cognitive approach if it significantly improves fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the Educational Institution No. 205 “Radiant Sun” Aguas Verdes , 2018- Tumbes-Peru. Likewise, identify the problem in which way the Playful Games Program based on the socio-cognitive approach improves fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the 205 “Radiant Sun“ Aguas Verdes Educational Institution, 2018, Tumbes-Peru. The methodology is quantitative, Level: correlational Design :Pre-experimental, the observation technique was used and the instrument was the checklist a sample population of 27 children of 4 years, as results we can show that in the gestural dimension the expected achievement was 7% in the pre-test, while in the post-test the expected achievement was 96%, it was concluded that after applying play program based on the socio-cognitive approach if it significantly improves the development of the fine motor.

**Keywords:** program, playful games, socio-cognitive approach, fine motor skills.

## Contenido

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
FIRMA DE JURADO Y ASESORA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE DE TABLA .....	xi
INDICE DE GRAFICO .....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA .....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	6
2.1.3. Antecedentes Locales.....	8
2.2. BASES TEORICAS .....	10
2.2.1 Motricidad fina .....	10
2.2.2 Habilidades de la Motricidad Fina .....	11
2.2.3 Desarrollo Cognitivo .....	11
2.2.4 Coordinación Viso-manual .....	11
2.2.5 Atención .....	11
2.2.6 Percepción .....	11
2.2.7 Memoria .....	12
2.2.8 Juegos Lúdicos .....	12
2.2.9 Estrategias didácticas .....	12
2.2.10 Objetivos del juego .....	13
2.2.11 Clasificación del juego.....	13
2.2.12 Juegos de conocimiento corporal .....	13
2.2.13 Juegos Motores .....	14
2.2.14 Juegos emocionales .....	14
2.2.15 Característica del juego.....	14
2.2.16 Estrategia metodológica del juego .....	15
2.2.17 Características de las actividades .....	15
2.2.18 Enfoque colaborativo de la motricidad fina .....	16

2.2.19 Materiales de las actividades plásticas.....	16
2.2.20 Importancia del aprendizaje colaborativo .....	16
2.2.22 Teoría de la Motricidad Fina.....	17
2.2.23 Inteligencias múltiples .....	17
2.2.23.1 Inteligencia Lingüística.....	17
2.2.23.2 Inteligencia lógico Matemática .....	17
2.2.23.3 Inteligencia Espacial .....	18
2.2.23.4 Inteligencia cinestésico-corporal.....	18
2.2.23.5 Inteligencia interpersonal.....	18
2.2.23.6 Inteligencia intrapersonal .....	18
2.2.23.7 Inteligencia naturista.....	19
2.2.24 Juego sensorio motriz .....	19
2.2.25 Creatividad libre .....	20
2.2.26 Modelado con plastilina.....	20
2.2.27 Embolillado .....	21
2.2.28 Rasgado .....	21
2.2.29 Enfoque Socio Cognitivo .....	21
2.2.30 Importancia Del Enfoque Socio Cognitivo .....	22
2.2.31 Teorías Socio cognitivo De Bandura .....	22
III. HIPÓTESIS .....	23
3.1. Hipótesis general .....	23
3.2. Hipótesis Nula .....	23
3.3 Hipótesis Específicas.....	23
IV. METODOLOGÍA.....	25
4.1 Diseño de la Investigación: .....	25
4.2. Población y muestra de la investigación .....	26
4.2.1 Criterio de inclusión:.....	27
4.2.2. Criterio de Exclusión: .....	28
4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores .....	28
4.3.1. Variable dependiente: .....	28
4.3.1.1. Motricidad Fina.....	28
4.3.2. Variable Independiente: .....	29
4.3.2.1. Juego Lúdicos: .....	29
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
4.4.1. Técnica .....	31

4.4.2. Instrumentos.....	31
4.5. Plan de Análisis.....	32
4.7 Principios Éticos.....	34
V. ANALISIS.....	35
5.1. Análisis de Resultados.....	40
VI. CONCLUSIONES.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	45
ANEXOS .....	56
ANEXO 1: BASE DE DATOS DEL PRE TEST.....	57
ANEXO 2: BASE DE DATOS DEL POST TEST.....	58
ANEXO 3: CONSOLIDADO DE DATOS POR DIMENSIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST.....	59
ANEXO 4: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	60
ANEXO 5: EVIDENCIA DE FOTOS .....	90
ANEXO 6: CARTA DE PERMISO .....	91
ANEXO 7: HOJA DE SIMILITUD .....	92

## INDICE DE TABLA

Tabla 1 Población Muestral de los niños(as) de 4 años de la I.E.....	27
Tabla 2 Escala de calificación de Aprendizajes.....	29
Tabla 3 Matriz de Operacionalización de las Variables .....	30
Tabla 4 Matriz de Consistencia.....	33
Tabla 5 Resultados de la Dimensión Viso – manual del pre test y post test.....	35
Tabla 6 Comparación de la coordinación facial en el pre test y post test .....	36
Tabla 7 Comparación de la coordinación gestual en el pre test y post test.....	37
Tabla 8 Comparación de la coordinación fonética en el pre test y post test. ....	38
Tabla 9 Prueba de Pearson .....	39

## **INDICE DE GRAFICO**

Gráficos N° 1 Comparación de Coordinación Viso manual en pre y post test.....	35
Gráficos N° 2 Comparación de Coordinación Facial en pre y post test .....	36
Gráficos N° 3 Comparación de Coordinación Gestual en pre y post test .....	37
Gráficos N° 4 Comparación de Coordinación Fonética en pre y post test .....	38

## **I. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación tiene como nombre “Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “Sol Radiante “Aguas Verdes, Tumbes-Perú-2018.La problemática de la situación que me lleva a realizar este trabajo es debido al bajo desarrollo de un programa de juegos que permita desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de esta institución educativa partiendo de mi enunciado ¿De qué manera puede influir un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “Sol Radiante “Aguas Verdes,Tumbes,Perú,2018?. El Minedu plantea estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje con estrategias y técnicas proporcionando el material oportuno así mismo es responsabilidad de los adultos identificar el estado emocional de los niños y niñas el ministerio de educación expone algunos de los enfoque que permiten a la docente desarrollar competencias en el desarrollo de la diferentes áreas curriculares, las actividades lúdicas deben estar apropiados y alcance de los involucrados para que estos puedan desarrollar acciones manuales y dedales con eficacia en donde la corporeidad y la coordinación viso manual influyan satisfactoriamente con libertad y creatividad. Mi intención en esta indagación es desarrollar un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes,TumbesPerú,2018.Las personas al nacer realizan movimientos manuales y oculares inconscientes a medida que el individuo crece este desarrolla movimientos involuntarios o no, pero estos no tienen ni intención ni coordinación la única manera de alcanzar movimientos coordinados es a través del



juego mediante la práctica es por este motivo que me he visto motivada a realizar este taller de juegos de la motricidad fina, ya que esto permite tener una gran connotación en las dimensiones de mis variable dependiente así doy la oportunidad a tener una mayor amplitud tanto en el aprendizaje y autoestima del niño o niña, como así también desarrolla y perfila su desarrollo emocional, físico y cognitivo para incitar y ocasionar situaciones de juegos es de vital importancia el desarrollo de la cognición en la primera infancia, este trabajo de indagación está orientado a quienes deseen atribuir y/o ampliar habilidades y destrezas en la edad de 4 años, aprovechando oportunamente la participación de los niños en las actividades cotidianas escolares, recreativas con los demás niños como así también en esta etapa el niño o niña ya puede acatar las reglas, seguir instrucciones lo que tendremos como fortaleza para aprovechar cualquier momento para asistir con el desarrollo de la motricidad fina en esta investigación. La motricidad fina es el movimiento o desplazamiento de las partes corpóreas de las personas, estas influyen en el desarrollo del niño. Este proyecto tiene el estado inicial del conflicto, el propósito de la investigación y verificación de datos con una propuesta pedagógica para incluir y comprender la revisión de las diferentes investigaciones internacionales, nacionales y locales, sobre estudios que han sido desarrollados y que revelan la importancia de la motricidad fina a través del juego, Crear pautas que logren conectar lazos entre padre e hijo o madre e hijo o hija o a su vez en viceversa a través del juego se puede dar salud mental, bienestar y placer ya que este libera emociones o energías positivas o negativas las mismas que sirven para medir el temperamento y carácter del niño ya que sabemos que el niño es como una esponja el puede absorber lo que pasa en su alrededor ayudándole al niño adquirir y construir su identidad, personalidad con autonomía, mis objetivo general: Aplicar un programa de juegos

lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E. N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018. Como Objetivos Específicos: Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018. Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018. Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018. Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la I.E.N 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018.

Este trabajo se justifica ¿Por qué? Los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “ Sol Radiante “deben adquirir aprendizajes que los involucre directamente a ellos de una manera dinámica y participativa con el fin de desarrollar la motora fina ya que se observa un bajo rendimiento en incluir a la lúdica dentro del aula y fuera de esta es por esta que los progenitores deben sin duda alguna integrarse a la comunidad educativa con el fin de ofrecer el material y espacio necesario para que el niño aprenda a aprender sea el mismo el constructor de sus aprendizajes. En lo teórico mediante este trabajo de indagación se recopila los siguientes datos sobre un programa de juegos que permita a las educadoras a conocer la variedad de métodos que se puede perfeccionar para incrementar la motora fina en los niños y niñas de esta investigación. En lo metodológico esta averiguación apoyo a destinar y verificar que

la enseñanza dentro del aula, la validez de la utilización de un programa de juegos lúdicos para mejorar la motora fina en niños y niñas de 4 años proporciona información muy útil, para siguientes investigaciones vinculadas con este tema. En lo practico mediante el programa de juegos lúdicos para mejorar la motora fina en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, TumbesPerú-2018 alcanzaron la coordinación viso manual. La metodología que utilizare es de estudio tipo: Cuantitativo, Nivel: Correlacional de Diseño: Pre- experimental se utilizó la técnica de la observación y el instrumento que utilice fue la lista de cotejo contando con una población de 27 niños y niñas de 4 años y como principales resultados podemos determinar que en la dimensión viso manual el logro previsto era el 0 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 78%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 7% como así también el 7 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 93%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 15% de la tabla 5, se llegó a la conclusión que el mencionado programa juegos lúdicos fue un gran valor significativo evidenciando en la Tabla N°9 el valor de la variable es 1 frente a la variable 2 que tiene un valor del ,005 es igual a 27 el número de la población muestral, se determina que es un estudio correccional es significativa de un nivel de significancia es del 10% es decir 5% en cada cola, aceptando la hipótesis por lo que “El programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. 2005 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes – Perú” como se demuestra en la tabla N° 8 Como dice Michetel (2001),” El juego en los niños es la única vía que encamina a la maduración y equilibrio el método más eficaz para adiestrar habilidades cuando se es niño y este cuando sea adulto ser eficiente”.

## **II. REVISION DE LA LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

González, (2018).”Ambientes de aprendizajes no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar durante el año lectivo 2017- 2018”.Trabajo de licenciatura este trabajo se da con el fin de aplicar competencias, técnicas y agilidades en forma expresiva mediante la observación y la indagación atraves de objetos tangibles no usuales con una metodología de tipo cualitativa y la aplicación de la lista de encuesta a 8 maestros posteriormente la utilización de la ficha de observación a 15 niños y niñas concluye que es necesario que se integra nuevos estilos de aprendizaje brindando el espacio necesario con espacios no previstos haciendo uso de materiales que estén a la vanguardia.

Sánchez, (2016).” Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo “A”, de la Unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016.” Tesis para Titulo de licenciada en Educación Inicial. Como objetivo principal aportar con nuevas actividades en la mejora de la psicomotricidad para dominar la coordinación y equilibrio determinando si los juegos recreativos influyen para mejorar la motricidad ,La metodología es tipo fue bibliográfica, descriptiva y explicativa el nivel de la indagación es correlacional descriptiva para la recolectar datos fue la técnica de

observación y el instrumento la ficha de observación población y muestra es de 25 niños y niñas se concluye mediante esta investigación que efectivamente las actividades psicomotrices si tienen un aumento progresivo en desarrollo de destrezas y habilidades.

Velásquez, (2015).” Actividades Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Fina en niños y niñas de Educación Inicial”. Tesis de posgrado Maestría en Ciencias de la Educación ,tiene como objetivo primordial el uso de la motricidad ya que es el componente de mayor relevancia pero a su vez el que pasa desapercibido debido a la falta de la lúdica de incluir dentro del aprendizaje es por ello que esta investigación tiene el fin de mostrar mediante actividades la importancia de la motricidad su metodología es de tipo cualitativo exploratoria descriptiva con técnica la encuesta el método empírico definió el marco teórico el universo fue tres instituciones con una muestra de un numero de 16 docentes parvularios este trabajo concluye la falta de material innovador y el bajo interés de las docentes de incluir a la lúdica dentro de la enseñanza muestran una bajo desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de estas tres Instituciones Educativas.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Arias, (2015).”Actividades grafico plásticas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E Particular talentos kids del distrito de Chimbote-2015”tesis de licenciatura como objetivo principal atiende a las actividades grafico plástico besado en el enfoque colaborativo

utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular talentos kids del distrito de Chimbote 2015 la metodología que alcanzo es de tipo descriptivo explicativo de diseño pre- experimental su población fue de 58 entre niños y niñas y su muestra de 18 entre niños y niñas para validar su hipótesis uso el programa estadístico R Pearson se acepta la hipótesis ya que sus resultados del logro de la motricidad fina en pre test arroja un 11% es decir están en nivel C correspondiente a inicio mientras que el post test tiene un 33 % ubicándolo en un nivel A.

Aquino, (2018).”El dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°099 “Corazón de María”- Ventanilla -2016”.Tesis de maestría en Educación Infantil y Neuroeducación se obtiene reconocer las múltiples falencias que hay dentro del aprendizaje en el aula por esta razón se realiza este trabajo de investigación con el objetivo de saber de qué tiene relación y sobre qué manera incide favorablemente el dibujo y la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años se trabajó con una metodología observacional, Hipotético, deductivo para comprobar si la hipótesis se valida en esta indagación, la población y muestra es de 92 niños se incluyó a la técnica de observación sistemática el instrumento fue la ficha de observación con una escala tipo Likert se concluye que a través de la prueba spearman si hay una correlación se rechaza la hipótesis nula y se valida la alterna dando así que los niños si expresan sus emociones a través del dibujo.

Alvarado, (2018).” Programa de Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018” Tesis de licenciatura. El fin de esta investigación es confirmar como objetivo la validez de este diseño para aplicar un programa de juegos que permita la coordinación de la motora fina en los niños de 4 años esta indagación, la metodología de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre-experimental la población y muestra corresponde a 15 niños y niñas de 4 años de edad como prueba es la wilcoxon para verificar la efectividad de la hipótesis, concluye que en el pre test 33% de la población se encuentra en A como así también el 13 % lo ubica en un nivel de B mientras el 53 % está en C posterior a eso en los resultados del post test los niños alcanzaron el 100% de logro previsto dando así un favorable resultado al momento que se aplicó estas 12 sesiones de enseñanza.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Preciado, (2018).De su investigación “Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°004 “Mi dulce hogar” del distrito de Pampas de Hospital, Región Tumbes- 2018”Tesis de licenciatura entre su objetivo general esta atribuir mediante las 15 sesiones a su población de 23 estudiantes de 4 años la intervención de las actividades lúdicas para contribuir al perfeccionamiento de la psicomotricidad en los estudiantes de la Institución educativa la metodología fue tipo cuantitativo con un diseño de investigación no pre-experimental con un pre test y post test al

mismo grupo como conclusión finalizo con un resultado bajo en el pre testen la motora fina con un valor de 65 % obtuvieron como calificación C mientras ejecutada las sesiones el post se impuso a un 68 % que lo califica como A entonces se acepta la Hipótesis de esta indagación que la aplicación de juegos lúdicos si influye positivamente en la psicomotricidad.

Minaya, (2015).”Técnicas Gráfico Plástica bajo en enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Divino niño del milagro del distrito de Chimbote del año 2014”,Tesis Licenciatura en Educación Inicial Chimbote- 2015. Atiende como Objetivo General establecer si la utilización de si los procedimientos lúdicos usando elementos tangibles mejorarían la motora fina en los estudiantes de 5 años la metodología es de tipo estudio cuantitativo con un diseño de investigación pre- experimental con una población y muestra a 20 niños entre los 5 años se obtuvieron datos mediante la prueba de wilcoxon para comprobar la hipótesis de los resultados obtenidos en este proceso en el pre test con un 50% que los ubican en proceso luego en el post test el 55% da con un resultado de logro mientras el 45 % en proceso mientras el inicio al 0% dando así comprobación a la hipótesis concluyo la aplicación de las múltiples estrategias atraves de las diferentes actividades aplicando las demostradas sesiones si mejoraron la motricidad fina en niños y niñas de 5 años.



Espinoza, (2018).”Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.E N° 080”Erik Stéfano Silva Morán” del Distrito de Tumbes Región Tumbes-2018.Tesis para optar por el Título de Licenciatura en Educación Inicial- Tumbes-2018.Tuvo como objetivo general la intención de implantar si la utilización de los juegos didácticos mejora la motora fina como metodología en el campo de investigación dispone de tipo cuantitativo, explicativo y aplicativo de diseño no pre- experimental con un universo de 17 niños y niñas de 4 años se aplicó la lista de cotejo para medir la motricidad posteriormente de las sesiones el 23.5% de los estudiantes obtuvo B mientras el 70.6% con logro previsto es decir A y el 5.9 en inicio C se toma una aceptación a la hipótesis debido a que si hay un cambio positivo en el desarrollo de los aprendizajes para un logro en la psicomotricidad y la socio afectividad.

## **2.2. BASES TEORICAS**

### **2.2.1 Motricidad fina**

Según Cano, (2012). La motricidad fina abarca un conjunto de movimientos del niño que precisan de exactitud y sincronización.

Para Acevedo (2012). Es la manera que facilita realizar movimientos coordinados y exactos. Está situado en la parte y esta se ubica en la tercera unidad funcional de la masa encefálica, donde se expresen sensaciones de afecto este órgano superior por excelencia es una unidad

de programación, regulación y verificación de la cognición, establecida desde el lóbulo frontal y en la zona pre-central.

### **2.2.2 Habilidades de la Motricidad Fina**

Para Hernández, (2001). La motricidad proporciona al ser humano la exactitud para aumentar la amplitud de maniobrar destrezas como el equilibrio e imaginación.

### **2.2.3 Desarrollo Cognitivo**

Según Piaget, (1896-1980). Nos habla sobre la teoría sobre el desarrollo cognitivo infantil que los fundamentos de razonamiento de la cognición empiezan a establecerse anticipadamente a la obtención del lenguaje, iniciando al dinamismo sensorial e impulsor del infante a interrelacionarse en el entorno.

### **2.2.4 Coordinación Viso-manual**

Según Valencia, (2014). Es el alcance que se radica en el apoyo de las extremidades superiores son aptos de ejecutar acciones mediante la observación.

### **2.2.5 Atención**

Para Lupón, Torrents, Quevedo, (2014). La masa encefálica no está totalmente madura al momento de su nacimiento el cúmulo de marcha la adquisición la información que se alcance será a través del conocimiento y de la atención.

### **2.2.6 Percepción**

Según Madrana, Contreras, J Gómez. (2008). El desarrollo motriz del impúber no está restringido es algo que nace de forma natural y que el

mismo hace que se originen para ser cada vez más hábil dicho esto expongo que el fin de alcanzar el dominio total de la corporeidad.

### **2.2.7 Memoria**

Según Benzant, (2015). Una proposición de patrones para la incitación de la motricidad fina en infantes con problemas de retardo mental. Esta sugerencia puede estimar concretamente mediante una valoración al niño de esta manera se puede guiar a sus familiares, mediante ejercicios manuales-oculares.

### **2.2.8 Juegos Lúdicos**

Definición ABC(s/f) Los juegos lúdicos son actividades innato de los seres humanos ,el hombre tendrá a desarrollar con naturalidad, básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que el ser humano requiere para obtener una estadía placentera en el mundo que lo rodea a veces es complejo y con momentos no tan agradables. El juego y el entretenimiento sirven para contractar el stress, que es un mal que afecta a muchas personas en el mundo

### **2.2.9 Estrategias didácticas**

Según Carrasco, (2004) sostiene que el término didáctica se deriva del verbo didáctico y viene a significar lo relativo a la enseñanza, a la actividad instructiva. Por tanto, de acuerdo con acepción, se podría definir la didáctica como a ciencia o el arte de enseñar.

### **2.2.10 Objetivos del juego**

Juegos fum.netl (2017) los objetivos del juego son importantes complejos de forma sencilla de forma pragmáticas, el juego abarca muchas cosas y disciplinas científicas desde la neurología hasta el existencialismo filosófico. Se estimula al niño o el desarrollo la imaginación, y a su vez impulsa las emociones la sensación que produce una risa es difícil de explicar es algo mágico, si lo ves de forma lógica el juego no tiene sentido es un misterio para la seriedad.

### **2.2.11 Clasificación del juego**

Utopía infantil (2011).La clasificación del juego se hace atendiendo criterios para indicar y apoyar a los docentes como guía para el desarrollo, se recomienda utilizar para el crecimiento integral de los infantes. Los juegos psicomotores es la exploración placentera gracias a este tipo de juegos los infantes se estudian a ellos mismos, además indagan el medio en el que se desenvuelven con otros niños, materiales que se encuentre a su alrededor haciéndolos integrantes del juego algunos de estos juegos son:

### **2.2.12 Juegos de conocimiento corporal**

Para Le Boulch (2005). La obtención del esquema corporal es elemental en educación infantil la misma es soporte para proyectar su personalidad en sí mismo y con el mundo que le rodea. A su vez este le permite precisar comportamientos en las instituciones educativas.

### **2.2.13 Juegos Motores**

Según García, (2018). Los juegos motores cumplen con un rol importante en la formación emocional, física y psicológica en la vida de un niño en edad escolar prevé formación en hábitos habilidades así también como en valores. Existen grandes posibilidades de que el adulto profesional tenga dirección para lograr los objetivos de esto dependerá el éxito del estudiante algunos doctores y científicos dicen que mantener una actividad física aporta a mantener un óptimo estado de salud por eso la importancia de que los adultos ayuden a que los niños tengan un espacio de tiempo para actividades recreativas con el fin de contribuir a un mejor desarrollo motor del niño o niña.

### **2.2.14 Juegos emocionales**

Guía Infantil (2016), Estos son los juegos dramáticos ya que permite a los niños obtener ciertas situaciones personales y sobre todo dominarlas, así como ensayar distintas soluciones frente a un determinado problema.

### **2.2.15 Característica del juego**

Según García (2010). La más resaltante que se muestra en el juego es la libertad jugamos libremente y cuando tenemos ganas de hacerlo la maestra puede sugerir al niños un juego pero antes de esto se debe estimular al niño se pueden involucrar como estrategias didácticas para su desarrollo, este presenta características fundamentales como es la actividad propia de los niños es un acto espontaneo es imprescindible para el desarrollo adecuado de los niños.

### **2.2.16 Estrategia metodológica del juego**

Para Pineda (2010). Son las secuencias de acciones, actividades y procedimientos que permite a los estudiantes cruzar experiencias significativas para crear aprendizajes, estos procedimientos son amplios se realizan de forma individual o grupal, para que las actividades tengan un significado educativo que los alumnos conozcan sus objetivos que quieran cumplir es una motivación para el alumno y la maestra es una forma de aprendizaje creadora y que es capaz de descubrir nuevas experiencias.

### **2.2.17 Características de las actividades**

Según Uriarte, (2018). Se refiere a cualquier actividad que se realice en contacto con el medio natural, fuera de su entorno cotidiano es la actividad individual o colectiva con el fin de tener diferentes características de los ejercicios estarán vinculados con la pretensión que atribuimos y aceptamos planteando el objetivo seleccionado, en cada paso vincularemos los juegos hacia el dominio del entretenimiento ensamblaremos la ejecución a la integración de las diferentes áreas. El juego debe ser espontaneo sin un fin se establecen y se instauran normas es esencial para el desarrollo social contribuye con el autocontrol tanto en niños como en adultos los niños deben propiciar sus propias capacidades a razón de esto los infantes coordinan y dominan su postura corporal debido a que todo juego tiene una meta induce al desarrollo, el juego impulsa la creatividad y el ingenio además se liberan energías y de esta manera poder liberar emociones.

### **2.2.18 Enfoque colaborativo de la motricidad fina**

Gestipolis (s/f). La investigación es importante y se tiene que incorporar algunos elementos en el aprendizaje de los maestros en las escuelas de educación lo que permite la reflexión para el diseño de aplicación de un modelo educativo que ayuda al incremento de la motricidad en la actualidad el mundo pone un énfasis al desarrollo del conocimiento lo que llamamos información constante y actualizada.

### **2.2.19 Materiales de las actividades plásticas.**

Para Quispe (2016). Con frecuencia sabemos que los materiales pueden usarse con los niños para su expresión artística al igual que las técnicas recurrimos con frecuencia a lo mismo aquí podemos encontrar algunas ideas que nos ayudan en el aula la pintura se puede utilizar sobre distintas dibujos, la tempera es de fácil aplicación y lo podemos realizar hasta con los propios dedos de las manos, los distintos materiales que se utilizan permiten desarrollar la motricidad y la coordinación, precisión, el tono muscular y la orientación.

### **2.2.20 Importancia del aprendizaje colaborativo**

Según en Educación (2017). Es la forma de aprendizajes que tiene mucha facilidades entre los jóvenes, los adultos aprenden por sí mismo para que luego puedan ellos utilizar las diferentes estrategias de enseñanza con los demás el aprendizaje colaborativo les abre muchas oportunidades para encontrar otras formas de aprender fundamentalmente se basa en la

realización de actividades de aprendizaje este les permite que los estudiantes se conviertan en sus propios protagonistas y que desarrollen estrategias comunicativas armónicas pudiendo trabajar en grupo y mejorar sus relaciones sociales.

#### **2.2.22 Teoría de la Motricidad Fina**

Jardín infantil (2009). Para Ausubel quien nos dice una teoría la significación de este procedimiento desenvolvimiento para la nueva asimilación, Ausubel baso su teoría en Piaget entre sus intervenciones más importantes fue el enriquecimiento de formación expresiva y la coordinación anticipada sus teorías muestran a que el alumno fabrique su propio conocimiento, en base a su propia indagación puede vincular un nuevo conocimiento.

#### **2.2.23 Inteligencias múltiples**

Según Gardner (1983). Para definir el razonamiento de la preparación de lo intelectual este autor sostiene que estas deben obedecer reglas entre ellas están las que van a continuación.

##### **2.2.23.1 Inteligencia Lingüística**

Según Gardner (1983). Emplear la lectura como un hábito o hobbies esta aumenta la facilidad de palabra e interrelación de las personas.

##### **2.2.23.2 Inteligencia lógico Matemática**

Según Gardner (1983). Disfruta de una melodía escuchar con atención cada nota musical valorar los matices de las cuerdas bucales y sus



intervalos como así a distinguir y a componer de igual manera respetar este bello arte que sin duda alguna algunos sabemos apreciar.

#### **2.2.23.3 Inteligencia Espacial**

Según Gardner (1983). Aprovechar el ingenio para efectuar el desplazamiento imaginando para trasladarse de un lugar a otro esta inteligencia es propia de los intrépidos exploradores o artistas escultores.

#### **2.2.23.4 Inteligencia cinestésico-corporal**

Según Gardner (1983). Empleada para realizar el objetivo de algún deporte o de la danza en donde se somete el cuerpo rigurosamente para poder obtener excelentes resultados en flexibilidad, destreza y equilibrio.

#### **2.2.23.5 Inteligencia interpersonal**

Según Gardner (1983). Ocasionan la relación comunicativa con las personas en donde discierne y vislumbra los Estados de ánimo o cambios de humor de las personas la preocupación y el deseo de querer ayudar a los demás.

#### **2.2.23.6 Inteligencia intrapersonal**

Según Gardner (1983). Es la capacidad de ceder a nuestros propios sentimientos es una forma de aludir para percibir y saber cómo actuar frente a un estado de ánimos y emociones esta inteligencia define los rasgos de personalidad para mejorar o adaptarse mantienen control de sus impulsos y de sus propias vidas.

#### **2.2.23.7 Inteligencia naturista**

Para Inteligencia y Emoción (2008). Es la facultad de divisar, separar y usar elementos de la naturaleza o cosas que hayan alrededor seleccionando en lo sub urbano o rural como así también las habilidades de contemplar, examinar y analizar todo lo que está a su alrededor.

#### **2.2.24 Juego sensorio motriz**

Para Piaget (1986-1980). Nuestro rol de padres es considerar la edad del niño antes de adquirir un juguete primeramente fijarnos en su edad para poderle ofrecer lo más apropiado ya que estos juguetes deben favorecer al desarrollo intelectual del infante para se desarrolle paso a paso para los psicólogos y biólogos contribuyen que esta tendrá congruencia en el desarrollo de su inteligencia. Piaget sostiene que el niño debe jugar porque este está ausente de la realidad porque depende de que ellos vivan el día a día para que ellos actúen con conocimiento en base a sus experiencias vivenciadas además de las tres formas de adaptarse tenemos a la primera teoría que es de asimilación es cuando el niño se acostumbra a su círculo social recoge experiencias a través de este y los aplica con las vivencias actuales en la segunda etapa que es acomodación este está compuesta por agentes externos mientras el niño cambia su estructura interna depende de la estructura de su pensamiento y como tercera y última etapa esta Equilibración y además muy importante ya que para que se logre llegar a esta etapa es necesario que pase por las dos etapas anteriores.

### **2.2.25 Creatividad libre**

Para Ganshirt (2007). La creatividad es la preparación para ocasionar un pensamiento original la creatividad es una habilidad innata de cada persona. Inventar y describir formas a través del arte o ciencia dar paso a nuevos aportes como a manera de escape o una expresión artística también puede ser usado como relajación se dice que la persona creativa muestra algunos rasgos de personalidad que otras personas no poseen, creativas es que constantemente evitan las relaciones interpersonales se centran enormemente en sí mismas como así también son de pensamiento liberal pues no les incomoda el decir de la gente.

### **2.2.26 Modelado con plastilina**

Según Kolb (1887). Era un farmacéuta el que invento la plastilina tenía varios amigos escultores la plastilina como su nombre mismo dice es un plástico muy manejable por su gran flexibilidad este se le ha incorporado en las escuelas de preescolar usualmente los niños la utilizan para jugar realizar diferentes esculturas hechas a partir de este material, este es un material excelente para reducir o calmar la hiperactividad en niños también es apropiada para realizar grandes obras de arte a manera de pintura además es un excelente material educativo para niños de 1 hasta 12 años ya que es un aliado que permite desarrollar la motricidad fina como así también este puede usar usado como técnica de relajación motriz.

### **2.2.27 Embolillado**

Según Ligouri (2012). Cuando nos referimos a motricidad fina estamos hablando de las destrezas de los músculos cortos coordinación óculo-manual. Es imprescindible que todo niño adquiriera esta capacidad antes de aprender a escribir ya que es a través del grafo plástico que el niño adquiere capacidades sobre los músculos de los dedos estos deben estar adaptados según edad y capacidad del niño el embolillado sirve para que el niño realice bolitas de papel y este presione con fuerza para que estas no se desarmen luego.

### **2.2.28 Rasgado**

Según Hernández (2010). Este psicólogo explicaba que no hay que entregarle un trabajo manual a los niños para que la realicen que no es tan importante la práctica sino los aportes que este les pueda dar con su aprendizaje significativo en su primera infancia se tiene que ejercitar adiestrar bien los sentidos desde un ángulo global como saberle dar un excelente resultado a cada una de las partes de sus cuerpo de esto dependerá el uso que le demos si hablamos de rasgado estaremos enseñando a que el niño utilice sus dedos como tijeras efectuando pequeños movimientos motrices la misma que contribuye a la adquisición de coordinación motriz.

### **2.2.29 Enfoque Socio Cognitivo**

Para Bandura (2001). Este enfoque socio cognitivo desde la óptica moderna se focaliza en el valor que se le da a la intercomunicación de los

individuos ya que sus propuestas dicen que nuestro comportamiento se da mediante la conducta y la exploración nuestra personalidad depende de las situaciones que se de en nuestro entorno.

### **2.2.30 Importancia Del Enfoque Socio Cognitivo**

Según Bardura (1925). Interacción del individuo con su entorno es la sucesión por el cual los seres humanos interiorizan incorporando normas, comportamientos y hábitos de su entorno mediante el entendimiento.

### **2.2.31 Teorías Socio cognitivo De Bandura**

Según Bandura (1925).La teoría socio cognitiva sostiene que los factores de la colectividad y de la cognición además del comportamiento juegan un papel muy importante en el aprendizaje estas expectativas incluyen la perspectiva de logros que tienen los estudiantes es por eso que se incorpora la observación mediante la conducta que desencadenen a través de sus progenitores.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

Aplicar cómo el Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora significativamente la motricidad fina, en las dimensiones viso manual, facial, gestual y Fonética en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018.

#### **3.2. Hipótesis Nula**

Aplicar cómo el Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo no mejora significativamente la motricidad fina, en las dimensiones viso manual, facial, gestual y Fonética en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018.

#### **3.3 Hipótesis Específicas**

-Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018.”

- Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas

de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018.”

- Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018.”.

- Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205”Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018.”

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1 Diseño de la Investigación:**

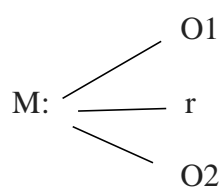
Diseño: Arias (2012) El diseño de esta investigación es pre- experimental, dicho proceso trata de someter al grupo a investigar, para estudiar su condición y así poder analizar su efecto o reacción.

Tipo de investigación es cuantitativo del trabajo científico que permita ordenar el resultado de la conducta, características y factores, así como los procedimientos y sus otras variables de fenómenos y hechos. Este tipo de investigación tiene hipótesis, ya que se basa en análisis y pruebas para llevar a cabo la validación. Martinez, Ramirez y Flores, (2003).

El nivel de investigación es correlacional Según Cancela y otros (2010), los estudios correlacionales incluyen aquellos estudios aprovechados en explicar o puntualizar las relaciones existentes entre las variables más significativas, mediante su uso de los coeficientes de correlación. Estos coeficientes de correlación son indicadores matemáticos que aportan información sobre el grado, intensidad y dirección de la relación entre variables. Las investigaciones correlacionales pretenden visualizar su relación o vinculación diferente fenómenos entre sí, el comportamiento de una variable sobre la otra variable en otros términos mide dos o más variables verificando su correlación, pero sin pretender explicar acción o una reacción sólo investiga grados de correlación.



Tipo de Diseño:



Donde:

M: Población muestral de los niños de 4 años.

O1: Primera Variable

r: Pearson

O2: Segunda Variable

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo porque recogeremos y analizaremos mediante análisis estadísticos para corroborar la hipótesis mediante la valoración, los niveles de la motricidad sobre variables y el impacto que generara influyendo positivamente en la población.

#### **4.2. Población y muestra de la investigación**

La población de la línea de investigación, está conformada por los estudiantes 27 niños de 4 años de educación inicial del aula científicos de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante”, situada en la calle 13 y Thomas Arizola y San Martín, Dicha institución educativa se encuentra limitando al sur con la Urb. Calle Apurímac, al norte con la iglesia evangélica, al este con la calle san

Martin y al oeste con la Urb. Thomas Arizola. En esta investigación se utilizó programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante “Aguas Verdes,Tumbes,2018. Población muestral conformada por 27 niños de 4 años de edad del aula, tamizada a través del muestreo no probabilístico la persona quien elige el muestreo es el absoluto responsable dependiendo de sus objetivos generales y específicos con el fin de entender de la población sujeta a estudio.

**Tabla 1 Población Muestral de los niños(as) de 4 años de la I.E.**

**205 “Sol Radiante”**

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Aguas verdes	Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante”	4 años, matutina	16	11
<b>Total</b>			<b>27</b>	
<b>Fuente:</b> Registro de asistencia de los estudiantes del AULA de 4 años de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante”.				

**4.2.1 Criterio de inclusión:**

- Estudiantes de 4 años de edad.
- Matriculados en 4 años de edad del aula
- Dispuestos a participar en el programa.

#### **4.2.2. Criterio de Exclusión:**

Alumnos que se integren en la I.E. después de haber iniciado el programa.

### **4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores**

#### **4.3.1. Variable dependiente:**

##### **4.3.1.1. Motricidad Fina.**

“Son aquellas actividades motrices” que el infante debe desarrollar para una sincronización en sus movimientos manteniendo el equilibrio sobre cada una de sus partes del cuerpo. En los primeros años de vida los infantes desarrollan reflejos que son habilidades principales del ser humano. Essa, E. Young, R & Lehne I. Introduction to early childhood education, 2nd Ed. (1998). Hace referencia a todo movimiento coordinado ejecutado a través de disposiciones visuales realizando labores manuales haciendo uso de los medios materiales para la representación concreta de lo que haya observado.

##### **Dimensiones:**

- Viso manual.
- Fonética
- Gestual
- Facial

### 4.3.2. Variable Independiente:

#### 4.3.2.1. Juego Lúdicos:

Es un sustantivo que se usa para estimar a algo que esté relacionado al juego los movimientos que se ejecuten con un fin de entretenimiento se aplica en el campo de la educación esta busca el desarrollo de habilidades y destrezas. J.Porto.(2018). El programa de juegos lúdicos que desarrollare será para el progesa de la motora fina del niño centrándome en las diferentes técnicas y estrategias para un total desarrollo

Dimensión:

-Motora

-Afectiva

-Emocional

Medición de Variable Dependiente:

Tabla 2 Escala de calificación de Aprendizajes

Nivel Educativo	Escala de Calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL Literal y Descriptiva	A Logro Previsto	Cuando el Estudiante evidencia el logro De los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los Aprendizaje s previstos, Para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los Aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de Acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: DCN (2015)

Tabla 3 Matriz de Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable Independiente JUEGOS LÚDICOS	Es un sustantivo relacionado al juego los movimientos que se ejecuten con un fin de entretenimiento se aplica en el campo de la educación esta busca el desarrollo de habilidades y destrezas El programa de juegos lúdicos que desarrollare será para el progreso de la motora fina del niño centrándome en las diferentes técnicas y estrategias para un total desarrollo Porto, (2018).	El programa de juegos lúdicos que desarrollare será para el progreso de la motricidad fina del niño centrándome en las diferentes técnicas y estrategias para un total desarrollo colaborativo.	- Motora	-Realiza movimientos, acciones y juegos, salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras -Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, utilizando sus dedos para realizar rasgados.	-Realiza formas con el elástico. -Manipula arena para su collage. -Embolilla papel crepe utilizando diferentes colores.
			-Afectiva	-Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimiento a través del tono de voz.	-Juega con títeres. -Colorearon la bandera según la muestra
			-Emocional		
			-Viso manual	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del juego.  -Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar títeres con paletas.	-Muestran sus emociones atraves del canto. -Realiza sonidos con su boca y tono de voz. -Realiza movimientos coordinados ojo mano. -Hace uso del elástico. -Realiza la actividad amasando.
Variable Dependiente MOTRICIDAD FINA	“Son aquellas actividades motrices” que el infante debe desarrollar para una sincronización en sus movimientos manteniendo el equilibrio sobre cada una de sus partes del cuerpo en los primeros años de vida los infantes desarrollan reflejos que son habilidades principales del ser humano.Essa,E.Young,R & Lehne I.Introduction to early childhood eduaction,2nd Ed.(1998)	Hace referencia a todo movimiento coordinado ejecutado atraves de disposiciones visuales realizando labores manuales haciendo uso de los medios materiales para la representación concreta de lo que haya observado.	-Facial	--Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar moldeados de plastilina. --Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar garabatos con la crayola.	-Moldea la plastilina. Creando formas. -Utiliza la crayola mostrando sus habilidades. -Manipula y recorta con la tijera. -Realiza seriación por color y tamaño. -Logra ensartar el pasador de un orificio a otro. -Realiza ejercicios de aire.
			-Gestual	--Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar, garabatos con la crayola. Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del juego.	-Soplan los moldes de crayolas recicladas. -Reconoce la vista -Se expresa articulando los músculos de la cara.
			-Fonética	--Realizo movimientos de coordinación manual, utilizando sus dedos para realizar un collage.. -Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; ejercita la coordinación motora fina.  -Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, imitando y representando el sonido de los animales.	-Expresa sus emociones. Utiliza sus dedos para jugar con los títeres. -Realiza el enhebrado con facilidad. -Participa en el juego del ensartado. -Hace uso de la esponja para pintar. -Utiliza tempera para decorar el cartel. -Raga papel de colores. -Pinta la baja lengua con el pincel. -Pinta y pega los trozos de lana. -Manipula con precisión la crayola.  -imita el sonido de los animales.

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

Los datos fueron obtenidos fueron recogidos a través de los instrumentos de evaluación, como la observación y la lista de cotejo así mismo la variable independiente influye con la variable dependiente

##### **4.4.1. Técnica**

Según Baena (1985). Reside en la antología y compilación de datos. La observación es una técnica que se efectúa al individuo para objetar los sucesos de la investigación.

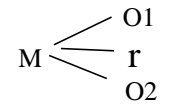
##### **4.4.2. Instrumentos**

Según Tobón (2013) manifiesta que un instrumento de evaluación de competencias que debe coincidir con los indicadores. Esta lista de cotejo contiene varios ítems en las cuales se ha señalado de manera oportuna de forma individual para conocer con exactitud datos precisos y de fondo para poder interceder oportunamente y así desarrollar competencia para la mejora del proceso adaptándolos a la circunstancia momentánea. Es un instrumento que admite comprobar los posibles errores como los cambios frente a aspecto, capacidades e idoneidad.

#### **4.5. Plan de Análisis**

El procesamiento de los datos fueron obtenidos mediante el programa informático de EXCEL 2010 para el análisis de los datos se utilizó la estadística descriptiva es decir mediante tablas y gráficos para medir la frecuencia y el porcentaje de las diferentes dimensiones de la lista de cotejos y el instrumento de observación para cuantificar el desarrollo de la motricidad fina. Así mismo se utilizó el programa de Excel para poder realizar la tabla de datos y proceder a tabular para verificar el porcentaje de las sesiones realizadas para posteriormente tabular las cuatro dimensiones de la motricidad fina y el programa SPSS estadística.

#### 4.6. Tabla 4 Matriz de Consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLÓGIA								
Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018."	¿De qué manera influye "programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018."?	<p><b>GENERAL</b> Aplicar un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> -Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018." - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018." - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018." - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018."</p>	<p><b>HIPOTESIS PRINCIPAL</b> La aplicación de un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar significativamente la motricidad fina en niños y niñas de la I.E N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECÍFICAS</b> -Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018." - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión Fonética en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018." - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión gestual en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018." - Determinar cómo programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes, 2018."</p>	<p><b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS LUDICOS</p> <p><b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD FINA</p>	<p><i>Social</i></p> <p><i>Cultural</i></p> <p><i>Creativa</i></p> <p><i>-Viso manual</i></p> <p><i>-Facial</i></p> <p><i>-Gestual</i></p> <p><i>-Fonética</i></p>	<p>-DISEÑO PRE-EXPERIMENTAL -TIPO CUANTITATIVO -NIVEL CORRELACIONAL POBLACION –MUESTRAL</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niños</th> <th>cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>V</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>27</td> </tr> </tbody> </table> <p>  </p> <p>M: Población muestral de los niños de 4 años. O1: Variable Independiente r: Pearson O2: Variable Dependiente</p> <p>TÉCNICA: LA OBSERVACIÓN INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO</p>	Niños	cantidad	V	16	M	11	Total	27
Niños	cantidad													
V	16													
M	11													
Total	27													



#### **4.7 Principios Éticos.**

El principio de mi investigación es de mi absoluta responsabilidad ética y moralmente el contenido de este proyecto de investigación tanto en el marco teórico como en la obtención de datos respetando la confiabilidad a las personas involucradas en esta investigación con equidad, justicia y transparencia.

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a ser informado sobre el propósito de la investigación como así también gozan de libre voluntad decidir o no participar de ella.

**Integridad científica.** - La integridad o rectitud deben regir no solo a la actividad científica del investigador, sino que además aplicarlo en su enseñanza de su vida profesional.

**Protección a las personas.** -La persona en toda investigación debe ser el fin mas no el medio es por esto la necesidad de protección, la cual se determina al nivel de riesgo que posiblemente esté al alcance y que de alguna manera de este se obtenga algún beneficio.

## V. RESULTADOS

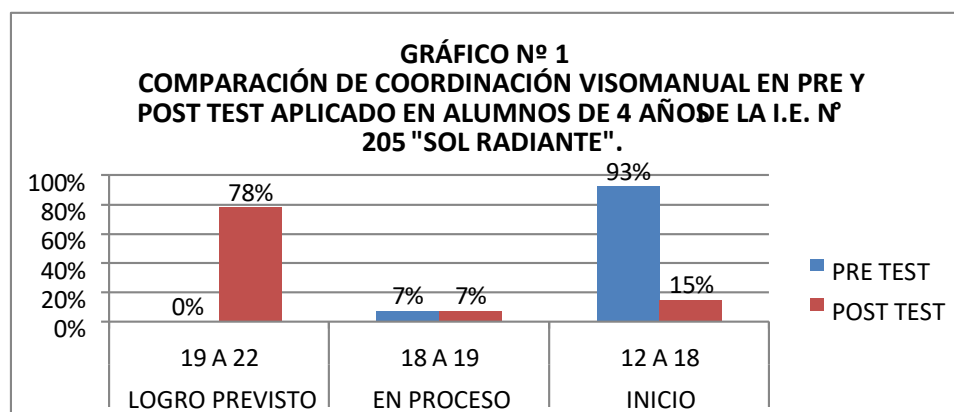
**Tabla 5 Resultados de la Dimensión Viso – manual del pre test y post test.**

VISO MANUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	19 A 22	0	0%	21	78%
EN PROCESO	18 A 19	2	7%	2	7%
INICIO	12 A 18	25	93%	4	15%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E N°205”Sol Radiante” Aguas Verdes.Tumbes-Perú-2018.

### *Gráficos N° 1 Comparación de Coordinación Viso manual en pre y post test*

*aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante"*



**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión viso manual el logro previsto era el 0 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 78%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 7% como así también el 7 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 93%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 15% de la tabla 5.

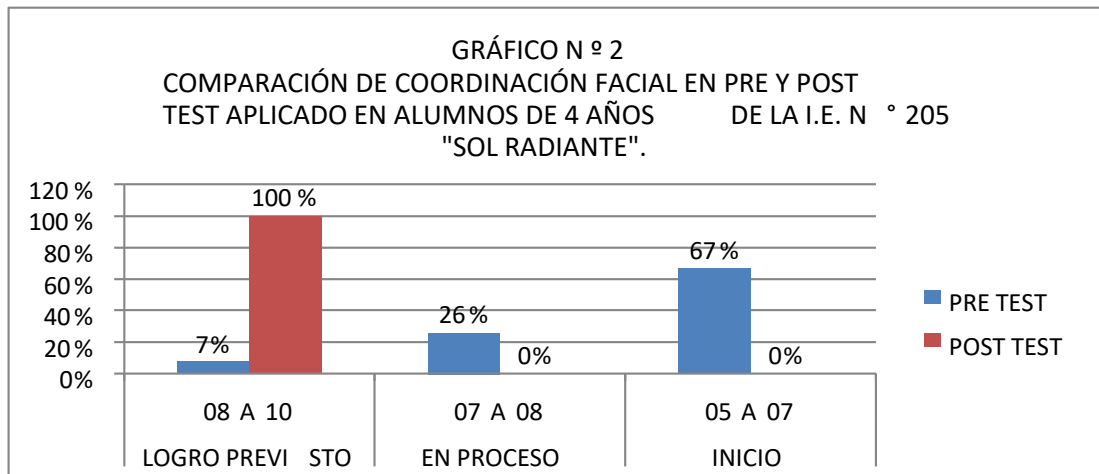
**Tabla 6 Comparación de la coordinación facial en el pre test y post test**

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	08 A 10	2	7%	27	100%
EN PROCESO	07 A 08	7	26%	0	0%
INICIO	05 A 07	18	67%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E N°205 "Sol Radiante" Aguas Verdes.Tumbes-Perú-2018.

**Gráficos N° 2 Comparación de Coordinación Facial en pre y post test**

**aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante".**



**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión facial el logro previsto era el 7 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 100%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 26% como así también el 0 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 67%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 0% de la tabla 29 de la tabla 6.

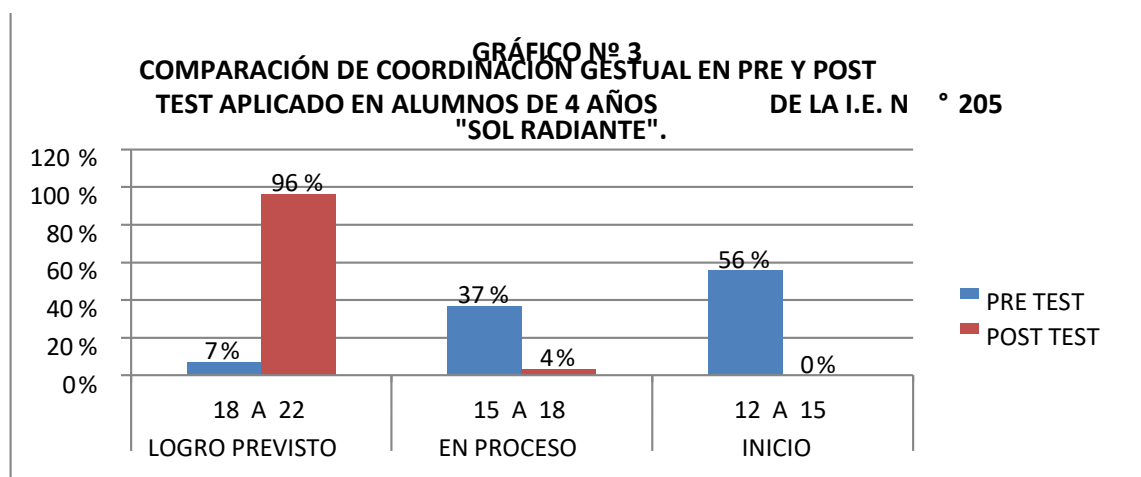
**Tabla 7 Comparación de la coordinación gestual en el pre test y post test**

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	18 A 22	2	7%	26	96%
EN PROCESO	15 A 18	10	37%	1	4%
INICIO	12 A 15	15	56%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E. N°205 "Sol Radiante" Aguas Verdes. Tumbes-Perú-2018.

**Gráficos N° 3 Comparación de Coordinación Gestual en pre y post test**

*aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205 "Sol Radiante".*



**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión gestual el logro previsto era el 7 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 96%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 37% como así también el 4 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 56%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 0%, como se muestra en la tabla 7.

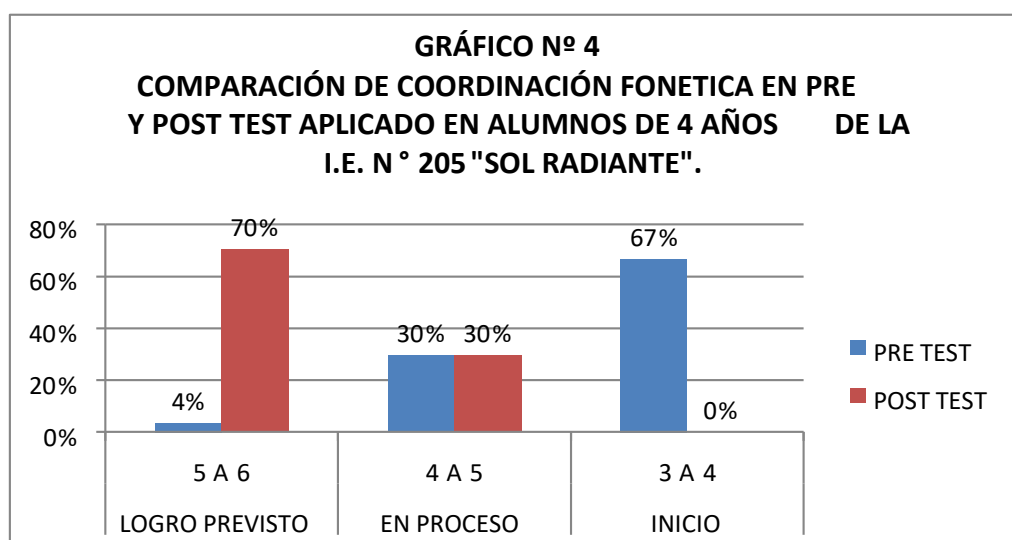
**Tabla 8 Comparación de la coordinación fonética en el pre test y post test.**

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	5 A 6	1	4%	19	70%
EN PROCESO	4 A 5	8	30%	8	30%
INICIO	3 A 4	18	67%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicados a los estudiantes de 4 años de la I.E N°205"Sol Radiante" Aguas Verdes.Tumbes-Perú-2018.

**Gráficos N° 4 Comparación de Coordinación Fonética en pre y post test**

**aplicado en alumnos de 4 años de la I.E. N° 205"Sol Radiante".**



**DISCUSIÓN:** Dentro del análisis estadístico podemos demostrar que en la dimensión fonética el logro previsto era el 4 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 70%, como así también en el pre test en etapa de proceso estaba el 30% como así también el 30 % en el post test, pero en inicio en el pre test estaba con 67%, mientras por parte del post test en etapa inicio fue tan solo el 0% como se muestra en la tabla 8.

**Tabla 9 Prueba de Pearson**

	VAR00001	VAR00002
VAR00001 Correlación de Pearson	1	,527"
Sig.(bilateral)		,005
N	27	27
VAR00002 Correlación de Pearson	,527"	1
Sig.(bilateral)	,005	
N	27	27

Es correlacional es significativa en el nivel 0,01 (2 colas)

Como se visualiza en la Tabla N°9 de la prueba del coeficiente de Pearson el valor de la variable es de correlación de  $r$  Pearson frente a la variable 1 de correlación de la variables 2 que tiene un valor del ,005 es igual a 27 el número de la población muestral, es decir si hay relación entre programa de juegos Lúdicos y la motricidad fina, se determina que es un estudio correccional es significativa de un nivel de significancia es del 10% es decir 5% en cada cola. Según Cancela y otros (2010), los estudios correlacionales incluyen aquellos estudios aprovechados en explicar o puntualizar las relaciones existentes entre las variables más significativas. Sé determina que programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo si mejora significativamente la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, Perú 2018.

## 5.1. Análisis de Resultados

Mediante la obtención de los datos estadísticos en esta investigación se determinó de qué manera influyó el programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejoró la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 "Sol Radiante" a su vez se consideró como muestra de estudio a una población de 27 niños y niñas se recopilaron resultados de las cuatro dimensiones de motricidad fina como: (Viso manual, Gestual, Fonética, Facial); también se encontró que los estudiantes se encontraban con muchas carencias psicomotrices al aplicar el pre test comprobé el estado inicial de los niños y niñas de modo que el mayor porcentaje alcanza un 93% en etapa inicio de mi dimensión viso manual de la tabla (5); para contrarrestar esta problemática y alcanzar el logro de mis objetivos específicos planteados he seleccionado un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina la población muestral de mi investigación es de 27 estudiantes las mismas que ejecute mis 15 sesiones de aprendizaje se implicó en esta investigación al componente principal que son los niños y niñas del aula y por ende a la docente de la misma y validar la hipótesis mediante la prueba en la Tabla N°9 el valor de la variable es 1 frente a la variable 2 que tiene un valor del ,005 es igual a 27 el número de la población muestral, se determinó que es un estudio correccional es significativa de un nivel de significancia es del 10% es decir 5% en cada cola.

-Se determinó en la dimensión viso manual era el 0 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 78%, (ver tabla 5) es decir un

aumento progresivo del 78% alcanzando el logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN), comprobando que los niños y niñas realizan movimientos coordinados ojo mano, realizan la actividad amasando, y utilizan las crayolas mostrando sus habilidades ;como nos dice Piaget (1986-1980) en su investigación de desarrollo cognitivo comenta sobre su teoría que las bases de razonamiento del desarrollo cognitivo comienzan a implantarse anticipadamente previo a la producción del lenguaje ,empezando el dinamismo sensorio motriz en la interrelación del entorno.

-Se determinó en la dimensión facial según como se evidencia en la tabla N° 6 en el post test del 100% alcanzando el logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN), se demostró que los niños y niñas expresan sus emociones, realiza ejercicios de aire y se expresa articulando los músculos de la cara, tal como nos refiere en su investigación Nole, (2015); la motricidad facial es valiosa desde el punto de vista de predominio de la musculatura y de los medios de instruir y enlazando. La influencia de los músculos faciales otorgará marcar los movimientos que nos llevara a poder exteriorizar nuestras emociones, es un mecanismo fundamental para desarrollarnos con nuestro entorno social. El poder controlar los músculos harán que nos manifestemos con una mejor propiedad es decir con una mejor actitud con respecto al mundo que nos rodea.

- Se determinó en la dimensión gestual según como se evidencia en la tabla N° 7 mostrando sus habilidades en el post test con un aumento del 96%, el logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN) que los



niños y niñas realizan el enhebrado con facilidad, juega con títeres y rasga papel de colores Citado por Farromeque (2017) Es la capacidad de controlar los músculos faciales para obtener expresiones faciales auténticas de esta manera se aprende a dominar los músculos de la cara estos de vital importancia para el desenvolvimiento interpersonal del individuo .esta instrucción de desenvolvimiento en la formación tiene dos etapas la primera es el movimiento confirmar de los músculos de la cara y la segunda, reconocer como medio de expresión para comunicarse con los demás.

- Se determinó en la dimensión Fonética según tabla N° 8 como lo evidencio en el post test con el 70% del logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes (DCN) que los niños y niñas imitan los sonidos de los animales, muestran sus emociones atraves del canto y realizan sonidos con su boca y su voz enseñando sus habilidades Para Benites (2018) atiende a un proceso de la motricidad muy elocuente a estimular y asegurar un buen dominio sobre la misma Los niños infantes es sus primeros años de vida descubren una mayor potencia de emitir sonidos. sin embargo, no posee la razón imprescindible que le permita una manifestación sistemática de cualquier sonido con la capacidad de realizarlos todos.

## VI. CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación concluye la efectividad de Aplicar un programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de la I.E N° 205”Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes, 2018 ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que un gran porcentaje de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del (D.C.N) de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 5,6,7,8 correspondiente.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la Viso manual , de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N° 5, el 78% de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N° 6, el 100 % de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla

Nº7 , el 96% de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

-Se ha determinado que programa de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 – “Sol Radiante”, 2018, según como se evidencia en la tabla N° 8, el 70% de los niños y niñas alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alicia, S. (2011). LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL. Universidad de Salamanca Extraído de: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/yrodmar/files/2015/05/inteligencias-multiples-AliciaMarieShannon.pdf>

Alvarado, (2018).” Programa de Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018” Tesis de licenciatura. Trujillo. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote-2018.Recuperado de : 2017 disponible en: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/379>

Álvarez, (2011) .Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa Extraído de : <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Aquino, M;(2018).” El dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°099 “Corazón de María”-Ventanilla -2016”. Tesis de maestría en Educación Infantil y Neuroeducación. Universidad Cesar Vallejo.

Arias, M;(2015).” Actividades grafico plásticas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E Particular talentos kids del distrito de Chimbote-2015”Tesis de licenciatura 2016.Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

- Arias,F(2012).El proyecto de Investigacion.Introducion a la Metodologia Cientifica.Pag. 26 y 34.Editorial Episteme.Caracas
- Acevedo. (2012). Importancia del Desarrollo de la Motricidad Fina en la primera Infancia. Obtenido de <http://aceru1904.blogspot.com/>
- Baena, (1985). ¿Qué es la investigación documental? Definición y objetivos Extraído de: <https://investigacioncientifica.org/que-es-la-investigacion-documental-definicion-y-objetivos/>
- Bandura, (2001)..Enfoque socio cognitivo. Recuperado de: Beneficio de los juegos didácticos para los niños
- Bibliografía: Beneficio de los juegos didácticos para los niños. (2017).
- Benites, F;( 2018). JUEGO LÚDICO, BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANGELITOS DE JESÚS”, REGIÓN TUMBES, 2018. TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5956/ENFOQUE\\_SIGNIFICATIVO\\_JUEGOS\\_DE\\_ROLES\\_BENITES\\_PALADINES\\_FANY\\_DEL\\_PILAR%20.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5956/ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_JUEGOS_DE_ROLES_BENITES_PALADINES_FANY_DEL_PILAR%20.pdf?sequence=1)
- Benzant, (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. Universidad de Guantánamo, Cuba Recuperado de: <file:///C:/Users/USER/Documents/Dialnet-LaEstimulacionTempranaALaMotricidadFinaUnaHerramie-5678443.pdf>

Canales, (1983) Comunicación oral y escrita Extraído de : Universidad Estatal a distancia

UNED <https://www.uned.ac.cr/ecsh/images/documentos/LitGrama/guiADIDActica-709-2012-3.pdf>

Cancela G., Rocío; Cea M., Noelia; Galindo L., Guido; Valilla G., Sara. Metodología de la Investigación Educativa: Investigación ex post facto. Universidad Autónoma de Madrid. 2010, p. 8. En línea: [http://www.uam.es/personal\\_pdi/jmurillo/InvestigaciónEE/Presentaciones/Curso\\_10/EX-POST-FACTO\\_Trabajo.pdf](http://www.uam.es/personal_pdi/jmurillo/InvestigaciónEE/Presentaciones/Curso_10/EX-POST-FACTO_Trabajo.pdf) Consultado: 07 de abril del 2018.

Cano, (2012). Influencia de la motricidad y la atención de la escritura en 1º de primaria. ciudad de Azogues, provincia del Cañar durante el año lectivo 20172018”. Tesis de Licenciatura. Azogues 2018. Universidad Particular de Loja.

Calderón, M(2004) Desarrollo del Lenguaje Oral. (Parte 1), Extraído de: <https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/174430/858460/file/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20Oral.pdf>

Código de ética de Investigación”. Tomado de: <https://campus.uladech.edu.pe/mod/folder/view.php?id=1238885>

Debold B. Van Dalen y William J. Meyer. Estrategia de la investigación experimental en Manual de técnica de la investigación educacional. Extraído de: <https://noemagico.blogia.com/2006/092201-la-investigaci-n-experimental.php>

Dosso, R, El Juego De Roles: Una Opción Didáctica Eficaz Para La Formación En Política Y Planificación Turística. Extraído de: <http://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>

Essa, E. Young, R & Lehne I. Introduction to early childhood education, 2nd Ed. (1998).

Extraído de

[https://en.wikipedia.org/wiki/Childhood\\_development\\_of\\_fine\\_motor\\_skills](https://en.wikipedia.org/wiki/Childhood_development_of_fine_motor_skills)

Espinoza; (2018). "Juegos Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.E N° 080 "Erik Stéfano Silva Morán" del Distrito de Tumbes- Región Tumbes- 2018. Tumbes- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Farromeque (2017), TALLER DE HABILIDADES MANIPULATIVAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I. E. P. P PABLO VI - CASMA, 2017" Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Chimbote – Perú Recuperado de: [file:///C:/Users/USER/Documents/Uldech\\_Biblioteca\\_virtual%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Documents/Uldech_Biblioteca_virtual%20(1).pdf)

Gabelentz (2003) Antropología y lingüística Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica

Extraído

de: [https://int.search.myway.com/search/GGmain.jhtml?p2=%5EY6%5Expu442%5ETTAB02%5Eec&ptb=720C1A46-3A3B-43FD-B3A4-7B7A4149E4FD&n=78495757&cn=EC&ln=en&si=EAIAIQobChMIodbz6Ny33AIVgffhCh3s\\_wUOEAEYASAAEgLaVvD\\_BwE&tpr=hpsb&trs=wtt&brwsid=&searchfor=GABELENZ+2003+EL+HABLA&st=tab](https://int.search.myway.com/search/GGmain.jhtml?p2=%5EY6%5Expu442%5ETTAB02%5Eec&ptb=720C1A46-3A3B-43FD-B3A4-7B7A4149E4FD&n=78495757&cn=EC&ln=en&si=EAIAIQobChMIodbz6Ny33AIVgffhCh3s_wUOEAEYASAAEgLaVvD_BwE&tpr=hpsb&trs=wtt&brwsid=&searchfor=GABELENZ+2003+EL+HABLA&st=tab)

7B7A4149E4FD&n=78495757&cn=EC&ln=en&si=EAIAIQobChMIodbz6Ny33AIVgffhCh3s\_wUOEAEYASAAEgLaVvD\_BwE&tpr=hpsb&trs=wtt&brwsid=&searchfor=GABELENZ+2003+EL+HABLA&st=tab

García, (2018); El juego motor como estímulo en educación infantil. Universidad de Valladolid, España. Disponible en:

[https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf;jsessionid=6EA588F463B1832807CA40EE16578A01?sequence=1)

[1305.pdf;jsessionid=6EA588F463B1832807CA40EE16578A01?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf;jsessionid=6EA588F463B1832807CA40EE16578A01?sequence=1)

Definición ABC(s/f) juegos lúdicos. Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en: <https://www.definicionabc.com/social/ludico.php> (Beneficio de los juegos didácticos para los niños, 2017) en:<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/2929/10112.pdf> ?sequen ce=4 Pupiales otros (2011) con su investigación visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en:

García (2010) Característica del juego Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en: <http://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-delhttp://heidydavid.blogspot.pe/2010/06/caracteristicas-del-juego.htmljuego.html>

GARDNER, H. (1983): Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences. Nueva York, Basic Books. (Versión castellana (2001): Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples. México, FCE)

González, A;(2018).” Ambientes de aprendizajes no convencionales que promuevan el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial de la ciudad de Azogues, provincia del Cañar durante el año lectivo 2017-2018”.Trabajo de licenciatura

Henaó León, L. P. LA LUDICA EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN Y SU UTILIDAD COMO UNA HERRAMIENTA DOCENTE EN LAS UNIVERSIDADES DE COLOMBIA En el texto: (Henaó León, 2012) Recuperado de: <http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>

Hernández, Fernández, Baptista (2003).”Conceptos básicos de la Metodología de la Investigación .Extraído de: <http://metodologia02.blogspot.com/p/operacionalizacion-de-variables.html>



Hernández (2001). Las estrategias instruccionales y el logro de aprendizajes significativos Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713204.pdf>

Hernández Mendoza, L. (2010). DESTREZAS MANIPULATIVAS PARA LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL. *REVISTA ARISTA DIGITAL*, (2172–4202), 1189–1195. Retrieved from [http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos\\_revista/2010\\_diciembre\\_99.pdf?fbclid=IwAR3AwVgJllyIMyufjc80eYQViasDO66Bzrk\\_TpBwHUw4CIK2DJtFsErTJXw](http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos_revista/2010_diciembre_99.pdf?fbclid=IwAR3AwVgJllyIMyufjc80eYQViasDO66Bzrk_TpBwHUw4CIK2DJtFsErTJXw)

Jardín Infantil (2009). El aprendizaje significativo. Extraído de: <http://aprender.jardininfantil.com/2009/02/el-aprendizaje-significativo-segun.html>

Juegosfun.net (2017) Objetivos del juego Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en: <http://juegosfun.net/cual-es-el-objetivo-del-juego/> Mercado (2013) con su investigación de tesis investigación visitado el 29 de noviembre del

Madrona, Pedro & Jordán, Onofre & Gómez Barreto, Isabel. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista iberoamericana de educación*, ISSN 1022-6508, N° 47, 2008 (Ejemplar dedicado a: Infancias y escuela/ Infâncias e escola), pags. 71-96. 47.

Marta Lupón, Aurora Torrents, Lluïsa Quevedo(2014). PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS. Recuperado de [:https://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54662/tema\\_4.\\_procesos\\_cognitivos\\_basicos-5313.pdf](https://ocw.upc.edu/sites/all/modules/ocw/estadistiques/download.php?file=370508/2012/1/54662/tema_4._procesos_cognitivos_basicos-5313.pdf)

Martinez, Ramirez y Flores, (2003).Investigación Cuantitativa Extraído de:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n\\_cuantitativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n_cuantitativa)

Presilla (2005) observación concepto visitado el 16 de julio del 2018 disponible en:

<http://www.mailxmail.com/curso-tecnica-evaluacion-educacion-inicial/observacion>

Minaya, Y; (2015).” Técnicas Gráfico Plástica bajo en enfoque significativo utilizando

material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Divino niño del milagro del distrito de Chimbote del año 2014”, Tesis Licenciatura en Educación Inicial-Chimbote-

2015.

Extraído

de:

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5557/Minaya\\_Otaz%C3%BA\\_Beatriz.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5557/Minaya_Otaz%C3%BA_Beatriz.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

MINEDU (2019) Minedu reforzará estrategias pedagógicas para zonas rurales y urbanas

Recuperado de :<https://andina.pe/agencia/noticia-minedu-reforzara-estrategias-pedagogicas-para-zonas-rurales-y-urbanas-757059.aspx>

Nole,H.(2015) APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COOPERATIVO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 135 MONTERÓN, MARCAVELICA-SULLANA. 2015 TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Recuperado de :

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1244/MOTRICIDAD\\_FINA\\_ROA\\_NOLE\\_HERMELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1244/MOTRICIDAD_FINA_ROA_NOLE_HERMELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hernandez Sampieri, Roberto ;Fernández Collado, Carlos;Baptista Lucio, Pilar  
Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México 1997 Extraído de :  
<https://josetavarez.net/Compendio-Metodologia-de-la-Investigacion.pdf>

Le Boulch, J. (1987). La Educación por el Movimiento en la Edad Escolar. Ed. Paidós.  
Barcelona –España.1981.

Ligouri (2012). El desarrollo de la motricidad fina en los niños. Argentina

Recuperado

de:<https://licenciadanatalialiguori.wordpress.com/2012/08/25/motricidad-fina/>

Piaget (1896-1980). Etapas del Desarrollo Cognitivo Recuperado de:

[http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo\\_2/Jean\\_Piaget.htm](http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/Jean_Piaget.htm)

QUISPE (2016). APLICACIÓN DE ACTIVIDADES PLÁSTICAS BASADAS EN  
EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO,  
PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD MOTRIZ FINA EN NIÑOS DE  
CUATRO AÑOS DE EDAD SECCIÓN “A” DE EDUCACIÓN INICIAL 84  
DEL DISTRITO TARACO, PROVINCIA HUANCANÉ, REGIÓN PUNO,  
AÑO 2016 TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL. Recuperado de:  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8777/ACTIVIDADES\\_PLASTICAS\\_ENFOQUE\\_COLABORATIVO\\_MATERIAL\\_CONCRETO\\_HABILIDAD\\_MOTRIZ\\_FINA\\_QUISPE\\_PACCO\\_CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8777/ACTIVIDADES_PLASTICAS_ENFOQUE_COLABORATIVO_MATERIAL_CONCRETO_HABILIDAD_MOTRIZ_FINA_QUISPE_PACCO_CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Santiago,Gutiérrez,Martínez,(2016).”El cuento infantil como estrategia para  
incrementar el nivel del lenguaje oral y expresivo de los niños y niñas de 3 a 5

años del centro de desarrollo integral India Catalina de Galera Zamba. Cartagena de India –*Colombia, 2016*. (Tesis para optar por la Licenciatura en Pedagogía Infantil) Recuperado de:  
<http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/5134/1/TESIS%20EL%20CUENTO%20INFANTIL%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20INCREMENTAR%20EL%20NIVEL%20DEL%20LENGUAJE%20ORAL%20Y%20EXRESIVO%20.pdf>

Rodríguez,(2015). Como motivar a tu alumnado dentro del aula. Extraído de :  
[https://www.researchgate.net/publication/299584812\\_Gamificacion\\_Como\\_motivar\\_a\\_tu\\_alumnado\\_y\\_mejorar\\_el\\_clima\\_en\\_el\\_aula](https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula)

*Espacio Lector Nobel*. Available at: Recuperado de:  
<http://www.franquicias.libreriasnobel.es/blog/beneficios-de-losjuegosdidacticos-para-los-ninos/> [Accessed 11 Dec. 2017].

Sosa Balbin, M. (2017). Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014. Tesis de pregrado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de:  
<http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>

Valencia (2014). Motricidad fina coordinación viso manual Recuperado de :  
<https://prezi.com/nacyieddb4b8/motricidad-fina-coordinacion-visomanual/>

Veintimilla Mogollon de Socola, A. (2017). Diseño de taller de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la I. E. N° 601 - Francisco Bolognesi - La Brea

– Talara - 2014. Tesis de pregrado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

COLOMBIA. [online] prezi.com. Available at: <https://prezi.com/o5g6mzrdtxd/la-ludica-en-la-historia-de-la-educacion-y-su-utilidad-como-una-herramienta-docente-en-las-universidades-de-colombia/> [Accessed 11 Dec. 2017].

Peralta (s/f) Estrategias didácticas. Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos82/estrategias-de-ensenanza-ensenanza->

Pineda (2010) Estrategia metodológica del juego. Visitado el 29 de noviembre del 2017 disponible en: <https://es.slideshare.net/IrvinTavo/el-juego-estrategia-metodologica>

Preciado C, (2018). De su investigación “Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°004 “Mi dulce hogar” del distrito de Pampas de Hospital, Región Tumbes-2018” Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Sánchez;(2016).” Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo 2 paralelo “A”, de la Unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016.” Tesis para Título de licenciada en Educación Inicial.Riomamba-2016.Universidad Nacional de Chimborazo.

Torres (2015) con su investigación denominada visitado el 29 de noviembre del

2017 disponible

Tobón,S (2013).Evaluación de competencias en la educación básica.2da edición.

Utopía infantil (2011). Clasificación del juego Visitado el 29 noviembre del 2017  
disponible en: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>

Uriarte. Para: *Caracteristicas.co*. Última edición: 6 de octubre de 2018. Disponible  
en: <https://www.caracteristicas.co/juego/>. Consultado: 14 de noviembre de  
2019.

Fuente: <https://www.caracteristicas.co/juego/#ixzz65JPRQsOb>

Velásquez Benítez, B. (2015). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina  
en niños y niñas de educación inicial. magíster en ciencias de la educación.  
pontificia universidad católica del ecuador. Extraído  
de:[https://psikipedia.com/libro/educacion/2381-enfoques-sociocognitivos-de-  
aprendizaje](https://psikipedia.com/libro/educacion/2381-enfoques-sociocognitivos-de-aprendizaje)

# ***ANEXOS***

**ANEXO 1: BASE DE DATOS DEL PRE TEST.**

PRE TEST																																				
N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL										TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL					TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL										TOTAL GESTUAL	COORDINA CIÓN FÓNICA			TOTAL FONETICA	TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14	15		16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		26	27	28			29	30
		1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	1	2	2	2	2	2	1	1		2	2	2	19	2		2	2	2	1	9	1	1	2	2	1		2	2	1			2	1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	19	2	1	1	2	2	8	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	17	1	2	1	4	48
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	16	1	1	1	1	1	5	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	17	2	2	1	5	43
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	14	1	1	2	4	40
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	15	1	2	1	1	2	7	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	16	2	2	2	6	44
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	14	1	1	2	4	40
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	3	34
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	18	1	2	2	1	1	7	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	16	1	2	1	4	45
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	17	1	1	2	2	1	7	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	18	2	1	1	4	46
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	15	1	2	1	2	2	8	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	13	1	1	1	3	39
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	15	1	1	1	2	1	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	1	2	5	46
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	15	1	1	2	1	2	7	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	15	1	2	1	4	41
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	14	1	1	1	1	1	5	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	14	1	1	2	4	37
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	14	1	2	1	2	2	8	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	16	1	2	2	5	43	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	13	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	15	1	1	1	3	37
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16	2	1	2	1	2	8	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	14	1	1	1	3	41
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	17	1	2	1	1	1	6	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	17	1	1	2	4	44
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	14	1	1	2	2	1	7	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	3	38	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	16	1	1	1	1	1	5	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	19	1	2	2	5	45
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	16	2	2	2	1	1	8	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	14	1	1	2	4	42	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	14	1	1	1	2	1	6	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	13	2	2	1	5	38	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15	2	1	2	1	1	7	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	15	1	1	2	4	41	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	14	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	14	2	1	1	4	38	
24	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	13	2	1	1	1	1	6	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	2	1	2	5	36	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	12	2	2	2	1	1	8	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	15	2	2	1	5	40	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	17	2	1	1	1	1	6	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	18	2	1	1	4	45
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	18	2	2	2	1	1	8	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	18	2	1	2	5	49



## ANEXO 2: BASE DE DATOS DEL POST TEST

POST TEST																																		
N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL										TOTAL C. VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL					TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL							TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA			TOTAL FONÉTICA	TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		30		
		1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	2	2	2	2	1	9	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2		21	2	2
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	20	2	2	2	6	56
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	18	2	2	2	2	2	10	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	54
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	20	2	1	2	2	1	8	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	1	2	5	54
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	19	2	2	2	6	55
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	1	2	2	5	57	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	19	2	2	2	6	55
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	2	2	2	2	21	2	1	2	5	56	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	1	2	5	56	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	17	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	1	2	2	2	2	19	2	2	2	6	52	
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	21	2	2	2	6	57	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	20	2	2	2	2	1	9	2	1	1	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	55	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Emy Nikolle	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	2	1	2	1	20	2	2	2	6	55	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	6	58	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	18	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	1	2	1	20	2	1	2	5	53	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	1	1	2	2	19	2	2	2	6	54	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	2	2	1	2	2	19	2	2	2	6	56	
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	18	2	2	2	2	1	9	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	6	54	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	1	21	2	2	2	6	57	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	1	21	2	2	2	6	58	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	1	2	2	2	2	20	2	2	1	5	56	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	20	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	2	2	2	2	2	21	1	2	2	5	56	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	19	2	2	2	2	2	10	2	1	1	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	6	55	
24	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	2	1	1	2	2	8	2	2	2	1	2	1	1	1	1	17	2	2	2	6	53	
25	OTIMIANO PEZUA SARA ALMENDRY	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	20	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	1	2	2	2	2	20	2	2	2	6	55	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	20	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	2	2	1	5	55	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	21	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	2	2	1	2	2	20	2	2	2	6	56	

**ANEXO 3: CONSOLIDADO DE DATOS POR DIMENSIÓN DEL PRE TEST Y POST TEST.**

N°	NIÑOS	ITEMS	PRE TEST				TOTAL PRE TEST	POST TEST				TOTAL POST TEST
			TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETIC A		TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUA A	TOTAL FONETIC A	
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias		19	9	17	4	49	21	9	21	6	57
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina		19	8	17	4	48	21	9	20	6	56
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		16	5	17	5	43	18	10	20	6	54
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		17	5	14	4	40	20	8	21	5	54
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith		15	7	16	6	44	20	10	19	6	55
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle		12	10	14	4	40	20	10	22	5	57
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neyma		13	5	13	3	34	21	9	19	6	55
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario		18	7	16	4	45	20	10	21	5	56
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth		17	7	18	4	46	20	10	21	5	56
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh		15	8	13	3	39	17	10	19	6	52
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias		15	6	20	5	46	20	10	21	6	57
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz		15	7	15	4	41	20	9	20	6	55
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle		14	5	14	4	37	20	9	20	6	55
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio		14	8	16	5	43	22	9	21	6	58
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Jos		13	6	15	3	37	18	10	20	5	53
16	JUMBO MINGA, Jose Luis		16	8	14	3	41	19	10	19	6	54
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith		17	6	17	4	44	21	10	19	6	56
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel		14	7	14	3	38	18	9	21	6	54
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio		16	5	19	5	45	20	10	21	6	57
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha		16	8	14	4	42	21	10	21	6	58
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aid		14	6	13	5	38	21	10	20	5	56
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE		15	7	15	4	41	20	10	21	5	56
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR		14	6	14	4	38	19	10	20	6	55
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS		13	6	12	5	36	22	8	17	6	53
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY		12	8	15	5	40	20	9	20	6	55
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL		17	6	18	4	45	20	9	21	5	55
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA		18	8	18	5	49	21	9	20	6	56

## ANEXO 4: SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESION DE APRENDIZAJE 01

I NOMBRE DE LA SESION: LOS ANIMALITOS DE LA GRANJA

II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. ESTUDIANTE : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA


2.2. I. E. I. : “SOL RADIANTE 205”

2.3. TUTORA : ALAMA ZARATE ERIKA.

#### INFORMACION CURRICULAR

#### III. DESARROLLO DE LA SESION:

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	Construye corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	- Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar títeres con paletas.

MOMENTOS	PROCESO DIDACTICOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
	Utilización libre de los sectores  Rutinas  Motivación	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b></p> <p>-Acciones de rutina.</p> <p><b>UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES</b></p> <p>-Acciones de rutina.</p> <p>-Eligen el sector donde jugar.</p> <p>-Guardan los materiales en el lugar donde van.</p> <p>-La docente empieza a cantar canciones de interés de los niños.</p> <p>Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p>Nos sentamos y formamos asamblea.</p> <p>Escuchan la lectura “Los animales de la granja”.</p>	
	Rescate de saberes previos  Nuevo conocimiento o  Construcción n de Aprendizaje  Aplicación de lo aprendido	<p>Comentamos ¿Qué animales había en la lectura?</p> <p>¿Quién puso un huevo? ¿Quién le avisa al granjero?</p> <p>Dialogamos acerca de la actividad que realizaremos:</p> <p>Haremos títeres de paleta de animales de la granja. Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales.</p> <p><b>EXPLORACION DEL MATERIAL.</b></p> <p>Escogen libremente los materiales con los que pintaran, rellenaran o adornarán sus títeres. Exploran de manera libre los materiales.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>-Colocamos las hojas con las siluetas de los animales, (ampliar para imprimir).</p> 	Paletas  hojas plumones
	Recuento de lo aprendido  Aplicación de lo aprendido en otra situación	<p>Las colorean, pegan sobre cartulina y las recortan.</p> <p>Colocan detrás los baja lenguas y juegan contando historias con sus títeres.</p> <p><b>VERBALIZACION</b></p> <p>Nos sentamos nuevamente en círculo y dialogamos sobre la actividad que realizaron su trabajo y que les pareció la actividad</p>	Lamina Cartulina Hojas
<b>CIERRE</b>			

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 01**  
**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PERSONAL SOCIAL**

N°	Apellidos y Nombres	Realiza movimientos coordinados óculo-manual.		Utiliza sus manos para realizar la actividad	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE		1	2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY		1	2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	

## SESION DE APRENDIZAJE 02

**I NOMBRE DE LA SESION:** JUGAMOS CON EL ELASTICO

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2. I. E. I.:** 205 “SOL RADIANTE”

**2.3 TUTORA:** ALAMA ZARATE ERIKA.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad combina las siguientes capacidades.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	- Realiza movimientos, acciones y juegos, salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ</b>  <b>Mira cómo se estira</b></p> <p><b>ASAMBLEA</b>                      Nos reunimos y nos sentamos formando un círculo. Repartimos, con ayuda de los niños, medias de nylon usado u otro elástico suave y grueso unido en los extremos. Conversamos sobre el material y las reglas para el uso del espacio y del material.</p> <p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b>                      Les proponemos buscar de cuantas maneras pueden sujetar el elástico, sin que se les caiga usando diferentes partes de él. También podemos proponerles formar figuras geométricas                      Pregunto: ¿Cuántas figuras geométricas pueden hacer con el elástico?</p>	Papelotes   Elástico  Hojas Crayolas.
DESARROLLO	<p>Les proponemos buscar de cuantas maneras pueden sujetar el elástico, sin que se les caiga usando diferentes partes de él. También podemos proponerles formar figuras geométricas                      Pregunto: ¿Cuántas figuras geométricas pueden hacer con el elástico?                      . Inventamos una forma rara y especial con nuestro elástico y le ponemos un nombre. Podemos realizar los mismos juegos que realizamos anteriormente de manera individual pero ahora en grupo                      . Formamos figuras geométricas grandes, formamos figuras diversas sujetando el elástico con diferentes partes de nuestro cuerpo, inventamos formas raras y les ponemos un nombre.</p> <p><b>RELAJACION</b>                      Terminamos el juego, guardamos el material y nos echamos boca abajo en el piso o sobre petates a descansar un momento.</p> <p><b>REPRESENTACION GRAFICA</b>                      Pedimos a los niños que dibujen de diferentes formas que hicieron con el elástico.                      Conversan y explican sobre lo que hicieron con los elásticos, las dificultades que tuvieron.</p>	cuerpo humano
CIERRE		



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 2

LISTA DE COTEJO 2

N°	Apellidos y Nombres	Hace uso del elástico		Realiza formas con el elástico	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Josep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Joseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe		1	2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

### SESION DE APRENDIZAJE 03

**I NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO ESCULTURAS CON PLASTILINA

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1. ESTUDIANTES : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2. I. E. I. : 205 “SOL RADIANTE”

2.3. TUTORA : ALAMA ZARATE ERIKA.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, utilizando sus dedos para realizar moldeados de plastilina.

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b></p> <p><b>ACTIVIDAD GRÁFICO PLÁSTICO</b></p> <p><b>- HACEMOS MOLDEADOS DE PLASTILINA</b></p> <p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Nos reunimos en círculo con los niños y les contamos que vamos a realizar un experimento para ver cómo podemos hacer una plastilina suave .Nos organizamos para trabajar en parejas, podemos trabajar en mesas dentro del aula o al aire libre.</p> <p>Presentar los materiales a los niños y entregamos a cada pareja su material. Les permitimos observarlos y tocarlos con cuidado para no derramar los nombramos y señalamos sus principales características.</p> <p>Recordamos los cuidados que debemos tener al realizar la experiencia.</p>	<p>Agua</p> <p>Vaso</p> <p>Colorante</p> <p>Recipiente</p> <p>Harina</p> <p>Cuchara de madera</p> <p>Hojas</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Traemos las instrucciones escritas en un papelote o las escribimos en la pizarra. Vamos leyendo mientras los niños van realizando el experimento. Los pasos son:</p> <p>Echarnos unas gotitas de colorante del color que tengamos en una jarrita con agua.</p> <p>En un recipiente aparte, mezclamos la harina con sal y aceite Echamos agua con colorante de a pocos.</p> <p>Mesclamos muy bien con una cuchara de madera .amasamos y podemos comenzar a modelar una pieza.</p> <p>-Esta plastilina debemos guardarla en un envase tapado .Es mejor si la guardamos en la refrigeradora.</p> <p>-Entregamos a los niños la ficha y observamos los dibujos .Pedimos que nos digan a q se refiere .Luego invitamos a que pinten los dibujos y los recortan para armar la secuencia que hemos seguido en el experimento.</p> <p>Después las pegan en al siguiente hoja de acuerdo al orden que corresponda .En el recuadro siguiente dibujamos como nos quedaron las piezas con los modelados de plastilina.</p> <p>Nos sentamos en semicírculo frente a nuestras fichas terminadas.</p> <p>Repasamos el orden de los pasos del experimento y observamos los dibujos de cada uno.</p>	<p>plastilina</p>
<b>CIERRE</b>	<p>- Pedimos que nos cuenten sus impresiones sobre el experimento realizado.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 03  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Realiza la actividad con entusiasmo del amasado		Moldea la plastilina	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		1	2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino		1	2	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio		1		1
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2			1
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair		1	2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2		2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	



### SESION DE APRENDIZAJE 04

**I. NOMBRE DE LA SESION: ME DIVIERTO JUGANDO CON TITERES**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I.:** 205 “SOL RADIANTE”

**2.3 TUTORA:** ALAMA ZARATE ERIKA.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO  
INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, imitando y representando el sonido de los animales.

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>INICIO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p><b>Jugamos quien vive aquí</b></p> <p>La docente representa a los niños una canasta o caja con los animales, les indica que agarren un animalito. Luego, les muestra maquetas o lamina de habitas (selva, rio o mar, granja) dialogan sobre el animalito que eligió cada uno. Les propone jugar a ¿Quién vive aquí? El juego consiste en ubicar el animalito ubicarlo en una maqueta o lamina que corresponde. La docente comenta a los niños que cada animalito tiene un lugar especial para vivir lo cual debe ser respetado por todas las personas.</p> <p>Los niños dicen con sus propias palabras lo que van comprendiendo de la explicación de la docente.</p> <p>Observamos invita a los niños a observar comentar acerca de los animales que ubicaron en las maquetas o laminas. Les pide que le expliquen que ubicaron en las maquetas o laminas. Les pide que le expliquen porque escogieron esta maqueta o lamina para ese animal. También observan cuantos animales hay en cada agrupación, reconocen donde hay muchos animales, reconociéndolos haciendo comparaciones y disfrutando un buen momento con sus amigos.</p>	Láminas de diferentes animales(selva, granja, mar o rio)
DESARROLLO	<p><b>TRABAJAMOS CON FICHAS</b></p> <p>Se les entrega a los niños la ficha de trabajo observan con detenimiento e infieren de que se trata. Se trata de un juego de encajar. Los niños desprenden con cuidado las piezas. Identifican a cada animal y buscan la imagen que indica el lugar donde viven. La docente el ánima a jugar en parejas. Al concluir colocan las piezas en un sobre y los guardan.</p> <p>En asamblea .la docente dialoga con los niños sobre los diferentes lugares donde viven los animales (habidad) y lo importante que es respetarlos</p>	Canasta Caja
CIERRE		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 04  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	JUEGA CON TITERES		IMITA SONIDOS	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias		1		1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		1	2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1	2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle		1		1
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1	2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias		1	2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz		1	2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha		1	2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe		1		1
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry		1	2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel		1	2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 05

**I. NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO GARABATOS CON LA CRAYOLA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTE:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I. :** 205 “SOL RADIANTE”

**2.3 TUTORA :** ALAMA ZARATE ERIKA.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar garabatos con la crayola.

I.II DESARROLLO DE LA SESION:

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ</b> Construimos un circuito Nos sentamos en círculo con los niños y les presentamos diversos materiales para hacer un circuito: bancas, sogas, colchonetas, marcas en el piso, tablas etc. Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, lo organicen en el espacio, lo cambien de posición y compartan sus ideas entre ellos. Nos sentamos en un círculo con los niños y nos ponemos de acuerdo para armar un circuito utilizando todo el material.	Lápices Colores
<b>DESARROLLO</b>	<b>EXPERIENCIA MOTRIZ.</b> Pedimos a los niños su opinión sobre el cual sería la forma de colocar los objetos y como desplazarlos: armarnos y exploramos con los niños determinamos en qué orden se encuentran los objetos del círculo: primero, segundo, tercero, cuarto, ultimo. Pedimos a los niños por turnos que pasen por el circuito de una forma diferente, mientras sus compañeros los observan para luego pasar imitando sus movimientos: <b>RELAJACION</b> Imaginariamente, entregamos a cada niño una flor y una vela y les pedimos que tomen la flor en una mano y la vela en la otra mano. Luego jugamos a oler la flor y a soplar la vela. <b>REPRESENTACION GRAFICA.</b> Pedimos a los niños que dibujen su experiencia en el círculo respetando el orden en que se realizó. Todos los niños sentados en círculo presentan sus dibujos y nos cuentan lo que ha dibujado	Hojas Crayolas
<b>CIERRE</b>		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 05  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza las crayolas mostrando sus habilidades		Realizo ejercicio de soplamiento	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2		2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua		1	2	

### SESION DE APRENDIZAJE 06

**I. NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO UN COLLAJE DIVERTIDO

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I. :** “SOL RADIANTE 205”

**2.3 TUTORA :** ALAMA ZARATE ERIKA.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar rasgados.

### III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b></p> <p>- <b>ACTIVIDAD GRAFICO PLASTICO</b></p> <p><b>COLLAJE DIVERTIDO</b></p> <p>Nos sentamos en círculo y dialogamos sobre el paisaje que se presenta en la ficha, describiendo lo que observamos en ella. Preguntamos a los niños como podríamos hacer nuestra ficha.</p>	fichas Siluetas
<b>DESARROLLO</b>	<p>Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen conversamos sobre sus características: Material recuperables colocados en envases como: hojas, piedras, chapas, conchas, palitos, plumas, arena, etc Goma tijeras.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Motivamos a los niños a realizar un collage sobre el paisaje de la ficha. Permitimos elegir como y con qué material pueden decorar su dibujo.</p> <p><b>VERBALIZACION</b></p> <p>Reunidos en asamblea, pedimos que nos cuenten sobre su trabajo, le pongan un título y uno lo coloque en el panel, mientras los demás observamos la ficha de cada compañero.</p>	Hojas Papel crepe Tijeras Gomas Chapas Piedras Palitos Plumas Conchas
<b>CIERRE</b>		

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 06**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Manipula y usa la arena para realizar el collage		Embolilla el papel crepe utilizando los diversos colores	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2			1
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		1	2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		1	2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2			1
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz		1		1
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2			1
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel		1		1
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2			1
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR		1	2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2			1
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2			1
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	

SESION DE APRENDIZAJE 07

**I NOMBRE DE LA SESION:** JUGANDO A ENHEBRAR PASADORES

**II. INFORMATIVOS:**

**2.1. ESTUDIANTES:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2. I. E. I.** : 205 “SOL RADIANTE”

**2.3. TUTORA** : ALAMA ZARATE ERIKA.

DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo salta con dos pies O con un pie.

**III SESIÓN DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Se organiza el espacio y se prepara los materiales a utilizar.</p> <p>-Despertamos el interés de los niños cantando saltar a saltar todos, todos a saltar. A gatear a gatear, todos a gatear.</p> <p>A reír a reír todos, todos a reír.etc.</p>	SOGAS
DESARROLLO	<p>Se presenta el material preparado, lo describen, cuentan(PASADORES) -Recordamos las reglas del juego que se encuentran escritas en la sala de psicomotricidad. No vale empujar</p> <p>No vale chocar</p> <p>No vale pelear.</p> <p>-Se forman pequeños grupos de 3 o 4 niños y se les entregue el material didáctico para enhebrar para que jueguen de manera libre(Este es el momento del juego sensorio motriz y juego simbólico.</p> <p>-Luego del juego libre ,invitamos a cada grupo para que haga una demostración de lo que hicieron en cada caso se les pregunta a otros grupos:¿Podremos hacer lo mismo?.</p>	PATIO
CIERRE	<p>Se organiza el espacio y se prepara los materiales a</p> <p>Imitan lo que hacen cada grupo</p> <p>-Guardan los materiales y realizan ejercicios de relajación.</p> <p>-En el aula se invita a un representante de cada grupo para que represente o verbalice lo que más les gusto hacer.</p>	

**DE EVALUACIÓN 07**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	- Realiza el enhebrado con facilidad.		Participa en grupo el juego del pasador	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz		1	2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio		1	2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith		1		1
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair		1	2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE		1	2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR		1	2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY		1	2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	



### SESION DE APRENDIZAJE 08

**I. NOMBRE DE LA SESION:** ME DIVIERTO PINTANDO EL SOL CON ESPONJAS

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES** : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I.** : “SOL RADIANTE 205”

**2.3 TUTORA** : ALAMA ZARATE ERIKA.

**2.4 DESARROLLO PSICOMOTOR Y CUIDADO DEL CUERPO**

**INFORMACION CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del juego.

### III.SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>UTILIZACION DEL CUERPO Y DEL ESPACIO</b> Organizamos el aula y realizamos ejercicios de calentamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da a conocer las reglas del juego y los materiales que se utilizara (esponja, cartel y acuarela)</li> <li>- Se coloca 3 sogas una tras otra en el piso. Antes de dar partida les decimos: “vamos a imaginar que estamos en el mar y nosotros somos botes y si pisamos fuera del mar nos caemos al agua.</li> <li>- Salen todas las niñas adelante y forman una fila</li> <li>- Se le entrega un cojín a cada una y se les dice ¿Podremos pintar el sol en un papelote con una esponja.</li> <li>- Transaran el cojín de un lugar a otro.</li> <li>- Hacemos lo mismo con los niños.</li> <li>- Se sientan formando un círculo y verbalizan lo realizado y guardan los materiales.</li> </ul>	<p>ESPONJAS</p> <p>PAPELOTES</p> <p>TEMPERAS</p> <p>CARTEL DEL SOL</p>
DESARROLLO	<p>- ACTIVIDAD DEL PROYECTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es de color amarillo</li> <li>- Tiene muchos rayitos</li> <li>- Me manda mucho calor</li> </ul> <p>- Sale de la bolsa el señor sol y dice “Amiguitos ya me estaba asfixiando en esa bolsa “¿Sabes a qué he venido? A decirles algo muy importante que últimamente estoy mandando mis rayos solares con mucha fuerza y calor y si tu no te pones sombrero, no te echas bloqueador, cuando caminas en la calle, en el parque, etc. mis rayos te van hacer mucho daño a tus ojitos y a tu piel.</p> <p><b>PREGUNTAMOS</b> Que debemos hacer cuando salimos a la calle y hay sol. Salimos al patio con un sombrero recibiendo los rayos del sol y preguntamos ¿Sientes el calor del sol?¿Cómo es?¿Cuánto tiempo podemos quedarnos cogiendo los rayos del sol?.</p>	<p>SOGAS</p> <p>SILLAS</p> <p>SOMBRERO</p> <p>BLOQUEADOR</p> <p>LAVACARA</p> <p>AGUA TOALLA</p>
CIERRE	SE les entrega un papelote a cada grupo para que pinten con tempera color amarillo exponen sus trabajos luego lo verbalizan	

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 08**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	- Hace uso de la esponja para pintar		Utiliza la tempera para decorar su cartel	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam		1	2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1	2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario		1	2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1	2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair		1	2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS		1	2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY		1	2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA		1	2	

**SESION DE APRENDIZAJE 09**

**I. NOMBRE DE LA SESION:** SOY UN ARTISTA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1. ESTUDIANTE :** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2. I. E. I. :** “SOL RADIANTE 205”

**2.3. TUTORA** ALAMA ZARATE ERIKA.

**INFORMACION CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, utilizando sus dedos para realizar un collage.

**III. SESIÓN DE APRENDIZAJES**

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</b></p> <p><b>MOMENTO GRAFICO PLASTICO ASAMBLEA</b></p> <p>La maestra conversa y dialoga de la actividad que se realizara.</p> <p><b>EXPLORACION DEL MATERIAL</b></p> <p>Los niños y niñas exploran el material que se va a utilizar un collage en una de las frutas como son: Papel, goma, hojas de colores, tijeras, lápiz.</p>	<p>Goma papel</p> <p>Tijeras</p> <p>hojas de colores</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Realizada la actividad utilizando goma siluetas de frutas, papel de colores tijeras.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>VERBALIZACION</b></p> <p>Los niños y niñas expresan lo realizado y comentan con sus compañeros lo que hicieron y como lo hicieron</p>	

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 09**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Manipula y recorta con la tijera		Rasga papel de colores	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2			1
3	HINOSTROSA RAMIRES, Josep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	22		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	1
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2			1
17	LLONTOBENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel		1	2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio		1	2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross	2			1
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel		1	2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

### SESION DE APRENDIZAJE 10

**I. NOMBRE DE LA SESION:** REALIZO UN REGALO PARA MAMÁ CON EL BAJA LENGUA.

**II DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTE:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA


**2.2 I. E. :** "SOL RADIANTE" 205

**2.3. TUTORA:** ALAMA ZARATE ERIKA.

INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando Manos para decorar con el baja lenguas.

### III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>TALLER GRAFICO PLASTICO</b></p> <p>-Nos sentamos y formamos asamblea.            . Presentamos un portal llaveros elaborados de baja lenguas.            -Preguntamos ¿Qué es?¿Para qué sirve?¿Podremos hacer unos iguales para nuestras mamás?            -Motivamos a los niños para elaborar este regalo.            -Recordamos las normas para el trabajo y cuidado d los materiales.            -Presentamos los materiales con los que trabajamos :            Baja lenguas, pintura, pinceles, las, silicona líquida. Exploran de manera libre los materiales.            Elaboramos el armazón del vestido con las bajas lenguas o si se puede, los niños podrán elaborar. Formamos un triángulo para la parte de adelante y le colocamos por detrás dos bajas lenguas, uno para cada lado de manera que sostenga la fotografía.</p>	Baja lenguas Pintura Pinceles Silicona
DESARROLLO		
CIERRE	<p>Entregamos a cada la armazón del vestido y los zapatos partida por la mitad, del mismo color, dejando la punta sin pintar.            Pintan como muestra la imagen dejando marcas para las manitos.            Pintan la cabeza, piernas y manitos con color piel por la parte de adelante café por l a parte de atrás. Cuando saque la pintura dibujan la carita de la mamá.            Pintan las puntas de los zapatos y las medias de blanco dibujan pasadores y rayitas con plumón indeleble.            Pintan y pegan con silicona fría con trozos de lana para el cabello.            Colocan la cabecita en el cuello le hacemos una ranura a la bola par que encaje en el cuello.            Da igual forma introducen las piernas en los zapatitos y la pegan al vestido.            Terminando el trabajo colocan la fotografía de la mamá recortando cuidadosamente los costados para que no sobresalgan.            Agregamos un cartelito a la mano que diga Feliz día mamita            Recordamos con los niños y niñas sobre el trabajo realizado ¿Qué aprendiste?¿Ustedes podrán hacer en casa otro regalito?¿Cómo se sentirá mama cuando le den su regalito?¿Cómo te siente tú ?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 10  
LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Pinta el baja lenguas con el pincel		Pego las madejas de lana para el cabello	
		Si	No	Si	No
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith		1	2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2			1
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias		1	2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle		1	2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deysler Gino Joazhino		1	2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR Franklyn Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ Anali Guadalupe	2		2	
23	VIERA NEVAREZ Pablo Junior	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS Ivanna Ross		1	2	
25	OTINIANO PEZUA Sara Almendry	2		2	
26	AQUINO CELIS Arnei Gahel	2		2	
27	GARCIA HEREDIA Joshua	2		2	

## SESION DE APRENDIZAJE 11

### I. NOMBRE DE LA SESION: NOS DIVERTIMOS RECICLANDO CRAYOLAS

#### II.DATOS INFORMATIVOS:

2.1ESTUDIANTE :DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

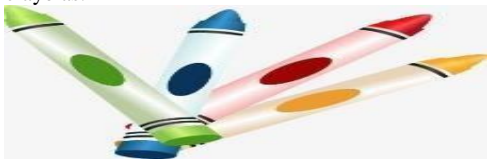
2.2 I. E. I. : 205“SOL RADIANTE”

2.3 TUTORA : ALAMA ZARATE ERIKA.

#### INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	-Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar un experimento manipulando objetos.

#### III.SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS DE LOS APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>TALLER DE INDAGACION</b> -Nos organizamos en asamblea y dialogamos sobre la actividad que realizaremos .Comentamos que hoy reciclaremos crayolas viejitas para hacer otras nuevas y de divertidas formas. <b>EXPLORACION DEL MATERIAL</b> Colocamos sobre las mesas los materiales que utilizaremos y los niños exploran cuidadosamente el material.</p> <p>-Mostramos la botella con agua sucia y pedimos a los niños que observen.</p> <p>-Preguntamos ¿Cómo están las crayolas?¿Podríamos seguir usándolas de esta forma?¿Que pasa cuando pintamos con crayolas muy pequeñas?.</p> <p>-Anotamos sus respuestas.</p> <p><b>EXPERIMENTACION</b></p> <p>-Después de escuchar sus respuestas, les decimos que vamos a hacer crayolas nuevas. Presentamos en un papelote la secuencia de como prepararemos nuestras nuevas crayolas.</p>  <p>Utilizamos los ordinales para señalar la secuencia de los pasos. Para realizar el experimento de reciclar crayolas seguimos los siguientes pasos: Quitamos la suciedad de las crayolas raspándolas y lavándolas. Colocamos trocitos de crayolas en moldecitos que resistan la calor. Permitimos a los niños que formen colores a los que prefieran. Llenamos los moldecitos por lo menos hasta la mitad para que las crayolas salgan gorditas y no se rompan. Podemos hacerlas en la forma que queramos. Ayudamos a los niños a llevar los moldes al horno a una temperatura mediana. Apenas las crayolas se derritan, las sacamos del horno. Dejamos que se enfríen un ratito y ponemos al congelador por media hora. Las sacamos de los moldes y ya están listas para pintar. Las combinaciones de colores deben ser similares, para obtener colores vivos.</p> <p>-Realizamos algunas preguntas ¿Qué hicimos ¿?¿Cuáles fueron los pasos?¿Es importante reciclar, porque?¿Que producto obtuvimos?¿Quién lo transformo en el horno?¿Para qué nos sirve nuestro producto?.</p> <p>Dialogamos sobre la importancia de reciclar para no contaminar.</p> <p><b>Reciclamos crayolas para hacer otras nuevas.</b></p> <p><b>COMUNICACIÓN DE LOS RESULTADOS</b></p> <p>-Dibujan lo que deseen con sus nuevas crayolas. -Los niños realizan sus propias conclusiones. -Limpiamos las mesas y guardamos los materiales. -Hacemos un recuento de las actividades realizadas y comentan como se sintieron al realizar la indagación</p>	<p>Muñeco cigarro gigante Crayolas</p> <p>Moldecitos</p> <p>Horno</p> <p>Ollita</p>

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 11**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Manipularon y pintaron con la crayola		Soplan los moldes de las crayolas para enfriar	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh		1		1
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis		1	2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith		1	2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS		1	2	1
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2		2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	



### SESION DE APRENDIZAJE 12

**I. NOMBRE DE LA SESION:** RENOCOZCO LA VISTA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1. ESTUDIANTES** : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2. I. E. I:** 205“SOL RADIANTE”

**2.3. TUTORA** : ALAMA ZARATE ERIKA.

**INFORMACIÓN CURRICULAR**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM. INTELECTUAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Realizo acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada una de sus partes es un espacio y tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; Ejercita la coordinación motora fina

### III. SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES
<u>INICIO</u>	<p><b>ACTIVIDAD LITERARIA</b></p> <p>-Preguntamos a los niños ¿Son importantes los trabajos?¿Porque ?.</p> <p>-La docente dice les voy a contar lo que a pasado por mi casa “yo estaba llegando a mi casa cuando vi que la gente corría y corría entonces pregunte una señora ¿Qué ha pasado? Y me dijo ¡Un incendio¡.</p> <p>-Me acerque un poco más y una casa se estaba quemando, de pronto llegaron los bomberos y empezaron a apagar el fuego echando mucha agua, también llegaron los policías para alejar a las personas porque se podían quemar, de pronto salió por la ventana de la casa una señora que decía ¡Auxilio, Auxilio¡¡Ayúdame. Subieron los bomberos por las escaleras y sacaron a la señora y la llevaron inmediatamente al hospital, donde los doctores y enfermeras la atendieron y le curaron sus heridas.</p>	Cuentos Papelotes Plumones
<u>DESARROLLO</u>	<p>-Proponemos dramatizar lo que sucedió.</p> <p>-Eligen libremente a quien desean representar –La docente narra la historia y los niños actúan.</p> <p>-Memoria Visual.</p> <p>-Jugamos a recordar lo que vimos.</p> <p>-Se coloca un papelote con cuatro trabajadores para que los observen por un momento.</p> <p>-Se quita el papelote y se les pregunta ¿Qué trabajadores hemos visto?.</p> <p>-Luego se coloca en una fila a dos trabajadores haciendo secuencia.</p> <p>-Realizamos Lectura.</p>	
<u>CIERRE</u>	<p>-Preguntamos a los niños ¿Quién sigue?</p> <p>-Se completa la secuencia y otras más.</p> <p>-Salida</p> <p>Nota: Se envía una invitación a un papá para entrevistarlo</p>	

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 12**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Reconoce la vista		Se expresa articulando los músculos de la cara	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar		1	2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	2			1
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle		1	2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio		1	2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS		1	2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2			1
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2			1
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	

### SESION DE APRENDIZAJE 13

I. **NOMBRE DE LA SESION:** COMO ME DIVIERTE CANTAR

II. **DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 **ESTUDIANTES:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 **I. E. I. :** “SOL RADIANTE”205

2.3 **TUTORA :** ALAMA ZARATE ERIKA.

INFORMACION CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Manifiestan sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono de voz.

MOMENTOS	DE LOS PROCESOS PEDAGOGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> Juegan en el sector elegido. Dialogan sobre la actividad realizada Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. CANTO	
<b>DESARROLLO</b>	<b>MOMENTO MUSICAL</b> Momento musical <b>ANTES</b> <b>Asamblea:</b> La maestra ubica a los niños en semicírculos luego propone que estén atentos a lo que se realizara. <b>EXPLORACION DEL MATERIAL.</b> Los niños se preparan para entonar y aprender la canción.	<b>PARLANTE MUSICA VOZ</b>
<b>CIERRE</b>	<b>VERBALIZACION.</b> Los niños expresan sus emociones atreves del canto. -	Hojas Crayones goma

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 13**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Muestran sus emociones a través del canto.		Realiza sonidos con su boca	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph		1	2	
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario		1	2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth		1	2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh			2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino		1	2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2			1
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2		2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2			1
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	

### SESION DE APRENDIZAJE 14

**I. NOMBRE DE LA SESIÓN:** COLOREO MI BANDERA

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

2.1 ESTUDIANTE : DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

2.2 I. E. : 205 “SOL RADIANTE”

2.3 TUTORA : ALAMA ZARATE ERIKA.

**III. INFORMACION CURRICULAR:**

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono de voz

### PROGRAMACION CURRICULAR

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS
INICIO	MOTIVACION: Vamos a cantar una canción marcha a la bandera.	HOJAS
DESARROLLO	-DESARROLLO: La docente canta la marcha con gestos y movimientos.  MI BANDERA ,MI BANDERA  LA VEO CON EMOSION  CUANDO PASA EL  BATALLÓN  QUEDO FIRME Y LA SALUDO  Y LE DOY MI CORAZON  EVALUACION	PAPELES PLUMONES CRAYOLAS SILUETAS GOMA
CIERRE	-Se les entrega una ficha para que colorean el sueño de San Martin.  Actividades      Permanentes de Salida	

**INSTRUMENTO DE EVALUACION 14**  
**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y Nombres	Coloreo la bandera según el modelo de la muestra .		Manipula con precisión la crayola	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2			1
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2			1
5	CALDERON PIZARRO,Zamir Smith	2		2	
6	CASTILLO APONTE ,Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO ,Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO,Francis del Rosario	2		2	
9	CORREA ALVAREZ,Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ,Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ,Thiago Mathias	2		2	
12	GONZA CARMEN,Emily Beatriz	2			1
13	GONZALEZ GUTIERREZ,Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ,Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ,Deyser Gino Joazhino	2		2	
16	JUMBO MINGA,Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES,Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON,Dayron Leonel	2			1
19	QUIROZ CORREA,Jonathan Fabrizio		1	2	
20	RAMOS VILCHEZ,Yosselyn Samantha		1	2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2		2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2			1

## SESION DE APRENDIZAJE 15

**I. NOMBRE DE LA SESION: ME DIVIERTO CONTANDO POMPONES**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

**2.1 ESTUDIANTES:** DIANA SOLANHS ERIQUE ESTRADA

**2.2 I. E. I. :** “SOL RADIANTE”205

**2.3 TUTORA :** ALAMA ZARATE ERIKA.

### INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar seriaciones por color y tamaño de pompones.

### III.SESIÓN DE APRENDIZAJES

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	RECURSOS
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA</p> <p>MOMENTO GRÁFICO PLÁSTICO ASAMBLEA</p> <p>La docente conversa y comunica sobre la actividad que se realizara.</p>	
DESARROLLO	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</p> <p>Los estudiantes exploran el material que se va a utilizar un collage en una de las frutas como son: pompones pequeños suaves, pompones grandes suaves los mismos que tendrán que cogerlos, apretarlos, pasar de una mano a otra realizada la actividad este juego pueden llevarlos a que realicen seriaciones de color y tamaño según como indique la docente.</p> <p>Se expone el material y se dice a los niños que escojan libremente los colores de su preferencia adicional a eso se entregara a cada niño un objeto en donde pueda separar cada pompón diferenciando por color según el modelo que haya dado la docente.</p>	
CIERRE		

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
SESION 15**

Nº	Apellidos y Nombres	Realiza seriación por color y tamaño.		Logra pasar el pasador de un orificio a otro	
		SI	NO	SI	NO
1	MARRUPOS RAMIREZ, Albert Mathias	2		2	
2	ALVARADO ATOCHE, Scarlet Romina	2		2	
3	HINOSTROSA RAMIRES, Jhosep Abraam	2		2	
4	TOERO CRUZ Andy Jhoseph	2		2	
5	CALDERON PIZARRO, Zamir Smith		1		1
6	CASTILLO APONTE, Lucero Michelle	2		2	
7	CASTILLO MONTERO, Juan Cesar Neymar	2		2	
8	CHAVEZ CRISANTO, Francis del Rosario		1		1
9	CORREA ALVAREZ, Adriana Liseth	2		2	
10	CRUZ SANCHEZ, Jhojant Smilberh	2		2	
11	ESPINOZA JUAREZ, Thiago Mathias		1		1
12	GONZA CARMEN, Emily Beatriz	2		2	
13	GONZALEZ GUTIERREZ, Ehmy Nikolle	2		2	
14	TUPAYACHI MARQUEZ, Daniel Emilio	2		2	
15	IPANAQUE PACHERREZ, Deyser Gino Joazhino		1		1
16	JUMBO MINGA, Jose Luis	2		2	
17	LLONTOP BENITES, Aline Smith	2		2	
18	MORALES CALDERON, Dayron Leonel	2		2	
19	QUIROZ CORREA, Jonathan Fabrizio	2		2	
20	RAMOS VILCHEZ, Yosselyn Samantha	2		2	
21	RODRIGUEZ SALVADOR FRANKLYN Aldair	2		2	
22	VIERA NEVAREZ ANALI GUADALUPE	2		2	
23	VIERA NEVAREZ PABLO JUNIOR	2		2	
24	CHUMPEN CANCHAS IIVANNA ROSS	2		2	
25	OTINIANO PEZUA SARA ALMENDRY	2		2	
26	AQUINO CELIS ARNEI GAHEL	2		2	
27	GARCIA HEREDIA JOSHUA	2		2	



## ANEXO 5: EVIDENCIA DE FOTOS

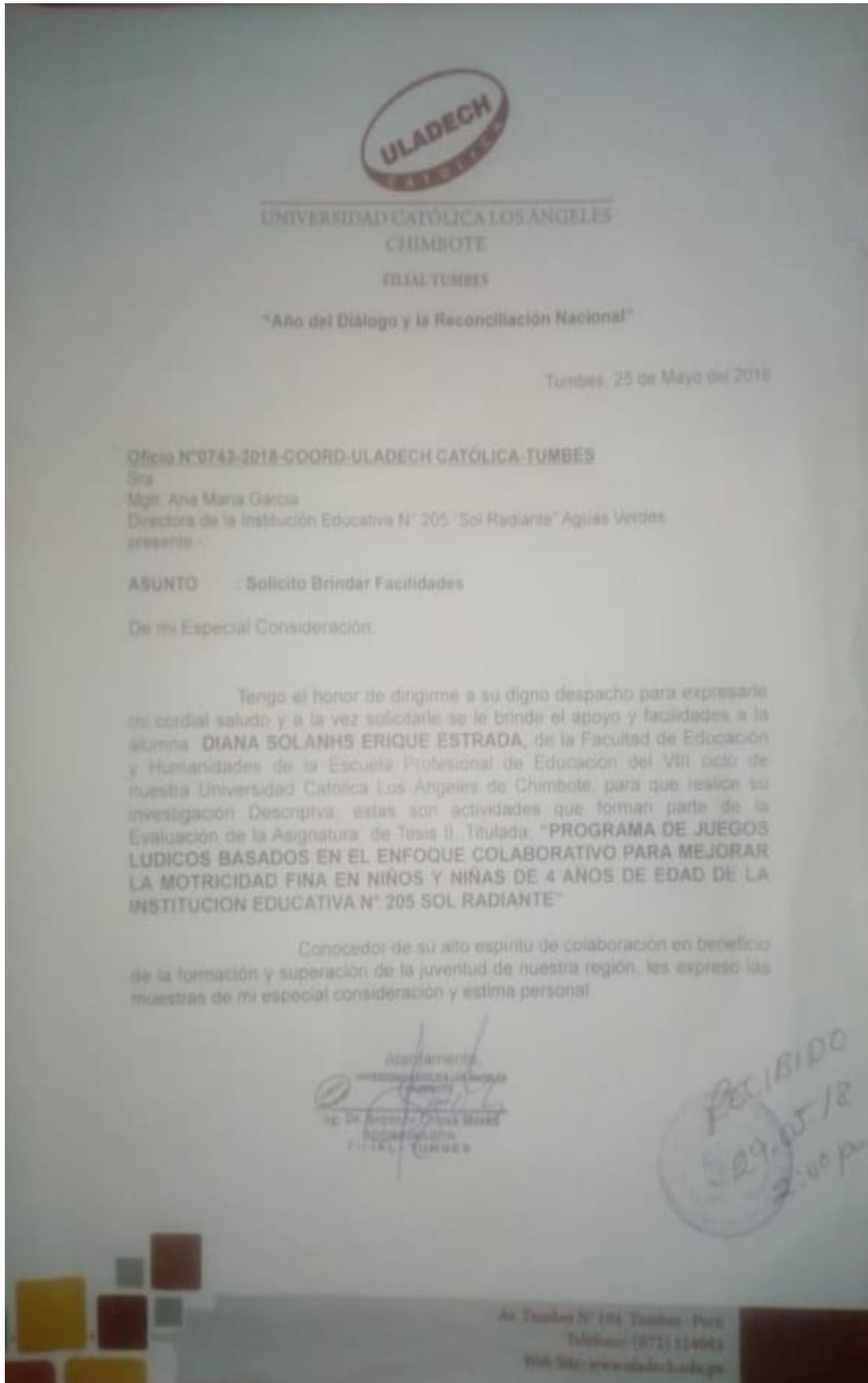


Expresan sus emociones mediante la técnica de la dactilopintura.



Embolillando papel crepe para la creación de una rosa

**ANEXO 6: CARTA DE PERMISO**



## ANEXO 7: HOJA DE SIMILITUD

Facebook Diana Enrique 30.p... Glitter Hot Air Ball... Actividad IU-5: Inf... Feedback Stu

SER/Documents/angelo/ANGIE%20UAP/Diana%20Enrique%2030.pdf

Ver Series Online G... YouTube Mobile WiFi Pokemon Sun & M... Buscador MonosCh... Ver Capitulo 5 de T...

---

### Diana Enrique

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

<b>0%</b>	<b>4%</b>	<b>0%</b>	<b>4%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

FUENTES PRIMARIAS

---

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		

Activ