

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL
DE EDUCACIÓN

“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ FINA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E. N° 82318 DE CALLUAN, DISTRITO DE CAHACHI, PROVINCIA DE
CAJABAMBA EN EL AÑO 2015”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br: MARÍA ELSA SANTILLÁN ROBLES

ASESOR

Mg. AMADEO AMAYA SAUCEDA

TRUJILLO – PERÚ

2015

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra.: Graciela Pérez Morán

Presidenta

Mg. Sofía Carhuanina Calahuala

Secretaria

Mg. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Miembro

Mg. Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios Padre Creador de todo cuanto
existe por guiar mi vida y ayudarme
Siempre en mí caminar del día a día.

A mi papá Fabián Robles de la Cruz y
mi hermana Luz Marina Robles Robles,
por ser mi apoyo y ayuda en los
momentos más difíciles de mi vida,
gracias por ser mi familia querida.

DEDICATORIA

A mi linda madrecita María Casilda Robles Romero, que desde el cielo guía e ilumina mi vida, gracias por haber sido la mejor madre del mundo y sobre todo mi mejor amiga te quiero mucho y siempre vivirás en mi corazón.

RESUMEN

La investigación presenta los resultados de la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en el mejoramiento de la habilidad motriz fina, donde participaron 10 niños. El objetivo general es Determinar la influencia que tiene la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz en los niños de la muestra de estudio. El procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Mi tesis está validada por los resultados dados en la prueba de Post – Test, está representado por el $X=17,20$; lo cual indica que existe una diferencia de 3,62 puntos, con relación a la prueba de Pre – Test respectivamente. Conclusión, La Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas mejoró la habilidad motriz fina en los niños de la muestra de estudio. Palabras clave: Programa de actividades lúdicas y habilidad motora fina.

ABSTRAC

The research presents the results of the implementation of the program of leisure in improving fine motor skills, where 10 children participated Activities. The overall objective is to determine the influence of the application of Activity program to improve motor skills in children of the study sample. Data processing descriptive and inferential statistics for the interpretation of the variables, according to the research objectives was used. My thesis is validated by the results given in test Post - test, it is represented by $X = 17, 20$; which indicates that there is a difference of 3.62 points in relation to the test of Pre - Test respectively. Conclusion, implementation of the Activity program improved fine motor skills in children of the study sample. Keyword: Program recreational activities and fine motor skills.

ÍNDICE GENERAL

TITULO DE LA TESIS	<i>i</i>
JURADO Y ASESOR.....	<i>ii</i>
AGRADECIMIENTO	<i>iii</i>
DEDICATORIA	<i>iv</i>
RESUMEN	<i>v</i>
ABSTRAC	<i>vi</i>
ÍNDICE GENERAL	<i>vii</i>
INDICE DE CUADROS.....	<i>x</i>
INDICE DE GRÁFICOS	<i>xii</i>
I. INTRODUCCIÓN	<i>1</i>
II. REVISIÓN DE LITERATURA	<i>8</i>
2.1. Antecedentes.	<i>8</i>
2. 2. Bases Teóricas de la Investigación.	<i>12</i>
2. 2.1. Programa de Actividades Lúdicas	<i>12</i>
2.2.1.1. Actividades naturales.....	<i>12</i>
2.2.1.1.1. Psicomotricidad.....	<i>13</i>
2.2.1.1.2. Motricidad.....	<i>14</i>
2.2.1.2. El Juego	<i>16</i>
2.2.1.2.1. Características del Juego <i>Recoge semillas con los dedos de los</i>	<i>17</i>
2.2.1.2.2. El juego libre.....	<i>17</i>
2.2.1.2.3.Juego Simbólico	<i>19</i>
2.2.1.2.4.Importancia del Juego como medio de aprendizaje	<i>19</i>
2.2.2. Habilidad motriz fina	<i>21</i>
2.2.2.1 Importancia.....	<i>23</i>
2.2.2.2. El Movimiento.....	<i>24</i>
2.2.2.2.1. Movimiento voluntario	<i>24</i>
2.2.2.2.2. Movimiento automático	<i>25</i>
2.2.2.2.3. Movimiento reflejo.....	<i>27</i>

2.2.2.3 La Coordinación.....	28
2.2.2.3.1. Coordinación Viso-Manual.	28
2.2.2.3.2. Coordinación Facial.....	29
2.2.2.3.3. Coordinación Fonética.....	30
2.2.2.3.4. Coordinación Gestual.....	31
2.2.2.4. Técnicas que se desarrollan.....	32
2.2.2.5. Etapas del desarrollo de la habilidad motriz fina.....	34
2.2.2.6. Como trabajar las habilidades motrices finas	37
2.3. Marco Conceptual.....	40
2.3.1. Definición de términos básicos.....	40
2.4. Hipótesis de la investigación	42
III METODOLOGÍA.....	46
3.1. Diseño de la investigación.	46
3.2. Población y Muestra.....	48
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
3.4. Definición y Operacionalización de variables	52
3.5. Plan de análisis de la investigación.	59
IV RESULTADOS.....	62
4.1. Evaluar el logro del desarrollo de la habilidad motriz fina a través de un Pre- test.	62
4.2. Evaluar el logro del desarrollo de la habilidad motriz fina a través de 12 sesiones	64
4.3. Resumen de las Sesiones.....	83
4.4. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motriz fina a través de un post-test.	85
4.5. Distribución de las medidas de tendencia central y de dispersión del Pre y Post test.	88
4.6. Análisis de resultados.....	90
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	94
Conclusiones.....	94

Recomendaciones	96
Referencias Bibliográficas:	97
ANEXOS.....	102

INDICE DE CUADROS

	Pág.
TABLA N°01: Matriz de Consistencia.....	46
TABLA N° 02. Población.....	50
TABLA N° 03. Muestra.....	51
TABLA N° 04. Definición y Operacionalización de las Variables...55	
TABLA N° 05. Escala de calificación.....	62
TABLA N° 06. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Pre Test.....	63
TABLA N° 07. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz enhebrar fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 01.....	64
TABLA N° 08. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 02.....	65
TABLA N° 09. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 03.....	67
TABLA N° 10. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 04.....	68
TABLA N° 11. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 05.....	69
TABLA N° 12. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N°06.....	70
TABLA N° 13. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 07.....	72
TABLA N° 14. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 08.....	73
TABLA N° 15. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 09.....	75
TABLA N°16. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 10.....	76
TABLA N° 17. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 11.....	77
TABLA N° 18. Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 12.....	78

TABLA N° 19. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Consolidado de las 12 Sesiones.....	81
TABLA N° 20. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Post Test.....	83
TABLA 21. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra comparación del Pre y Post Test.....	84
TABLA N° 22. Consolidado estadístico de las medidas de tendencia central del Pre-test y Post- test aplicado al nivel de logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra:.....	86

INDICE DE GRÁFICOS

Pág.

GRÁFICO N° 01. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través del Pre Test.....	63
GRÁFICO N° 02. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 01.....	65
GRÁFICO N°03. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión n° 02	66
GRÁFICO N°04. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 03.....	67
GRÁFICO N° 05. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 04.....	68
GRÁFICO N° 06. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 05.....	70
GRÁFICO N° 07. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 06.....	71
GRÁFICO N° 08. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 07.....	73
GRÁFICO N° 09. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 08.....	74

GRÁFICO N° 10. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 09.....	75
GRÁFICO N° 11. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 10.....	77
GRÁFICO N° 12. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 11.....	78
GRÁFICO N° 13. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Sesión N° 12.....	79
GRÁFICO N° 14. Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Consolidado de las 12 sesiones.....	82
GRÁFICO N° 15. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Post Test.....	84
GRÁFICO N° 16. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra Comparación de Resultados.....	85

I

INTRODUCCIÓN

En una civilización en progreso no basta con extrapolar las tendencias del presente para crear el futuro, sino que hay que inventarlo. La creatividad debe ser una exigencia cotidiana para lograrlo. El hombre se realiza en su creación, sus facultades creadoras son al mismo tiempo las más susceptibles de ser desarrolladas y las más vulnerables al retroceso e involución. Además, la educación, lo mismo que lo cultiva a veces también la ahoga. Es por eso que hay que esforzarse en la elaboración de programas de intervención que fomenten el desarrollo de esta capacidad.

La preocupación por educar y enseñar a los infantes, es la tarea más importante de la humanidad, por su gran aporte en la formación de la personalidad, que se desarrolla no solo bajo las influencias de acciones dirigidas hacia la misma, sino también y de manera esencial, en un amplio contexto social, donde ocupa el primer eslabón la familia ante el encargo social de educar a sus pequeños (Noa Y., s.f., pág. 3).

El desarrollo armónico e integral del ser humano dependerá en gran medida de las influencias educativas que recibe durante la infancia, por el entorno familiar o institucional, lo que contribuye a complementar el fin de la Educación Inicial, lograr el máximo desarrollo integral posible para cada niña y niño, y por ende que se fundamenten los logros en las esferas: intelectual, física, emocional, social, laboral, estética y la motriz respectivamente (Noa Y., s.f., pág. 4).

La escuela juega un papel fundamental en esta etapa, pues los maestros son los facilitadores de esas experiencias significativas de aprendizaje, las cuales serán

asimiladas e integradas por los niños, en los primeros años (Montalant C.& Rodríguez A., 2006, pág. 5).

El desarrollo del niño es la premisa más importante en la formación de la esfera espiritual y práctica de la futura actividad del hombre adulto, en su aspecto moral y su potencial creador (Noa Y., s.f., pág. 2).

El niño de Educación Inicial, aprende y adquiere experiencias por medio del movimiento, la exploración, el juego y la interacción con su entorno esto le proporciona la base para conocimientos más complejos. Asimismo, desarrolla los elementos psicomotores básicos para la adquisición de la lectura, la escritura y las matemáticas. Al mismo tiempo, adquiere confianza, seguridad y valores, lo que implica un crecimiento en la relación que establece con niños de su edad y con su comunidad (Lobera J. Compiladora, 2010, pág. 7).

Por lo anterior, las prácticas de psicomotricidad y educación física son muy importantes para propiciar mayor eficiencia en la adquisición de nuevos conocimientos. De acuerdo con esta perspectiva, la presente investigación brinda bases teóricas y herramientas prácticas a los docentes, para favorecer el desarrollo de la habilidad motriz fina del niño de ese nivel escolar. Sin embargo, en la Institución Educativa, se observa los siguientes datos bajos niveles de Coordinación viso-manual, motricidad facial, motricidad fonética y motricidad gestual, manifestándose en los siguientes datos: Dificultad en el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, no tienen control sobre el lápiz, al dibujar un una persona sus trazos son aún muy simples, niños que no utilizan adecuadamente las tijeras, no pueden copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina

de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas, tienen dificultad para pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, colorear no tienen dominio muscular entre otras.

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento (Pentón Hernández, Belkis, 2007, pág. 4).

(R. Rigal, Paolette y Pottman) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta (p.11). La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. (Gonzales, 1998)

Existen dificultades en el desarrollo de la motricidad fina por falta de la Percepción temporo-espacial, coordinación motriz en extremidades superiores e inferiores, coordinación viso manual, músculos tensos en las manos del niño/a, llegando a una deficiente estimulación de la actividad motriz por parte de los padres o en los Pronoeis Centros Infantiles que anteceden al Jardín de Infantes (Comellas María de Jesús & Perpinya Anna, 1984).

Las docentes nos encontramos escolarizadas dentro de nuestro nivel, y damos poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas el

niño/a tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través de sus manos (Wills Clarece&Stegeman William, 1985, pág. 12) .

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área Motriz Fina conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades digitales finas. El ambiente familiar no le permite al niño/a desarrollar adecuadamente la motricidad fina, ya que existe demasiada sobreprotección y esto genera dependencia en todas sus actividades.

Para esto es necesario que padres y maestras estén en constante comunicación donde primen los intereses y necesidades de los niños/as (Psicomotricidad Infantil, 2008).

La Institución Educativa N° 82318 de Calluán, Distrito de Cachachi, Provincia de Cajabamba, como parte de este contexto no escapa a esta realidad, específicamente en el aula de los niños y niñas de 4 años se ha observado la siguiente situación problemática: Limitada Habilidad Motriz Fina.

En dicho problema se han identificado bajos niveles de Coordinación viso-manual, motricidad facial, motricidad fonética y motricidad gestual, manifestándose en los siguientes datos: Dificultad en el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, no tienen control sobre el lápiz, al dibujar un una persona sus trazos son aún muy simples, niños que no utilizan adecuadamente las tijeras, no pueden copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas, tienen dificultad para pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, colorear no tienen dominio muscular entre otras.

Las consideraciones planteadas nos lleva a plantear el siguiente enunciado del problema:

¿Cómo influye la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015?

Objetivo General:

Determinar la influencia que tiene la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.

Objetivo Específicos:

Identificar el nivel de desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, mediante la aplicación de un pre test.

Diseñar y Aplicar un Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la habilidad motriz fina de los niños de la muestra de estudio.

Comparar los resultados de la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, (pre test y post test)

La presente investigación se justifica, en las bases teóricas y conceptuales, donde se revisaron y analizaron las temáticas centradas en el Programa de Actividades Lúdicas y en la habilidad motriz fina, un elemento que la educación debe preparar de un modo eficaz a los niños y niñas para dar respuesta a los cambios que se producen en una sociedad variable.

En lo práctico, la investigación generó expectativas en el aula, debido a que permitió tomar decisiones a nivel de nuestra programación curricular a corto y largo alcance.

La metodología utilizada en la presente investigación es usando un diseño cuasi experimental.

“León, O. & Montero, I. (1997), son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.” (Lezama, 2011)

El tipo de Investigación es Cuantitativa, es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. La Investigación Cuantitativa se basa en un tipo de pensamiento deductivo, que va desde lo general a lo particular, utilizando la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente. Además, confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de estadísticas para establecer con exactitud, patrones de comportamiento en una población. Estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, se basa en el uso de técnicas estadísticas para conocer ciertos aspectos de interés sobre la población que se está estudiando. (Hueso, A, 2012)

El nivel de la presente investigación es descriptivo porque permite detallar situaciones y eventos, es decir como es y cómo se manifiesta determinado fenómeno

y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis según (Sampieri, R., 1998)

Los resultados obtenidos al aplicar el pre test fueron un 20% de estudiantes se ubicaron en inicio, un 80% en proceso y un 00% en logro previsto; luego de aplicar el programa de actividades lúdicas se obtuvo un nivel de logro de la habilidad motriz fina en el post test, un 90% en logro previsto, un 10% en proceso y un 00% en inicio Las conclusiones obtenidas al aplicar el Programa de Actividades Lúdicas es que la presente investigación si logro cumplir con los objetivos trazados lo cual demuestra que los niños de la muestra de estudio mejoraron su nivel de motricidad fina y por lo tanto se acepta la hipótesis planteada.

II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes.

Con base en el rastreo bibliográfico que se realizó para este trabajo de intervención, a continuación, presento unas síntesis de las investigaciones que encontré en relación directa con el tema de nuestra investigación, éstas contienen una breve recapitulación que fue abordada a partir de lo más esencial para esta propuesta.

(Palacios, J & Vergara, 2002) realizaron una investigación sobre “Programa de Actividades gráfico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 4 años de edad de la cuna jardín “Pestalozzi” de la ciudad de Trujillo”; en la cual tiene como propósito determinar los efectos de la aplicación de un programa de actividades gráfico – plásticas para desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 4 años de edad de la cuna jardín “Pestalozzi” de la ciudad de Trujillo. La investigación se desarrolló con una población de 5 aulas con 20 niños cada una, que corresponden a las edades de 2, 3, 4 y 5 años de edad; de las cuales se consideró como muestra de estudio el aula de 4 años de edad. Así mismo se concluyó que la aplicación de actividades gráfico plásticas ha logrado desarrollar la coordinación motora fina de los niños de cuatro años de edad de la cuna jardín “Pestalozzi” de la ciudad de Trujillo, de manera significativa, gracias a la oportunidad brindada a dichos niños de disfrutar de experiencias y vivencias en las que se ha permitido desarrollar la coordinación motora fina de manera interesante y motivadora.

(Azañero, 2008); realizó una investigación sobre “Programa de actividades gráfico- plástica para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. “Marcial Rebaza H.” N° 1589 Campiña de Moche-2008”; en la cual tiene como propósito determinar en qué forma un programa de actividades Grafico plásticas desarrollo la creatividad en los niños de 5 años de la I.E “Marcial Rebaza H.” N° 1589 Campiña de Moche- Trujillo 2008. La investigación se desarrolló con una población y muestra de 1 aula con 40 niños, que corresponde a las edades de 5 años de edad. Así mismo se concluyó el programa de actividades gráfico- plásticas para desarrollar la creatividad llego a concluir que las sesiones ejecutadas promovieron el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. Marcial Rebaza H. N° 1589 Campiña de Moche.

(Barrios, 2011), en su investigación desarrolló un "Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de 5 años de la Institución educativa N° 1661 las Brisas-Nuevo Chimbote 2008". Como principal conclusión, se extrae que la psicomotricidad fina del niño es fundamental antes del aprendizaje de la lectoescritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y lentamente motriz de las manos, nos damos cuenta que es una forma espontánea realizar una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Los resultados apuntan que los niños pasaron líneas punteadas con rapidez el 59% trazos de rectas y curvas con posición, explica la autora de la tesis.

(Novoa, k & Rodríguez, D &Salgado, S., 2003); realizaron una investigación sobre “Programa de Actividades de Aprendizaje basado en el Método Montessori para desarrollar la Coordinación Motora Fina de los niños de 3 años de edad del Centro Educativo Experimental “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo”; en la cual tiene como propósito desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 3 años de edad del C. E. Experimental. “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo a través de la aplicación de un Programa de Actividades basado en el Método Montessori. La investigación se realizó con una población de cuatro aulas de 2, 3, 4 y 5 años de edad, cada una con 28 niños de ambos sexos, de las cuales se tomó como muestra de estudio la sección “roja” de 3 años con la técnica del azar. Así mismo se concluyó que los niños necesitaron desarrollar su coordinación motora fina en un 78% pero gracias al programa aplicado se dieron cambios notorios comprobándose la mejora significativa con los resultados obtenidos en el post test.

(Rodríguez , T, 2011). Realizó una investigación sobre “Manual Didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la escuela particular mixta Gandhi del recinto Olón en la provincia de Santa Elena en el año 2011”; en la cual se propuso elaborar un manual didáctico como guía de aprendizaje para niños y niñas de la educación nivel inicial para desarrollar habilidades motrices finas a través actividades y manualidades prácticas en el aula con el fin de mejorar su rendimiento educativo. El estudio se realizó con la comunidad educativa de la Escuela Particular Mixta Gandhi Olón, los paralelos “A y B” con 2 profesores de educación inicial y en el paralelos “C y D” con 3 profesores con el total de 5 maestros de educación

inicial, no dejando a un lado a la psicóloga de la Fundación Santa María de la Esperanza. A los estudiantes se les aplicó un test de observación. Los resultados obtenidos muestran que la aplicación adecuada de técnicas ayudará al mejoramiento de las habilidades y destrezas en los niños/as en el salón de clase y en el hogar. Asimismo se puede afirmar la aplicación de nueva estructura didáctica para la solución de problemas motrices en el aula.

(Medrano, V., (2002)Realizó una investigación sobre “Función Orientadora como intervención pedagógica en jardín de niños: desarrollo de la psicomotricidad fina previa al aprendizaje a la lectoescritura”); el cual tuvo como objetivo general favorecer el desarrollo integral del niño tomando como fundamento las características propias de su edad, a partir de un análisis de cada una de las áreas de desarrollo: La afectivo social, cognoscitiva y psicomotora. El estudio sistematizó la experiencia en orientación educativa dirigida a las educadoras para favorecer la motricidad fina como parte de las habilidades básicas, que potencialicen del proceso de enseñanza – aprendizaje de la escritura en niños y niñas de 3 a 4 años. Asimismo se puede afirmar que al aplicar la propuesta a las educadoras del jardín de niños, el aprendizaje tanto de la teoría como de la práctica fue mutuo, ya que desde el comienzo de la presentación del video los fragmentos de las caricaturas que se iban mostrando revelaban aspectos de reflexión en torno al trabajo entre las educadoras en relación a la motricidad fina y gruesa dentro y fuera del salón de clases, las cuales llegaron a envolver todo el contenido de los manuales previamente revisados.

(Calatayud,M, 2005), desarrolló la investigación sobre "El juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote 2005". El objetivo de la investigación fue Conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote. La investigación se realizó con una muestra de 74 docentes que elaboran en las instituciones educativas de inicial del distrito de Chimbote .Se obtuvo como conclusión que la psicomotricidad fina del niño es fundamental en el trabajo, por el cual el 97% lo emplean en la motivación y el 3% en todos los pasos en el desarrollo de actividades de aprendizaje, la conclusión de esta investigación es que el 100% de docentes encuestados emplean el juego como estrategia.

2. 2. Bases Teóricas de la Investigación.

2. 2.1. Programa de Actividades Lúdicas

(Marcogliese S.) en las Teorías del recreo. Es el conjunto de actividades naturales y juegos educativos que tienen como objetivo el desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes, mediante la participación activa de los niños y niñas., del remanente de fuerzas, degeneración o activismo, del pre-ejercicio, psicoanalítica, constructivista, socio-histórica y la ecológica.

2.2.1.1. Actividades naturales

Son los movimientos básicos, se considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo filogenético en la evolución humana, tales como reptar, andar,

marchar, correr, trepar, girar, saltar, lanzar, recepcionar, etc., clasificándolas a nivel epistemológico en cuanto a su nivel de adquisición evolutiva en: Habilidades motrices básicas, genéricas y específicas.

Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente.

Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son: Ser comunes a todos los individuos. Haber permitido la supervivencia. Ser fundamento de aprendizajes motrices.

Consideramos habilidades motrices básicas a los desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio.

2.2.1.1.1. Psicomotricidad.

(Martínez, K., 2014), considera y cita a Berruazo (1995) que manifiesta: La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (pág. 298).

La psicomotricidad en los niños y niñas se utiliza de manera cotidiana, los niños y niñas la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños y niñas podrán desarrollar, entre otras

áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha izquierda, delante-atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización. Como resultado de un buen funcionamiento del sistema nervioso central y cada uno de sus órganos, la psicomotricidad surge como el indicador más revelador de estas funciones, en los movimientos y las expresiones, los niños pueden evidenciar el estado de salud neurológica y mostrar diferentes comportamientos frente a los estímulos del aprendizaje.

2.2.1.1.2. Motricidad.

(Martínez, K., 2014), considera y manifiesta que Hernández, G, (2006). La motricidad, es una capacidad de múltiples matices, que en los seres vivos que la poseen varían desde el elemental movimiento reflejo hasta el complejo movimiento reflejo organizado y activamente dirigido, siendo en ambos casos, claves para la supervivencia (pág. 176).

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños y niñas. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento. Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

2.2.1.1.2.1. Tipos de Habilidades Motoras

Las habilidades motoras son los movimientos y las acciones de los músculos (Fundación Wikimedia, Inc., 2014).. Se clasifican en dos grupos: las habilidades motoras gruesas y la motricidad fina.

Las habilidades motoras gruesas implican el movimiento de los brazos, las piernas, los pies o el cuerpo entero. Esto incluye acciones tales como correr, gatear, caminar, nadar y otras actividades que involucran a los músculos más grandes.

Las habilidades motoras finas: son los pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua. Son las pequeñas acciones que se producen, como recoger objetos entre el pulgar y el dedo, usando un lápiz para escribir con cuidado, sosteniendo un tenedor y usarlo para comer y otras tareas de músculos pequeños que se producen a diario.

Estas dos habilidades motoras se desarrollan juntas y afectan en gran medida la coordinación. A través de cada etapa de desarrollo de la vida de un niño, niñez temprana, preescolar y en edad escolar, las habilidades motoras se desarrollan gradualmente y entre la edad de 6 y 12, los niños por lo general han llegado a dominar las habilidades básicas de motricidad fina. Éstas se mantendrán desarrollando con la edad y con la práctica y el mayor uso de los músculos mientras se practican deportes, tocar un instrumento, usar la computadora y la escritura.

Algunas actividades para ayudar a los preescolares a desarrollar sus habilidades motrices finas incluyen modelar plastilina, cortar con tijeras, pintar, dibujar formas, enhebrar cuentas o macarrones, hacer proyectos de manualidades, atarse los

cordones, ajustar alfileres de gancho y botones, amasar plastilina, construir con bloques y usar títeres de dedos (Gamble, J., 2013)

2.2.1.2. El Juego

Aberastury (1986), cita a Susana Marcogliese, quien “sostiene que el juego es una necesidad vital en los niños, una forma de expresarse y aprender. Tiene raíces profundas en el mismo ser y se presenta como una necesidad biológica, social y psíquica. El niño juega para conocerse y conocer el mundo.”

Aberastury (1986), según “Erikson, agrega que en el mundo de los juguetes el niño dramatiza el pasado, a menudo en forma encubierta a la manera de los sueños y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en el incontable variedades de temas.”

Aberastury (1986), “según Piaget, es una actividad estructurante que prepara en el niño, la creación de construcciones más adaptadas.”

El juego es un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores que facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Es el nombre dado a aquellas actividades que no se realizan conscientemente en vista de un resultado más allá de ellas mismas; actividades que se disfrutan en su propia ejecución con la única finalidad de propiciar un desarrollo integral significativo y, al docente, hacerle la tarea más amena y eficaz.

En su segundo estadio, plantea los niños aprenden por sus propias acciones. Advierten las diferencias que existen entre el símbolo y el objeto que representa. Utilizan los símbolos como lenguaje.

2.2.1.2.1. Características del Juego

(Zapata, 1995), describe las siguientes características:

Actividad libre y espontánea.

Proporciona placer.

Tiene fin en sí mismo.

Posee factor de aprendizaje: A través de él el niño conoce y comprende el mundo que lo rodea.

Cambia su forma a medida que el niño crece.

Tiene valor terapéutico.

Promueve su imaginación y creatividad.

Es un medio para la consolidación y el asentamiento de habilidades.

2.2.1.2.2. El juego libre

(Aberastury, A., 1986), lo plantea como una metodología que surge con la corriente de la “escuela nueva”. Durante el periodo entre los 2 y los 5 años el niño realiza un verdadero auto-aprendizaje: Anticipa, ensaya, prueba, resuelve, descarga, evalúa. Es una actividad en la cual el niño aprende el propio quehacer con los otros (p. 11).

A medida que los niños crecen hay mayor compromiso con lo que hacen y con quienes lo hacen, tienden a integrar sectores afines. Es por esto que esta metodología plantea la integración en las áreas de juego, tal como los chicos lo hacen espontáneamente (<http://html.rincondelvago.com>).

El aprendizaje que se da jugando muchas veces no ha sido previsto en la forma en que sucede. Tal vez los niños utilicen y planifiquen los elementos de juego con otro fin que para el que fueron creados.

Solo el niño decide qué es y qué no es un juego o un juguete, pues al jugar es una actividad regida por el niño, por eso cuando no posee juguetes lo inventa, crea o fabrica.

El niño logra a través del juego comunicar todo lo que conoce y, lo que no conoce, lo que quiere y a veces lo que no quiere, motivo por el cual procesa angustias y temores frente a estímulos que se lo posibilitan. El juego libre permite que el niño pueda expresarse a través de él y así se vuelven más plásticos, flexibles, modifican sus defensas y logran más armonía entre lo que sienten y manifiestan (Aberastury, A., 1986).

Este tipo de juego por lo general quedo siempre reducido al rincón de la sala, con el material correspondiente a cada uno de ellos, a pesar de la libertad que cada niño posee de trasladar los elementos por distintos lugares. En definitiva, no es esto lo que hace desestructurar le juego.

Tampoco el juego libre propone un “dejar de hacer por hacer” sino que tiene pautas acordadas por el grupo, donde los chicos junto a la maestra pueden crear constantemente. De este modo se genera un clima de libertad y creatividad en un espacio abierto y flexible.

2.2.1.2.3. Juego Simbólico

Para situar la función y el valor educativo del juego, Piaget en relación con el proceso de maduración del individuo, plantea en la segunda etapa de los 2 a los 7 años:

A partir de los 4 años se observa en los niños y niñas progresos en la complejidad de los juegos, produciéndose una representación de la realidad más exacta.

(Ocvirk, 2006), los juegos pasan hacer más coherentes y cobran más importancia de carácter colectivo. Un aspecto claves de la reproducción de situaciones sociales en las que los niños ponen en ejecución lo que se denomina “guiones”, que son esquemas de situaciones sociales en las que cada niño representa un papel (p.22)

2.2.1.2.4.Importancia del Juego como medio de aprendizaje

Cada vez más suenan con fuerzas las voces que aseguran que juegos y juguetes no son solo meros pasa tiempos: Son un componente clave en la vida de los niños y niñas. Explican los expertos que jugando se aprende. A través de sus juegos los chicos exploran el mundo que los rodea, ensayan como relacionarse con los demás, comienzan a expresarse y a desarrollar también una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales y sociales que , desde luego, serán vitales en su formación futura.

(Ocvirk, 2006), por un lado, el juego es un organizador de la mente en tanto promueve la adquisición de procesos cognitivos, pero al mismo tiempo facilita el aprendizaje de saberes específicos” (p.44). Según esta especialista, (psicopedagoga especializada en juegos) en el juego se da un nivel de aprendizaje no consiente que tiene que ver con la manera en la que la mente aprende a ordenar la realidad, ya que

de por si el juego plantea ciertas reglas que hacen que, aunque de un modo elemental, tenga que encararlo de una manera lógica.

Siguiendo a la misma especialista, “que el juego sea realmente el vehículo de aprendizaje no tiene que ver tanto con la cantidad de juguetes, o que estos sean caros, sencillos o súper modernos. Lo que tienen que hacer los padres es sentarse a jugar con sus hijos. Es una cuestión de espacio, tiempo y de ganas” (p.46).

Para Vygotsky, el aprendizaje escolar y el juego activan la zona de desarrollo próximo (ZDP), en el juego, un niño actúa más allá del promedio de su edad por encima de su conducta diaria, en el juego es como si al niño fuera una cabeza más alta que sí mismo.

El juego contiene todas las tendencias de desarrollo condensadas en sí mismo, una importantísima fuente de desarrollo, los niños mientras juegan ejercitan la imaginación, exploran roles adultos en la experiencia cotidiana, fantasean recurriendo a experiencias de cuentos, libros, películas (juego imaginativo).

Tanto en el juego fantástico como realista se involucran en actividades, en experiencia extraescolares en las cuales aprenden mucho sobre el conocimiento y la cultura de sus pares y de los adultos.

En el juego social los niños negocian entre sí, mediando cada uno en el aprendizaje del otro, los conceptos iniciados en el juego no solo son la base para los conceptos científicos, sino que finalmente llegan a formar parte de ellos.

Los maestros deben ser observadores perspicaces que intúyanlos que sus alumnos son capaces de hacer a partir de los que están haciendo. Deben involucrarlos en actividades y experiencias funcionales relevantes que amplíen sus actitudes

mediando entre el niño y el mundo y apoyando el aprendizaje sin controlar demasiado.

2.2.2. Habilidad motriz fina

Es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los ojos. En relación con las habilidades motoras de las manos y los dedos, el término destreza se utiliza comúnmente. Cuando se aplica a la teoría de la aptitud humana, esto se llama “la destreza manual”. El alto nivel de destreza manual que los seres humanos exponen puede atribuirse a la manera en que las tareas manuales son controladas por el sistema nervioso (Fundación Wikimedia, Inc., 2014).

Los movimientos de la mano son iniciados por comandos procedentes de una región de la corteza motora primaria que contiene un alto número de neuronas cortico espinales (CST), especializado neuronas, denominadas células cortico moto neuronal (CM). Las Células CM descienden a la médula espinal para formar conexiones mono sinápticas con las neuronas motoras del asta anterior. La investigación ha demostrado que estas conexiones mono sinápticas pueden dar cuenta de la gran cantidad de destreza manual observada en primates, incluyendo seres humanos (Fundación Wikimedia, Inc., 2014).

Las habilidades motrices finas incluyen aquellas necesarias para la coordinación acertada entre manos y ojos, pies y ojos, la habilidad de usar los ojos para seguir y concentrarse en objetos, la precisión en manipular las manos y los dedos para tomar objetos, la habilidad cerebral para asimilar la información sensorial proveniente del

tacto y la habilidad de determinar un objeto utilizando el tacto y no la vista (Gamble, J., 2013).

De acuerdo a (Vargas, Antonio; et.al., 2004), es el tipo de movimiento que es posible realizar en un “espacio reducido” a través, de la activación de pequeños grupos musculares que poseen “unidades motoras pequeñas” en el que participa el deseo o la voluntad para desencadenarla (pág. 145).

Entonces la habilidad motriz “fina comprende todas aquellas actividades que realiza el niño, que necesitan de precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.” (Salazar, 2011)

Vargas, Antonio; et.al. (2004 p. 146) citado por Salazar (2011), menciona que la habilidad motriz “fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.” (Salazar, 2011)

Desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades. Como ya se mencionó en un acercamiento previo, la habilidad motriz fina necesita mayor empeño en prepararla y educarla, y de hecho se enseña solo desde ciertas edades, de tal manera que los fabricantes de juguetes por ejemplo, Construyen dispositivos que muchas de las veces están

prohibidos para niños que no hayan desarrollado estas destrezas finas y encuentran restricciones respecto del uso de los mentados juguetes.

La habilidad motriz fina, según (Vargas, Antonio; et.al., 2004), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Para ello entra en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propio-ceptivos de los músculos y tendones. Abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos, sostenerlos, y manipularlos en forma cada vez más precisa.

Por todo lo anterior es importante retomar como lo menciona Hurlock (1988) que el desarrollo motor beneficia a los infantes de edad preescolar, en los siguientes aspectos:

Salud: una buena salud es vital para el desarrollo y la felicidad, por ello la importancia de que el niño realice ejercicio durante su vida.

Independencia: produce en el niño auto confianza y felicidad por efectuar las cosas por sí mismo, y desenvolverse con soltura.

2.2.2.1 Importancia

(“D” Motricidad fina, 2013), que fue publicado en el artículo: “Actividades para desarrollar la Motricidad fina” cita que:

La motricidad fina “tiene que ver con movimientos más específicos, de la mano, de los dedos” explica la psicopedagoga Paola Urrutia, directora del centro de

aprendizaje Funwork. Agrega que “la motricidad fina, además, requiere de intención y dirección. Por lo tanto, debe haber un desarrollo del cerebro, para por ejemplo, saber que quieren poner la mano en algún lugar y de qué forma lo quieren hacer”.

El desarrollo de la motricidad fina es de vital importancia, porque eventualmente será el arma para desenvolverse adecuadamente en el mundo escolar, y posteriormente en la vida. Tiene que ver con la escritura, con el manejo de trabajos que requieren mayores detalles, por ejemplo, tejer, clavar, la escritura, etc.

Por eso, es esencial motivar esta área desde lo más temprano posible, en la medida que cada edad lo permite y lo requiere.

Sin embargo no se debe forzar, aunque su entrenamiento deberá considerar tanto la edad cronológica como la edad psicológica del niño.

2.2.2.2. El Movimiento

“El desarrollo motor evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos incardinados y sin finalidad precisa hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático. Así pues, encontramos diferentes tipos de movimientos.” (Salazar, 2011)

2.2.2.2.1. Movimiento voluntario

(Martínez, K., 2014), considera y menciona que Lucea (1999) quien manifiesta que: “Es aquel que se origina y se realiza de una manera consciente y voluntaria por el individuo”. (pág.18), es decir responde “ante una estimulación determinada, ésta se analiza, se interpreta y se decide la ejecución de la acción. Prácticamente, casi todos

los actos realizados de forma voluntaria estarían dentro de esta categoría: coger una manzana y comerla, encender la radio, etc.” (Salazar, 2011)

2.2.2.2.2. Movimiento automático

Cuando se lleva a cabo la repetición de los movimientos voluntarios, se integran de una forma automática y pasan a ser hábitos; de esta forma se ahorra energía en el proceso de análisis e interpretación del acto. (Martínez, K., 2014), cita a Lucea (1999), quien dice que. “Se realiza de una manera inconsciente” (pág. 19). En este tipo se encuentran, por ejemplo, montar en bicicleta, andar, conducir un coche, para lo que es necesario un tiempo de aprendizaje de los movimientos voluntarios para que éstos se automaticen. Más adelante se estudiarán los dos automatismos más relevantes en el desarrollo: la locomoción y la presión. Dentro de la adquisición de los movimientos automáticos, un automatismo es un acto intencionado, complejo y coordinado, sin intervención de la atención, que se automatiza a través de la ejercitación. Los dos automatismos básicos en el desarrollo, que se tratan a continuación son la presión y la locomoción. (Salazar, 2011)

Los automatismos, son el reflejo de la mayor practicidad que tienen las personas según las experiencias vividas y la repetición sistemática de tales experiencias, en este caso, a mayor nivel de práctica le seguirá un mejor desempeño y mayor rapidez en el logro de los objetivos.

Prensión

(Martínez, K., 2014), considera y menciona a Ruiz. al. 2003, quien manifiesta que se “Derivan en movimientos elementales manipulativos (alcanzar, tomar o agarrar, soltar, arrojar y atajar)” (pág. 33).

La presión es la capacidad para coger objetos con la mano; esta capacidad representa una de las actividades humanas más complejas. El papel que tiene la mano es de vital importancia para el desarrollo intelectual, ya que permite el acceso a experiencias manipulativas en las que el niño buscará soluciones a través de lo concreto para más adelante ser capaz de resolver tareas más complejas de tipo abstracto. Aunque en un primer momento el bebé realiza la actividad exploratoria a través de la boca, no cabe duda que pronto va a dejar paso a la mano como medio privilegiado para la exploración. (pág. 33). (Salazar, 2011)

Este referente menciona una destreza que apunta al desarrollo posterior de la conocida “pinza digital” que es una herramienta que muestra la habilidad superior de prensión desarrollada a lo largo del tiempo y la práctica.

Locomoción

(Martínez, K., 2014), considera y cita a Ruiz, et. al. (2003), quien dice que “Se parte de los movimientos elementales locomotores, considerados como los primeros movimientos voluntarios (reptar, trepar, gatear, trepar y ponerse de pie)”, (pág. 33).

La locomoción consiste en la posibilidad de desplazarse por el espacio en posición erguida; esta actividad supone el control del equilibrio y la coordinación de los movimientos alternos de los miembros inferiores, así como la adquisición del tono muscular que permite sostener el peso del cuerpo sobre las piernas. La adquisición de la locomoción o marcha constituye un logro muy importante en el desarrollo del niño, ya que le permite la autonomía en los desplazamientos y el acceso a múltiples experiencias de descubrimiento del entorno. (p. 34). (Salazar, 2011)

El desplazamiento, es una habilidad lograda a partir del desarrollo sistemático de la motricidad gruesa, y mientras de mejor calidad sea esta postura, revelará mayores niveles de logro de la motricidad gruesa.

2.2.2.2.3. Movimiento reflejo

(Martínez, K., 2014) considera y cita a Lucea (1999). “Comportamiento motor involuntario y no inconsciente, caracterizado por su alta velocidad de ejecución”. (pág. 18).

Es una respuesta de carácter automático e involuntario que se da ante una estimulación. Esta respuesta, que es innata, es decir, no aprendida constituye la base para los movimientos voluntarios. Estos reflejos deben desaparecer para dejar paso a la acción controlada.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

Coordinación viso-manual.

Motricidad facial.

Motricidad fonética.

Motricidad gestual. (p. 18)

Como indicadores de la intensidad de un estímulo, el reflejo constituye la respuesta a la motivación, de tal forma que dependiendo de la calidad con la que se estimule y las técnicas apropiadas, se verán mejores resultados como respuesta a un recuento procesal efectivo y apropiado.

2.2.2.3. La Coordinación

2.2.2.3.1. Coordinación Viso-Manual.

(Martínez, K., 2014), menciona a Mesonero (1994), quien dice que. “Extender la mano para alcanzar algo y agarrarlo exige la coordinación ojo-mano. Dicha coordinación consiste en la cooperación de los ojos y las manos de tal forma que los primeros dirigen los movimientos de los últimos”. (pág. 168).

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

La mano

La muñeca

El antebrazo

El brazo

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la punta de los dedos. Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual:

Punzar

Enhebrar

Recortar

Moldear

Pintar

Dibujar Colorear

Laberintos

Copias en forma

La coordinación viso motora o viso manual si se quiere ser más específicos, es la respuesta a un estado de salud, su educación se logrará en menor tiempo de utilizar la metodología adecuada o se extenderá demasiado si depende de una autoeducación basada en la experiencia no direccionada.

2.2.2.3.2. Coordinación Facial.

(Martínez, K., 2014) cita a Mesonero, A (1994), quien manifiesta que el poder dominar los músculos de la cara que responden a nuestra voluntad nos permiten acentuar unos movimientos que nos lleven a poder exteriorizar unos sentimientos emociones y manera de relacionarlos, es decir, actitudes respecto al mundo que nos rodea. (pág. 212-213).

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

El primero es el dominio muscular

El segundo es la posibilidad de comunicación y relación que se tiene con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Se debe facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación El poder dominar los

músculos de la cara y que respondan a la voluntad permite acentuar unos movimientos que llevarán a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarse, es decir actitudes respecto al mundo circundante.

2.2.2.3.3. Coordinación Fonética.

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. (Martínez, K., 2014) menciona que Valhondo, A, (1994), considera que el niño en los primeros meses de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos. No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos. Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación; el medio de aprender será imitar su cuerpo. (pág. 213-214).

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos. Hacia el año y medio el niño:

Puede tener la madurez para iniciar un lenguaje.

No contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre

todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado. Entre los 2-3 años el niño:

Tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos.

Y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas. Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar.

Todo el proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño. Se puede ver que este método capta la atención la atención del niño hacia la zona donde él es capaz de darle forma a sonidos emitidos como si se tratase de un instrumento musical.

2.2.2.3.4. Coordinación Gestual

(Martínez, K., 2014) Menciona a Anton, et. al. “Es un factor importante es el movimiento en pinza, la coordinación gestual de los dedos índice y pulgar permite la mayoría de las actividades: rasgado, anudado (abrochar desabrochar) punzar, pegar, cortar coser” (pág. 159).

Se hace necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas, aunque no será hasta los 10 años cuando se asegurará su dominio. Hasta esa edad, las manos se ayudan (en la etapa pre-escolar)

una a la otra en algunas tareas de precisión y será el progreso escolar a partir de los 5 años el que le llevará a la precisión y control individual de sus manos y dedos.

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

2.2.2.4. Técnicas que se desarrollan

Armado

(Barrera, M., 2010), en el Módulo de Técnicas Grafoplásticas: Armar consiste en transformar creativamente un objeto o elementos en otro de diferente significado y uso. Los objetivos de éstas técnica son:

Estimular la comprensión del ambiente, mediante la utilización de materiales diversos y del medio.

Favorecer el paso paulatino al grafismo.

Estimular la atención visual.

Desarrollar las funciones mentales, mediante el juego, utilizando materiales de desecho, del medio, para transformarlos en otros. Cuando se trabaja con masas, de

diferentes tipos es importante utilizar diferentes materiales, que se va a adecuar a las diferentes edades de los niños y niñas, además a las características de los grupos a los que se enfrenta el docente. Algunos de estos materiales pueden ser: Rodillos sirven para estirar la masa, se puede utilizar si está al alcance palos de amasar de tamaño pequeño, todo tipo de herramientas caseras de plástico sin filo como cuchillos, tenedores, cucharitas, siempre teniendo en cuenta que no sean peligrosos para los niños y niñas. Cualquier tipo de palito, ya sea de helado o cualquiera que consideremos útil para el propósito que buscamos. Crema para manos, o vaselina: se utiliza para que la masa no se pegotee en las manos de los niños y niñas ni en el palo de amasar, o la superficie de trabajo. Los diferentes materiales y técnicas empleados para el desarrollo motriz fino, cumplen cada uno un rol específico y ayudan a que determinados músculos se desarrollen, por ello es menester que la educación psico-motriz considere técnicas de dáktilo-pintura en las que se ponga en juego.

Modelado

(Martínez, K., 2014), cita a Mec (2004). Moldear, es dar forma con la plastilina, arcilla o cera de abejas hace que el niño haga los esfuerzos más distintos por provocar una forma, una obra de artes. (pág. 131). El placer de trabajar con las manos ha ocupado a los seres humanos desde los comienzos de la creación. En los niños y niñas, es uno de los modos más eficaces de incorporar el mundo que los rodea y dar rienda suelta a su fértil imaginación.

El modelado es una actividad plástica que ofrece muchas posibilidades, la plasticidad y adaptabilidad de los materiales utilizados, permiten variaciones y cambios

constantes, convirtiéndose en una actividad que provoca placer e interés en los pequeños y da la oportunidad de una exploración y búsqueda constante.

5.2.2.4.1. Elementos.

Brazo. La palabra brazo, proviene del griego, y de allí pasó al latín “brachiu” cuyo significado es “más corto”. En Anatomía, se conoce como brazo a la parte del cuerpo humano que se extiende desde el hombro hasta la mano. A veces se considera que va desde el hombro al codo, llamándose la otra porción (de la mano al codo) antebrazo.

Antebrazo. Parte del brazo desde el codo hasta la muñeca, y es donde tenemos los músculos.

Muñeca. Parte del cuerpo humano en donde se articula la mano con el antebrazo.

Manos. Las manos forman parte de las extremidades del cuerpo humano, siendo el cuarto segmento del miembro superior o torácico, están localizadas en los extremos de los antebrazos, son prensiles y tienen cinco dedos cada una. Abarcan desde la muñeca hasta la yema de los dedos en los seres humanos.

2.2.2.5. Etapas del desarrollo de la habilidad motriz fina.

De acuerdo con Edu-psicomotricidad infantil, en el artículo titulado “Psicomotricidad-fina-gruesa” El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

(Romero, D., 2013), en “Desarrollo del talento infantil”, en la infancia (0- 12 meses), las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y, como el resto de su cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cierra su puño muy apretado, pero esto es una acción de reflejo inconsciente llamado el reflejo Darwinista, y desaparece en un plazo de dos a tres meses. Así mismo, el infante agarrara un objeto puesto en su mano, pero sin ningún conocimiento de lo que está haciendo.

Aproximadamente a las ocho semanas, comienzan a descubrir y jugar con sus manos, al principio solamente involucrando las sensaciones del tacto, pero después, cerca de los tres meses, involucran la vista también.

La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses, comenzando así un periodo de práctica llamado ensayo y error al ver los objetos y tratar de tomarlos.

A los cuatro o cinco meses, la mayoría de los infantes pueden tomar un objeto que este dentro de su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos. Llamado "máximo nivel de alcance." Este logro se considera un importante cimiento en el desarrollo de la motricidad fina.

A la edad de seis meses, los infantes pueden tomar un pequeño objeto con facilidad por un corto periodo, y muchos comienzan a golpear objetos. Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo torpe, adquieren fascinación por tomar objetos pequeños e intentar ponerlos en sus bocas.

Durante la última mitad del primer año, comienzan a explorar y probar objetos antes de tomarlos, tocándolos con la mano entera y eventualmente, empujarlos con su dedo

índice. Uno de los logros motrices finos más significativos es el tomar cosas usando los dedos como tenazas (pellizcado), lo cual aparece típicamente entre las edades de 12 y 15 meses.

Lo que se puede ver que el desarrollo de la pinza digital es una destreza de orden superior, que se debe desarrollar en un tiempo bastante largo y con el adecuado control.

Durante el gateo (Romero, D., 2013) citado Salazar (2011), en “desarrollo del talento infantil” afirma que de 1-3 años, desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, tirar de cuerdas, empujar palancas, darle vuelta a las páginas de un libro, y utilizar crayones para hacer garabatos”.

“En vez de hacer solo garabatos, sus dibujos incluyen patrones, tales como círculos. Su juego con los cubos es más elaborado y útil que el de los infantes, ya que pueden hacer torres de hasta 6 cubos” (Salazar, 2011). Son destrezas de orden intermedio que van evolucionando según avanza la madurez intelectual del niño.

(Romero, D., 2013), en “Desarrollo del talento infantil “menciona que en periodo de 3-5 años, las tareas más delicadas que enfrentan los niños y niñas de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo”.

Para cuando los niños y niñas tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples. Es común que los niños y niñas de cuatro años puedan

ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas. Se puede ver que en esta parte se consideran funciones cotidianas como atarse los zapatos, escoger cosas pequeñas y vincularse con el entorno en general.

Dentro de la etapa de edad escolar (Romero, D., 2013) en “Desarrollo del talento infantil”, menciona que: “a los 5 años, la mayoría de los niños y niñas han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas”. Además del dibujo, niños y niñas de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas. Pueden abrochar botones visibles. Las habilidades superiores se ve que están en el orden educativo, ante ello se nota que su desarrollo depende del empeño que ponga el docente en desarrollar las destrezas.

2.2.2.6. Como trabajar las habilidades motrices finas

Una habilidad motriz fina es cualquier habilidad que envuelve el uso de los músculos pequeños de las manos en concordancia con lo que ven los ojos. Las actividades motrices finas incluyen todo aquello que requiere fuerza, coordinación y movimientos precisos de los músculos de las manos (Gonzalez P., 2014).

Debido a que las actividades motrices finas abarcan tantas funciones que se realizan de manera rutinaria, retrasar estas habilidades podría causar un impacto significativamente negativo en las habilidades de una persona que diariamente debe realizar tareas prácticas. Es posible desarrollar el funcionamiento de este tipo de actividades motrices siguiendo estos métodos que enseñan cómo trabajar las habilidades motrices finas.

Paso 1: Fortalece los músculos más pequeños.

Existe un gran número de actividades y objetos que puedes utilizar para incrementar la fuerza y tonificar los músculos pequeños de la mano:

Plastilina. Puedes usar plastilina infantil o terapéutica (que viene en distintas variedades de fuerza de tensión) de diferentes maneras para desarrollar fuerza en los músculos de habilidad motriz fina. Aprieta, estira y manipula la plastilina y dale diferentes formas. Intenta introduciendo monedas, botones u otros objetos pequeños en la plastilina y luego trata de sacarlos.

Barro. Utilizar las manos para moldear barro es una excelente manera de fortalecer los músculos pequeños de las manos y también para mejorar la coordinación.

Pelotas de tenis. Sostén una pelota de tenis en tu mano y apriétala para desarrollar la fuerza de los músculos de tu mano y tonificarlos.

Cortar. Utiliza un par de tijeras punta roma para cortar objetos de diferente solidez y texturas, ya sea plastilina, barro, papel aluminio, fieltro o papel grueso.

Doblar. Dobla una cartulina a la mitad, luego en cuatro partes y así sucesivamente. Haz presión sobre las líneas de doblez luego de cada doblada. Dobla tantas veces como puedas.

Estira ligas entre tus dedos y manos.

Haz un puño con la mano y aprieta tan fuerte como puedas. Mantenlo así el tiempo que puedas.

Paso 2: Coordina los movimientos de tus ojos y manos.

Cada habilidad motriz fina requiere de tu capacidad para interpretar tus percepciones visuales en movimientos físicos. Las siguientes actividades ayudan a desarrollar la conexión entre lo que ven tus ojos y cómo los músculos de motricidad fina integran esa información en movimientos:

Estira tu brazo hacia el frente y con tus dedos dibuja figuras en el aire.

Traza el contorno de un dibujo, una figura, letras o números que están hechos de líneas punteadas o discontinuas.

Paso 3: Desarrolla la coordinación de tus músculos de motricidad fina.

Con práctica es posible incrementar la habilidad de los músculos de motricidad fina y hacer que trabajen juntos de manera más eficiente en una tarea particular. Estas actividades de motricidad fina te ayudarán a aumentar la coordinación de los músculos pequeños de la mano.

Cortar. Marca una variedad de líneas (líneas rectas, curvas, círculos, zigzags y diferentes ángulos) en un papel. Luego corta sobre las líneas con una tijera.

Escribir. Utiliza diferentes materiales (lapiceros, lápices, plumones y crayones) para escribir palabras, números, letras y símbolos.

Atar. Practica atándote los cordones del zapato y haz nudos o lazos.

Colorear. Utiliza crayones, plumones o lápices de colores para colorear dibujos. Comienza con trazos pequeños y luego continúa con trazos más grandes y extensos. Enfócate en la variedad de movimientos de esta habilidad motriz fina.

Manipular objetos pequeños. Cada vez que maniobras algo con las manos desarrollas tus habilidades motrices finas. Por ejemplo, puedes abotonar y desabotonar tu ropa, subirte la cremallera, atornillar y desatornillar, jugar un videojuego, pintar un dibujo, colocar tachuelas en una pizarra y luego retíralas, enroscar la tapa de un frasco, utilizar una pinza para sujetar un hilo o cortar tus alimentos utilizando cuchillo y tenedor.

Paso 4: Aumenta la destreza de tus dedos.

Las actividades de motricidad fina requieren que cada dedo funcione por cuenta propia, separados de otros movimientos de la mano, pero que a la vez los dedos puedan trabajar juntos. La destreza de los dedos se puede desarrollar a través de actividades como tocar el piano y teclear.

Paso 5: Crea una conciencia táctil para reforzar tus habilidades motrices finas.

Traza figuras, letras y números con los dedos sobre papeles con texturas.

Con el dedo, traza palabras en la arena.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Definición de términos básicos

Aptitud: Capacidad natural y/o adquirida para desarrollar determinadas tareas intelectuales y manuales.

Aprendizaje: Proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos.

Coordinación: Habilidad del ojo para seguir el trabajo de la mano al mismo ritmo y en el mismo momento, o incluso la capacidad de seguir con los ojos un proyectil o la trayectoria de un objeto en movimiento, al mismo ritmo y al mismo tiempo.

Desarrollo: Secuencia de cambio continuo en un sistema que se extiende desde su origen hasta su madurez y extinción.

Entorno: Es el medio ambiente que rodea al niño el cual tiene como objeto ayudarlo en su comunicación con el adulto; aprendiendo a diferenciar de él.

Estrategias: Conjunto de procedimientos, actividades, juegos, actitudes, oportunidades seleccionadas y previamente planificadas por el educador, para el logro de los objetivos del desarrollo propuesto y no propuesto.

Juego: Actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices, intelectuales y sociales.

Lateralidad: La conciencia interna de ambos lados del cuerpo. Un sentido de lados que incluye la tendencia a usar una mano para tareas específicas.

Lateralidad mixta o confusión lateral: Tendencia a desempeñar algunos actos con preferencia de uso del lado derecho y otros con el izquierdo, o el intercambio de derecha a izquierda para ciertas actividades.

Orientación espacial: Conciencia del espacio alrededor de una persona en términos de distancia, forma, dirección y posición.

Movimiento: Acción y efecto de mover. Estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o de posición.

Sensorio motor: Término que se aplica a la combinación de la entrada de los órganos sensoriales y de la salida de actividad motora. Esta última refleja lo que está sucediendo en los órganos sensoriales como el visual, auditivo, táctil o cenestésico.

Zona de desarrollo próximo: La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

2.4. Hipótesis de la investigación

La aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas mejora la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.

2.4.1. Hipótesis estadísticas

a) Hipótesis alterna:

Ha: La óptima aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas mejora la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.

b) Hipótesis nula:

Ho: La aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas no mejora la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.

Tabla N°01: Matriz de Consistencia

“Aplicación del programa de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños y niñas de la I.E.N° 82318 de Calluán del Distrito de Cachachi en el año 2015.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Tipo de Investigación	Escala Valorativa
¿Cómo influye la aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia que tiene la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.</p>	<p>La aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas mejorará la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Programa de Actividades Lúdicas</p>	<p>Es el conjunto de actividades naturales y juegos educativos que tienen como objetivo el desarrollo de la habilidad motriz fina</p>	<p>Juegos educativos</p>	<p>Practica actividades perceptivo visuales</p> <p>Realiza actividades óculo manuales</p> <p>Ejecuta desplazamientos con cambios de dirección, saltos y giros coordinados.</p> <p>Muestra independencia segmentaría del hombro, codo, mano, dedos, pies</p>	Investigación Cuantitativa	<p>Inicio (0 a 10)</p> <p>En Proceso (11 – 15)</p> <p>Logro Previsto (16 _ 20)</p>
					<p>Actividades naturales</p>	<p>Ejecuta movimientos con todas las partes de su esquema corporal</p> <p>Reconoce su derecha e izquierda</p> <p>Ejecutar actividades para perfeccionar el control de la motricidad fina y la habilidad de agarrar</p> <p>Realiza juegos para mejorar la fuerza manual</p> <p>Practica actividades motrices para perfeccionar el control de la motricidad fina y aprender a usar las tijeras</p> <p>Manipula objetos para mejorar la habilidad de doblar papel con precisión y aumentar la fuerza</p>		

						<p>muscular usando tijeras</p> <p>Ata y desata cuerdas con la finalidad de aumentar la fuerza muscular y prolongar su atención en la coordinación de sus movimientos</p> <p>Dobla papel con el objetivo de perfeccionar la habilidad de motricidad fina</p> <p>Desenrosca tapaderas de tarros pequeños sin ayuda</p> <p>Apreta esponjas con el objetivo de mejorar la fuerza manual</p>	
	<p>Objetivos Específicos</p> <p>Identificar las actividades lúdicas que utilizan los niños y niñas para desarrollar su habilidad motriz fina.</p> <p>Conocer a través de una prueba de pre - test los niveles de habilidad motriz fina de los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba en el año 2015</p> <p>Diseñar y Aplicar un Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la de habilidad motriz fina de los niños de la muestra de estudio.</p> <p>Aplicar una prueba de Post – Test a los niños y niñas de la muestra de estudio, para comprobar el logro de los niveles de habilidad motriz fina.</p> <p>Comparar los resultados de la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en</p>		<p>Variable Dependiente</p> <p>Habilidad Motriz Fina</p>	<p>Conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de pequeños músculos, implica un nivel elevado de maduración.</p>	<p>Uso de músculos pequeños</p>	<p>Enhebra botones</p> <p>Lanza pelotas de trapo en un cesto.</p> <p>Muestra habilidad y precisión en el rasgado.</p> <p>Delinea figuras con precisión.</p> <p>Pinta con la mano cerrada haciendo puño.</p> <p>Se observa una buena coordinación viso manual.</p> <p>Cierra las manos con fuerza y la suelta suavemente.</p> <p>Une cada yema de los dedos con el pulgar uno por uno.</p> <p>Con las manos en puño saca cada dedo y lo mueve.</p>	<p>Inicio</p> <p>(0 a 10)</p> <p>En Proceso</p> <p>(11 – 15)</p> <p>Logro Previsto</p> <p>(16 _ 20)</p>
					<p>Control de movimientos</p>	<p>Muestra calidad en sus respuestas motrices.</p> <p>Recoge semillas con los dedos de la mano.</p> <p>Recoge semillas con los dedos de los</p>	

	<p>los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán.</p>					<p>pies.</p> <p>Muestra control segmentario en diferentes actividades.</p> <p>Ejecuta movimientos más lentos, más rápidos, con más o menos fuerza</p> <p>Recorre laberintos usando un juguete.</p>		
					<p>Coordina ción viso motora</p>	<p>Enhebra botones.</p> <p>Gira tuercas alternando ambas manos.</p> <p>Arma collares usando fideos.</p> <p>Juega con el origami</p> <p>Envuelve ovillos de lana.</p> <p>Usa la técnica del entorchado.</p> <p>Usa la Técnica del enbolillado</p> <p>Traza líneas arriba abajo usando crayones.</p> <p>Arma torres de vasos alternando ambas manos.</p>		

III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación.

En el presente estudio de investigación se utilizó el diseño Cuasi experimental de Pre – Test y Post – Test con un solo grupo.

(León, O. & Montero, I. , 1997) Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

La ejecución de este diseño implicó tres pasos a ser realizados por parte del investigador:

Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre – Test).

Introducción o aplicación de la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo.

Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (Post – Test).

Este diseño es el siguiente:

GE O1 _____ X _____ O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O = Estudiantes de 4 años de edad de la de la I. E. N° 82318 de Calluán

O1 = Pre-test al grupo

X= Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas

O2 = Post-test al grupo

Tipo de Investigación

El tipo es Investigación Cuantitativa, es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. La Investigación Cuantitativa se basa en un tipo de pensamiento deductivo, que va desde lo general a lo particular, utilizando la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente. Además, confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de estadísticas para establecer con exactitud, patrones de comportamiento en una población. Estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, se basa en el uso de técnicas estadísticas para conocer ciertos aspectos de interés sobre la población que se está estudiando. (Hueso, A, 2012)

Nivel de Investigación

El nivel de la presente investigación es descriptivo porque permite detallar situaciones y eventos, es decir como es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis según (Sampieri, R., 1998)

3.2. Población y Muestra.

3.2.1. Población

Está constituida por 35 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad, y que pertenecen a la Institución Educativa de Calluán, que está ubicada en el, en el Distrito de Cachachi, Provincia de Cajabamba, Departamento de Cajamarca, dicho Centro Poblado de Calluán se encuentra ubicado a 3050 m.s.n.m.y limita por el Norte con los Caseríos de la Hierba Buena y Tayapamba, por el Sur con los Caseríos de Pueblo Nuevo y Chim Chim, por el Este con el Caserío La Nueva Esperanza y por el Oeste con el Caserío de La Totorilla. Su relieve es accidentado y su clima es templado. Cuenta con aproximadamente 720 habitantes los cuales son de una condición económicamente baja ya que no se cuenta con fuentes de trabajo, la mayoría se dedica a la agricultura y a la venta de sus productos los días miércoles en el mercado. La tasa de analfabetismo con el transcurso de los años ha ido decreciendo por la presencia de Programas de Alfabetización. La población escolar también ha decrecido ya que los padres participan de programas de planificación familiar y como hay ausencia de empleo algunas familias han migrado a la ciudad.

La I.E. N° 82318, cuenta con 3 aulas del nivel Inicial, las cuales se dividen en tres secciones por edades. Tres, cuatro y cinco años, dichas aulas cuentan con espacios adecuados a la cantidad de niños por edades.

La población- muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a todos los niños de 4 años edad.

TABLA N° 02. Población

Edad	Sección	Sexo		Total
		H	M	
3 años	Única	6	4	10
4 años	Única	5	5	10
5 años	Única	7	8	15

Fuente: Nomina de matrícula del año 2015.

1.2.2. Muestra.

Está representada por 5 niños y 5 niñas, de 4 años, de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, dicha muestra es de condición económica baja, fue escogida no probabilísticamente y de manera circunstancial. Mi muestra es de condición económica baja.

TABLA N° 03. Muestra

Institución Educativa	Edades	Sexo		Total
		H	M	
I.E. N° 82318 de Calluán	4 años	5	5	10

Fuente: Registro de Asistencia del aula de 4 años de la I.E.N°82318 de Calluán.

Criterios de inclusión

Se trabajó con niños de 4 años de edad de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, año 2015.

Niños y niñas regulares matriculados en 4 años de la Institución Educativa I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, año 2015.

Criterios de exclusión

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos.

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas o maneras de obtener información, implica tres actividades estrechamente vinculadas entre sí: seleccionar un instrumento de recolección de datos, aplicar es instrumento y preparar observaciones, registros y mediciones obtenidas. Hernández, R, Fernández, C & Baptista, P. (2003).

Los instrumentos consisten en la herramienta utilizada para recoger, filtrar y codificar la información, es decir el con qué. Es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. De este modo el instrumento sintetiza en si toda la labor previa de la investigación, resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que

corresponden a los indicadores y por lo tanto a las variables o conceptos utilizados.

Hurtado, J. (2007).

3.3.1. La Observación.

Es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad (Ecured, 2014).

Es una técnica de recopilación de información destinada a observar a las personas cuando realizan su trabajo

La observación, es el instrumento que vincula el planteamiento del problema con las respuestas que se obtienen de la población. Por eso resulta condición indispensable definir el problema de investigación, los objetivos del mismo, y en su caso, la hipótesis. A partir de estos elementos, el investigador recurrirá a sus conocimientos, experiencias en el tema y sentido común, así como el juicio de otros investigadores para generar un instrumento que sea un recurso idóneo que consiga la información, que procesada y analizada proporcione conocimientos con respecto al problema de estudio.

Por consiguiente la observación, es un instrumento eficaz utilizado mayormente en las investigaciones en las ciencias sociales ya que te permite tener más contacto con la población en estudio, en el caso de la investigación que se realizó a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, dicho instrumento, está estructurado en un conjunto de indicadores llamada prueba de pre- test el cual permitió conocer los niveles de habilidad motriz fina que los niños y niñas de la muestra de estudio, posteriormente se aplicó el

Programa, y finalmente se aplicó un post- test, aplicado a base de indicadores rigurosamente seleccionados y acorde con la capacidad a desarrollar en los niños.

García, F. (2004).

3.3.2. Lista de cotejo.

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede calificar, un puntaje, una nota o un concepto. (Ludewig, 2008). Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. En el trabajo directo en el aula se sabrá qué y cuánto se quiere evaluar. Las tablas de cotejo pueden ser de gran ayuda en la transformación de los criterios cualitativos en cuantitativos, siempre y cuando dichas decisiones respondan a los requerimientos efectivos en el aula.

3.4. Definición y Operacionalización de variables

Variable 1: Programa de Actividades Lúdicas.

(Marcogliese S.) en las Teorías del recreo. Es el conjunto de actividades naturales y juegos educativos que tienen como objetivo el desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes, mediante la participación activa de los niños y

niñas., del remanente de fuerzas, degeneración o activismo, del pre-ejercicio, psicoanalítica, constructivista, socio-histórica y la ecológica.

TABLA N° 04. Definición y Operacionalización de las Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
Programa de Actividades Lúdicas	Es el conjunto de actividades naturales y juegos educativos que tienen como objetivo el desarrollo de la habilidad motriz fina	Conjunto de estrategias metodológicas para mejorar los niveles de habilidad motriz fina	Juegos Educativos	✓ Practica actividades perceptivo visuales	15	SI NO
			✓ Realiza actividades óculo manuales	SI NO		
			✓ Ejecuta desplazamientos con cambios de dirección, saltos y giros coordinados	SI NO		
			✓ Crea secuencias de movimientos rítmicos	SI NO		
			✓ Muestra independencia segmentaria del hombro, codo, mano, dedos, pies	SI NO		
			Actividades naturales	✓ Ejecuta movimientos con todas las partes de su esquema corporal		SI NO
			✓ Reconoce su derecha e izquierda	SI NO		
			✓ Ejecutar actividades para perfeccionar el control de la motricidad fina y la habilidad de agarrar	SI NO		
			✓ Realiza juegos para mejorar la fuerza manual	SI NO		
			✓ Practica actividades motrices para perfeccionar el control de la motricidad fina y aprender a usar las tijeras	SI NO		
✓ Manipula objetos para mejorar la habilidad de doblar papel con precisión y aumentar la fuerza muscular usando tijeras	SI NO					
✓						

				✓ Ata y desata cuerdas con la finalidad de aumentar la fuerza muscular y prolongar su atención en la coordinación de sus movimientos	SI NO
				✓ Dobra papel con el objetivo de perfeccionar la habilidad de motricidad fina	SI NO
				✓ Desenrosca tapaderas de tarros pequeños sin ayuda	SI NO
				✓ Apreta esponjas con el objetivo de mejorar la fuerza manual	SI NO

Variable 2: Habilidad Motriz Fina.

Es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los ojos. En relación con las habilidades motoras de las manos y los dedos, el término destreza se utiliza comúnmente. Cuando se aplica a la teoría de la aptitud humana, esto se llama “la destreza manual”. El alto nivel de destreza manual que los seres humanos exponen puede atribuirse a la manera en que las tareas manuales son controlados por el sistema nervioso (Fundación Wikimedia, Inc., 2014).

Los movimientos de la mano son iniciados por comandos procedentes de una región de la corteza motora primaria que contiene un alto número de neuronas cortico espinales (CST), especializado neuronas, denominadas células cortico moto neuronal (CM). Las Células CM descienden a la médula espinal para formar conexiones mono sinápticas con las neuronas motoras del asta anterior. La investigación ha demostrado que estas conexiones mono sinápticas pueden dar cuenta de la gran cantidad de destreza manual observada en primates, incluyendo seres humanos (Fundación Wikimedia, Inc., 2014).

Las habilidades motrices finas incluyen aquellas necesarias para la coordinación acertada entre manos y ojos, pies y ojos, la habilidad de usar los ojos para seguir y concentrarse en objetos, la precisión en manipular las manos y los dedos para tomar objetos, la habilidad cerebral para asimilar la información sensorial proveniente del tacto y la habilidad de determinar un objeto utilizando el tacto y no la vista (Gamble, J., 2013).

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
Habilidad Motriz Fina	Conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de pequeños músculos, implica un nivel elevado de maduración.	Es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los ojos.	Uso de músculos pequeños Control de movimientos	Enhebra botones	1	SI NO
				Lanza pelotas de trapo a un cesto	1	SI NO
				Rueda pelotas de trapo con la mano derecha o izquierda	1	SI NO
				Muestra habilidad y precisión en el rasgado	1	SI NO
				Delinea figuras con precisión	1	SI NO
				Pinta con la mano cerrada haciendo puño	1	SI NO
				Cierra las manos con fuerza y las suelta suavemente	1	SI NO
				Une cada yema de los dedos con el pulgar, uno por uno	1	SI NO
				Con las manos en puño, sacar cada dedo y puedo moverlo	1	SI NO
				Muestra calidad en sus respuestas motrices	1	SI NO
Recoge semillas con los dedos de	1	SI				

				la mano		NO
				Recorre laberintos usando juguetes.	1	SI NO
				Muestra control segmentario en diferentes actividades	1	SI NO
				Ejecuta movimientos más lentos, más rápidos, con más o menos fuerza	1	SI NO
				Recorre laberintos con su dedo	1	SI NO
			Coordinación viso motora	Ejecuta ejercicios motrices finos con rapidez	1	SI NO
				Gira tuercas alternando ambas mano.	1	SI NO
				Dobla papel usando la técnica del origami.	1	SI NO
				Enhebra botones con precisión.	1	SI NO
				Se observa una buena coordinación viso-manual	1	SI NO

3.5. Plan de análisis de la investigación.

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, fue necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitió llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no bastó con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de un programa de actividades lúdicas mejora la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se pretendió utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba de Wilcoxon para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias

entre ellas, se utilizó para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza. Cabe señalar que la variable dependiente es de naturaleza ordinal y lo que se pretende es estimar la causa y el efecto producido en esta.

TABLA N° 05. Escala de calificación

Nivel Educativo	Tipo de Calificación	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL	LITERAL Y DESCRIPTIVA	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
		B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
		C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención

			del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
--	--	--	--

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

IV RESULTADOS

La investigación tuvo como objetivo general Determinar la influencia que tiene la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la muestra de estudio.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta el objetivo específico y la hipótesis de la investigación.

4.1. Evaluar el logro del desarrollo de la habilidad motriz fina a través de un Pre-test.

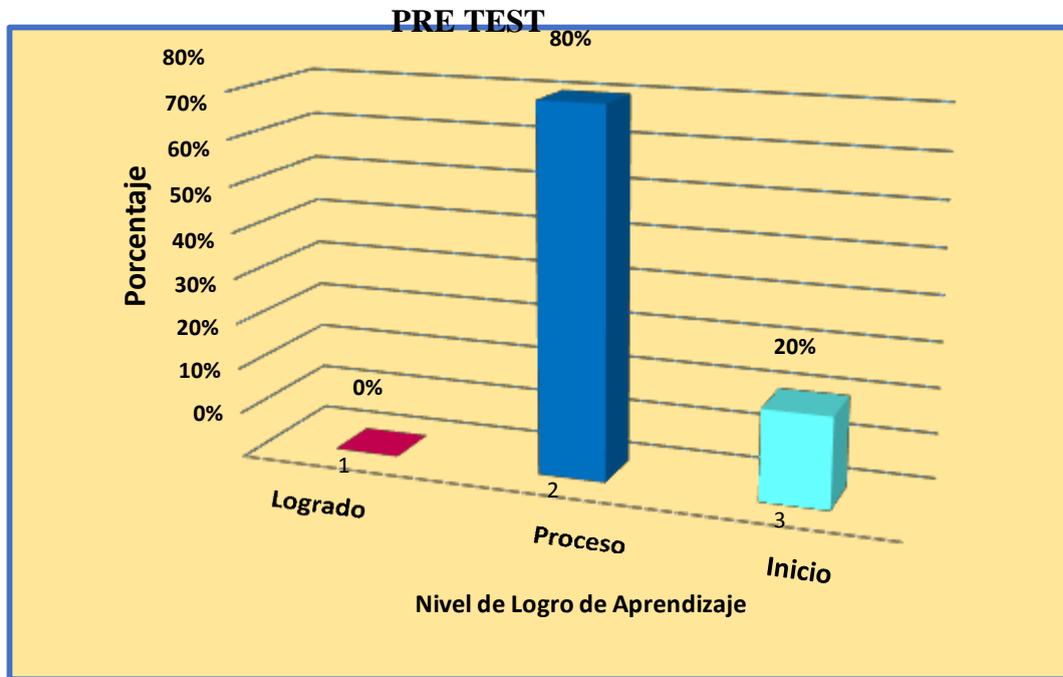
TABLA N° 06.Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra.

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Proceso</i>	<i>08</i>	<i>80%</i>
<i>Inicio</i>	<i>02</i>	<i>20%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 01

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla N° 06

En la tabla 06 y en el gráfico 01, se observa que el 20 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio; un 80 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado

4.2. Evaluar el logro del desarrollo de la habilidad motriz fina a través de 12 sesiones

TABLA N° 07

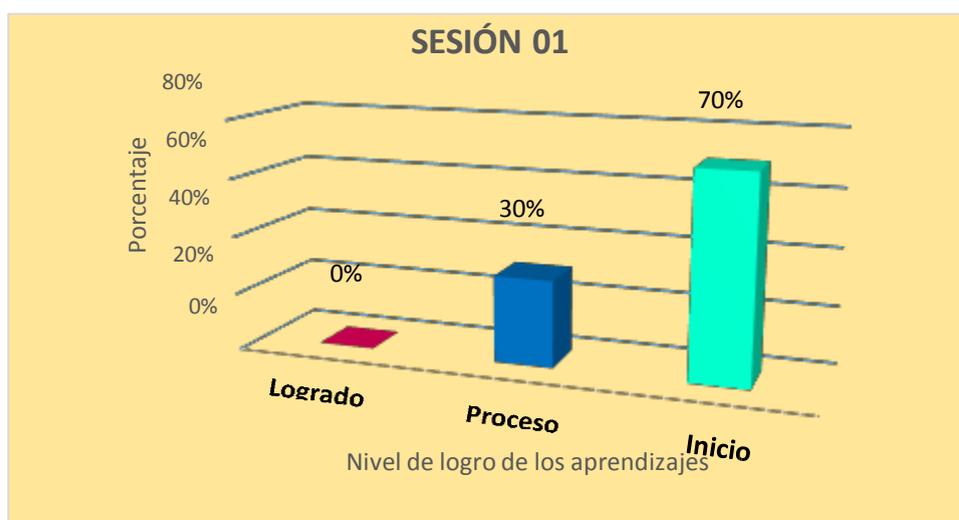
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz enhebrar fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 01: “Jugando a botones”.

Nivel de Logro de Aprendizaje	fi	hi%
Logrado	0	00%
Proceso	3	30%
Inicio	7	70%
Total	10	100%

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 02

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 01: “Jugando a enhebrar botones”



Fuente: Tabla N° 07

En la tabla 07 y en el gráfico 02, se observa que el 70 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 30 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 08

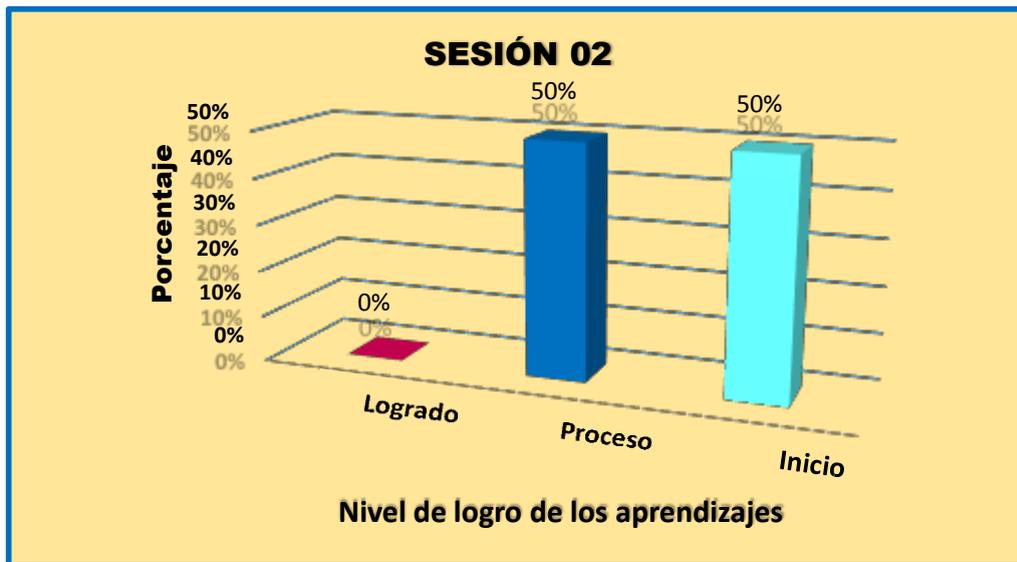
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 02: “Recorre laberintos usando Juguetes”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Proceso</i>	<i>5</i>	<i>50%</i>
<i>Inicio</i>	<i>5</i>	<i>50%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 03

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 02: “Recorre laberintos usando Juguetes”



Fuente: Tabla N° 08

En la tabla 08 y en el gráfico 03, se observa que el 50 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 50 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 09

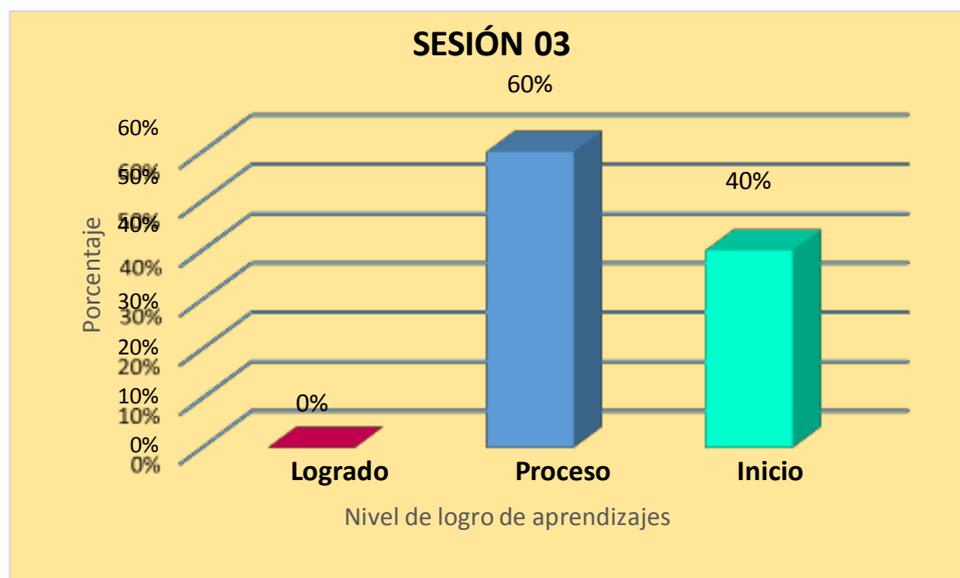
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 03” Jugamos con las tuercas”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Proceso</i>	<i>6</i>	<i>60%</i>
<i>Inicio</i>	<i>4</i>	<i>40%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 04

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 03” Jugamos con las tuercas”



Fuente: Tabla N° 09

En la tabla 09 y en el gráfico 04, se observa que el 40 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 60 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 10.

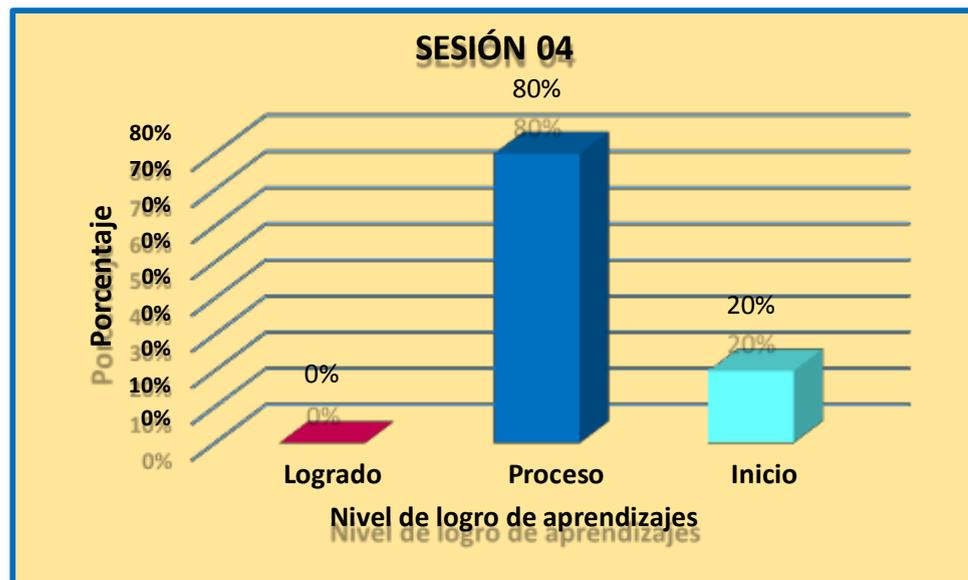
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 04: “Jugamos torre de vasos”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Proceso</i>	<i>8</i>	<i>80%</i>
<i>Inicio</i>	<i>2</i>	<i>20%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico 05

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 04: “Jugamos torre de vasos”



Fuente: Tabla N° 10

En la tabla 10 y en el gráfico 05, se observa que el 20 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 80 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 11

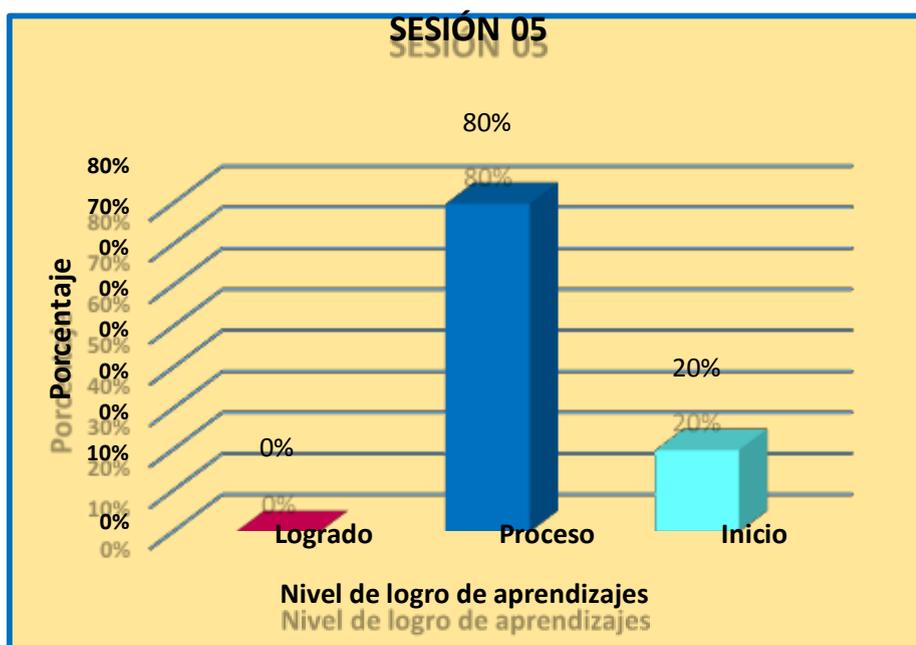
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 05: "Formamos Figuras Usando la Técnica del Entorchado"

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Proceso</i>	<i>8</i>	<i>80%</i>
<i>Inicio</i>	<i>2</i>	<i>20%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 06

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 05: "Formamos Figuras Usando la Técnica del Entorchado"



En la tabla 11 y en el gráfico 06, se observa que el 20 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 80 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 12

Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 06:” Creamos paisajes usando la técnica del estampado”

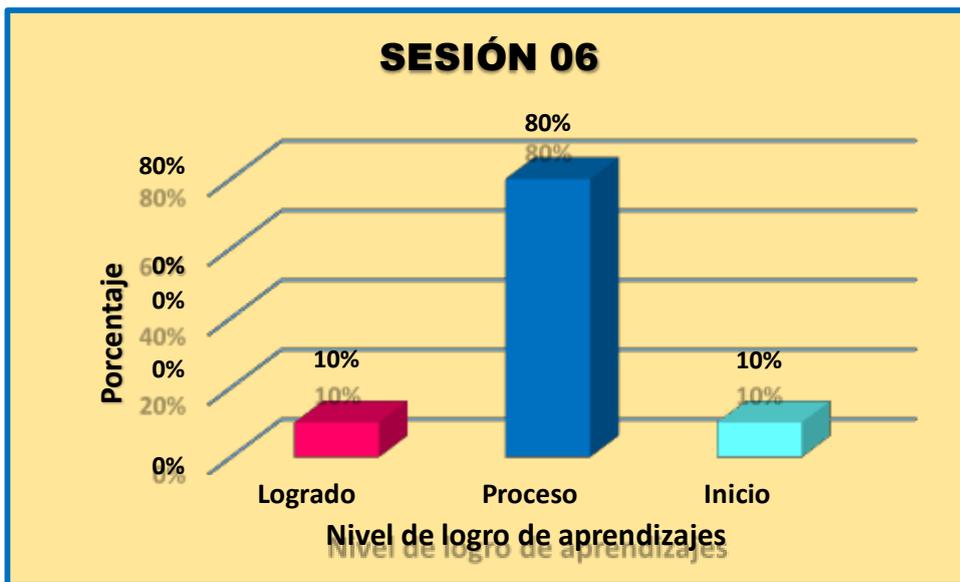
<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Proceso</i>	<i>8</i>	<i>80%</i>
<i>Inicio</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 06:” Creamos paisajes usando la técnica del estampado”

GRÁFICO N° 07

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 06:” Creamos paisajes usando la técnica del estampado”



Fuente Tabla N° 12

En la tabla 12 y en el gráfico 07, se observa que el 10 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 80 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 10 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 13

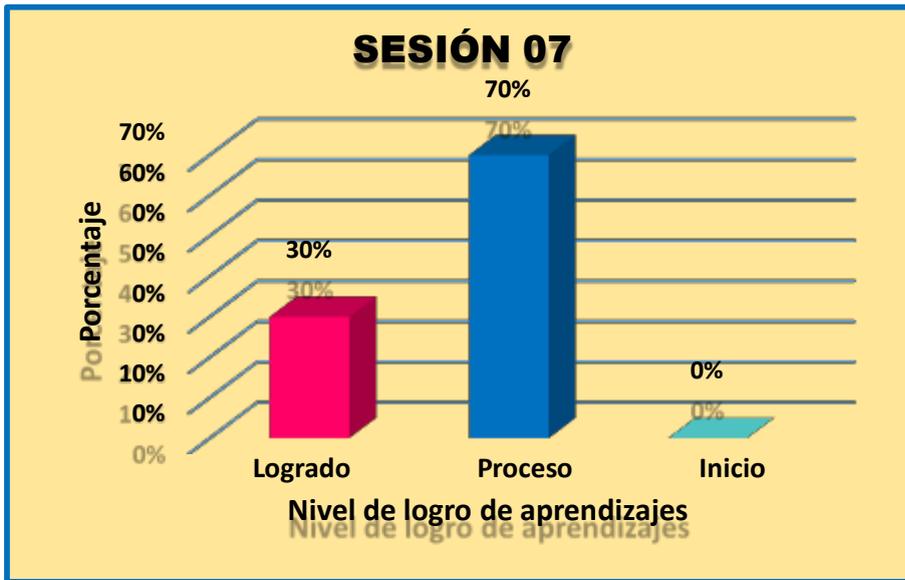
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 07: "Jugamos a armar collares usando fideos"

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>3</i>	<i>30%</i>
<i>Proceso</i>	<i>7</i>	<i>70%</i>
<i>Inicio</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 08

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 07: "Jugamos a armar collares usando fideos"



Fuente: Tabla N° 13

En la tabla 13 y en el gráfico 08, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 70 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 30 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 14

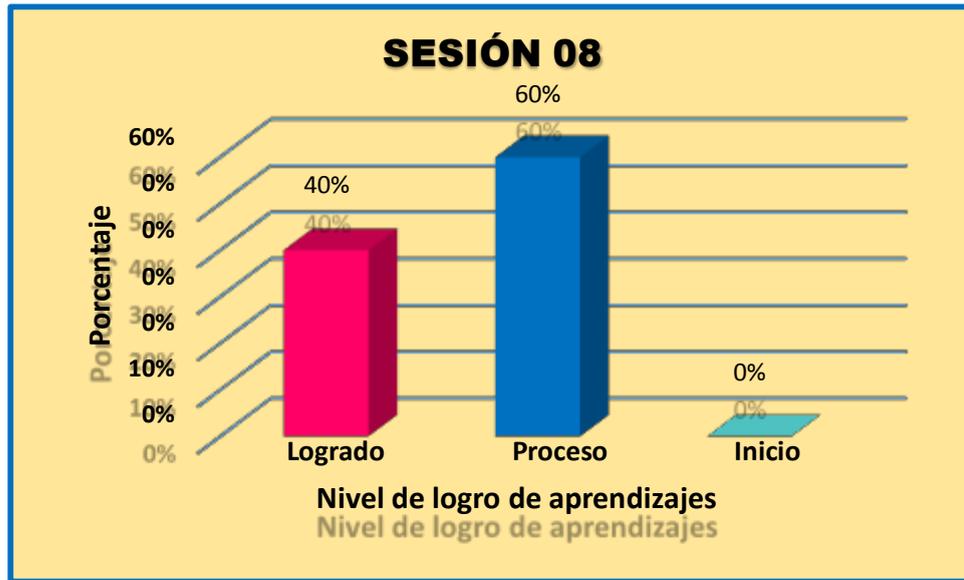
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 08: "Jugamos a encajar piezas del rompecabezas".

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>4</i>	<i>40%</i>
<i>Proceso</i>	<i>6</i>	<i>60%</i>
<i>Inicio</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 09

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 08: "Jugamos a encajar piezas del rompecabezas"



Fuente: Tabla N° 14

En la tabla 14 y en el gráfico 09, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 60 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 40 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado

TABLA N° 15

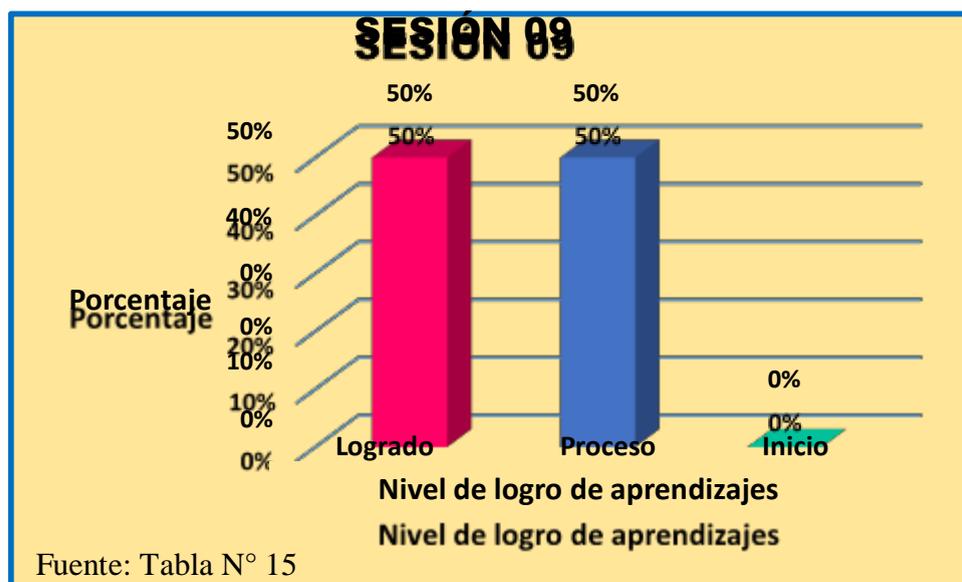
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 09: “Pegamos bolitas de papel en el cuadrado”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	5	50%
<i>Proceso</i>	5	50%
<i>Inicio</i>	0	00%
<i>Total</i>	10	100%

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 10

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 09: “Pegamos bolitas de papel en el cuadrado”



En la tabla 15 y en el gráfico 10, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 50 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 50 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N°16

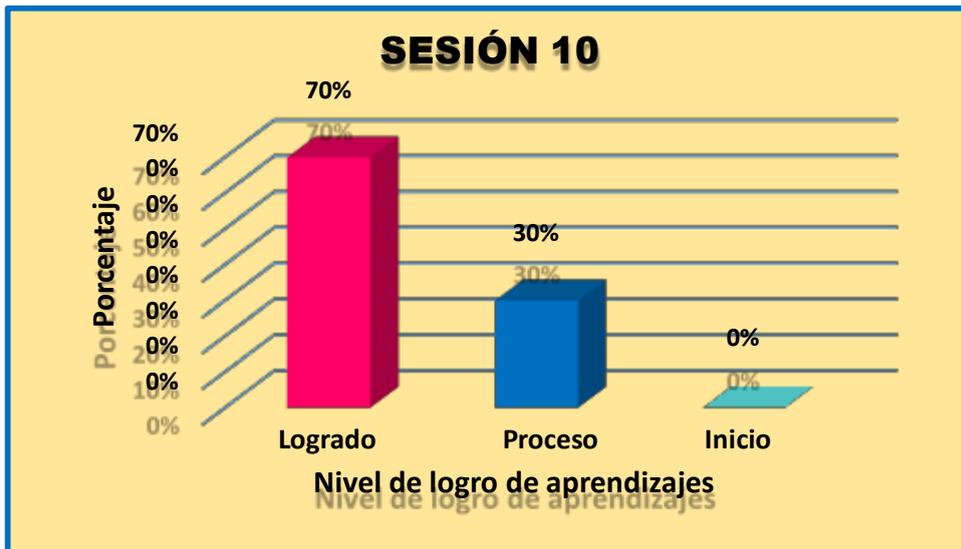
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 10: “Jugando con el origami”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>7</i>	<i>70%</i>
<i>Proceso</i>	<i>3</i>	<i>30%</i>
<i>Inicio</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 11

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 10: “Jugando con el origami”



Fuente: Tabla N° 16

En la tabla 16 y en el gráfico 11, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 30 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 70 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 17

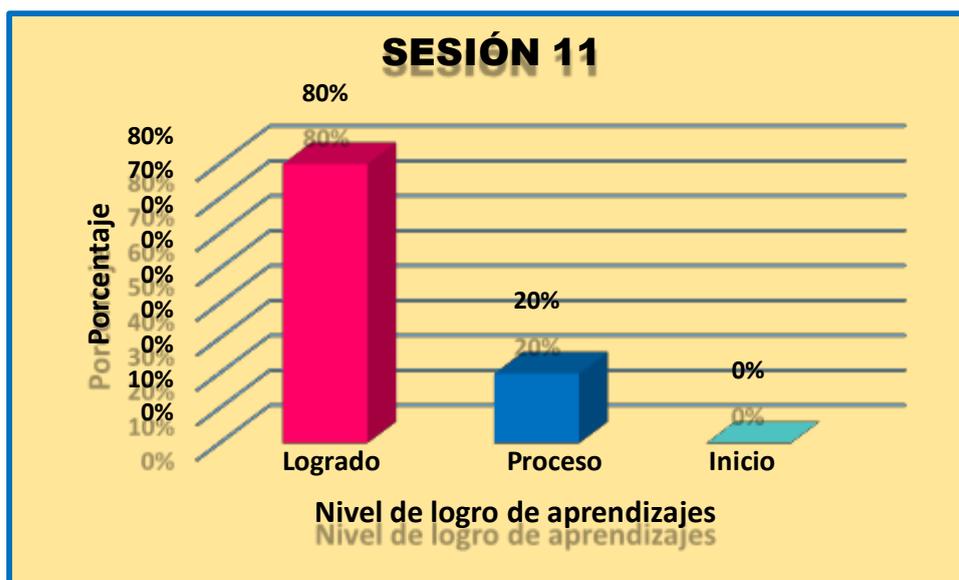
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 11: “Abrochando y desabrochando botones”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>f_i</i>	<i>h_i%</i>
<i>Logrado</i>	8	80%
<i>Proceso</i>	2	20%
<i>Inicio</i>	0	00%
<i>Total</i>	10	100%

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 12

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 11: “Abrochando y desabrochando botones



Fuente: Tabla N° 17

En la tabla 17 y en el gráfico 12, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 20 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 80 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

TABLA N° 18.

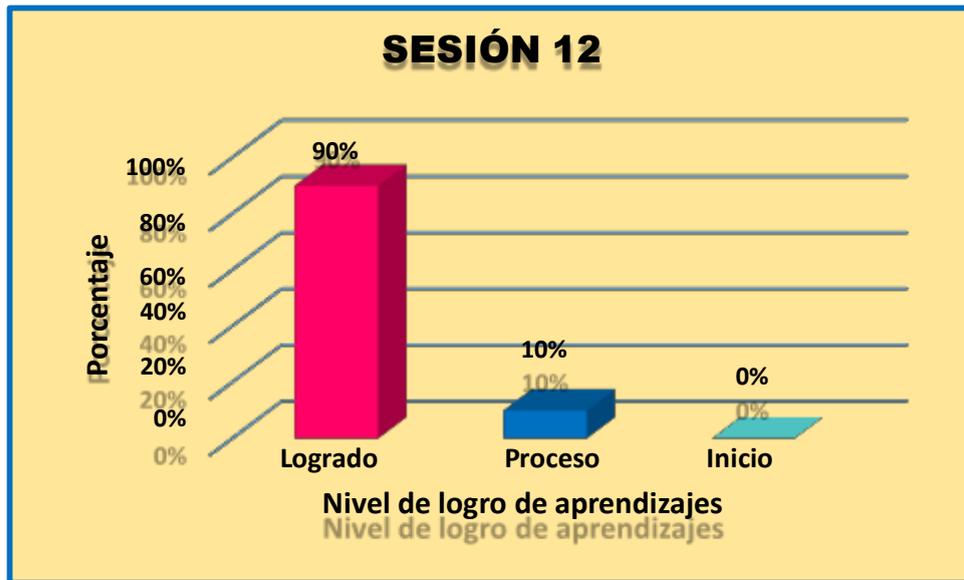
Distribución del nivel de logro del desarrollo de la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 12: “Jugamos a ovillar”

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>9</i>	<i>90%</i>
<i>Proceso</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Inicio</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 13

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de la Sesión N° 12: “Jugamos a ovillar”



Fuente: Tabla N° 18

En la tabla 18 y en el gráfico 14, se observa que el 0 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio, un 10 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 90 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

4.3. Resumen de las Sesiones

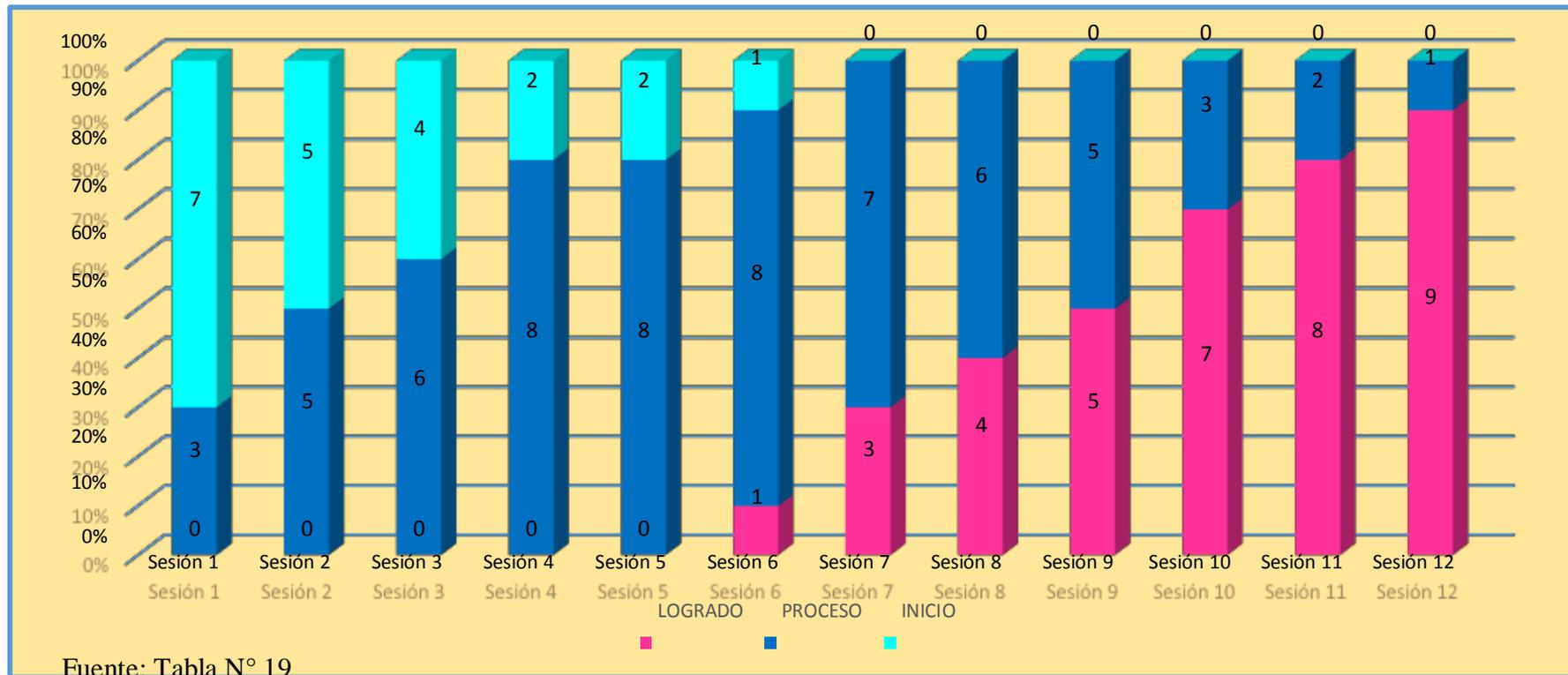
TABLA N° 19

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra en las 12 sesiones:

	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	<i>f</i>	<i>hi</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>	<i>F</i>	<i>hi%</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>																
Logrado	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%	1	10%	2	20%	4	40%	5	50%	7	70%	8	80%	9	90%
Proceso	3	30%	5	50%	6	60%	8	80%	8	80%	8	80%	8	70%	6	60%	5	50%	3	30%	2	20%	1	10%
Inicicio	7	70%	5	50%	4	40%	2	20%	2	20%	1	10%	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%

GRÁFICO N° 14

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra en las 12 sesiones:



En la tabla 19 y en el gráfico 14, se observa que en la Sesión N° 01, e 70 % de los alumnos de la muestra tiene un nivel de logro de aprendizaje en Inicio y el 30 % un nivel de logro de aprendizaje en Proceso y en la Sesión N°12, el 0 % de los alumnos de la muestra tiene un nivel de logro de aprendizaje en Inicio y el 90 % de los alumnos de la muestra tiene un nivel de logro de Aprendizaje Logrado.

4.4. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motriz fina a través de un post-test.

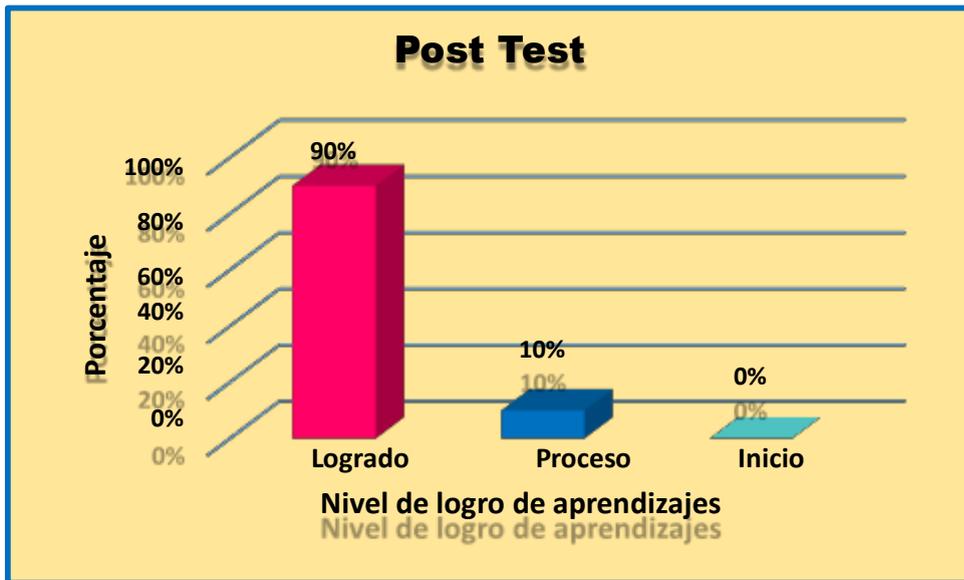
TABLA N° 20. Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de un Post Test.

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>9</i>	<i>90%</i>
<i>Proceso</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Inicio</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 15

Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra a través de un Post Test



Fuente: Tabla N° 20

En la tabla 20 y en el gráfico 15, se observa que el 90 % de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro de aprendizaje Logrado; un 10 % del estudiante tiene un nivel de logro de aprendizaje en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje en Inicio.

TABLA 21

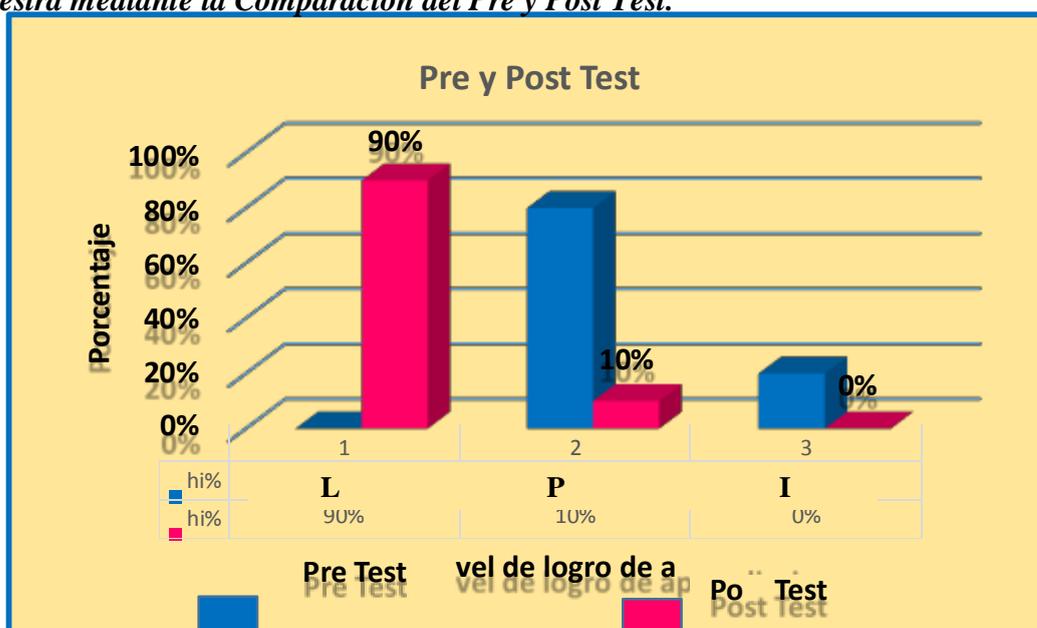
Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra mediante la comparación del Pre y Post Test.

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>	<i>9</i>	<i>90%</i>
<i>Proceso</i>	<i>8</i>	<i>80%</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Inicio</i>	<i>2</i>	<i>20%</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N°16

Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra mediante la Comparación del Pre y Post Test.



En la tabla 21 y en el gráfico 16, se observa que existe una diferencia significativa en los resultados sobre el nivel del logro de aprendizaje en el pre y post test.

4.5. Distribución de las medidas de tendencia central y de dispersión del Pre y Post test.

TABLA N° 22

Consolidado estadístico de las medidas de tendencia central del Pre-test y Post- test aplicado al nivel de logro de la habilidad motricidad fina de los estudiantes de la muestra:

<i>MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL Y DE DISPERSIÓN</i>	<i>PRE TEST</i>	<i>POST TEST</i>
Media aritmética	<i>13.58</i>	<i>17.20</i>
Mediana	<i>14.00</i>	<i>18.00</i>
Moda	<i>15.00</i>	<i>18.00</i>
Desviación Típica	<i>1.85</i>	<i>1.25</i>
Varianza	<i>3.81</i>	<i>1.73</i>
Coeficiente de Variación	<i>13.63</i>	<i>7.26</i>

Fuente: Matriz de Datos

En relación a la hipótesis de la investigación: La aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas mejorará la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba.

Para estimar la incidencia del Programa de Actividades Lúdicas, en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba de T de Student para comparar la mediana del Pre – Test y Post - Test, y utilizando el análisis de “Estática crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows

Hipótesis Nula:

La aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas, no mejora la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba.

Hipótesis Alternativa:

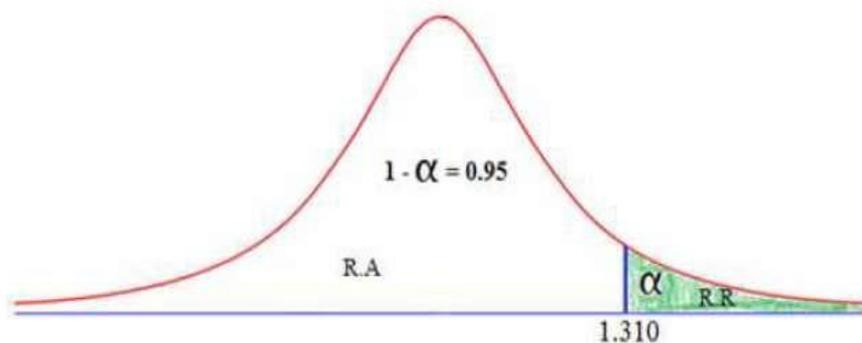
La aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas, mejora la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba.

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba T de Wilcoxon

REGIONES:

REGIONES:



Se acepta, por lo tanto hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la de salida, mediante la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia del 5%.

4.6. Análisis de resultados.

La discusión de la presente investigación estará organizada en tres partes, primero están los objetivos específicos que se ven reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- test respectivamente, para finalizar se tendrá a la hipótesis de investigación la cual se analizó buscando antecedentes o referentes teóricos que afiancen o rechacen los resultados obtenidos.

En relación al primer objetivo específico:

Identificar el desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, mediante la aplicación de un pre- test.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 20% de los estudiantes se ubican en el nivel de logro de aprendizaje de inicio; un 80% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 0% de estudiantes se ubican en un nivel de logro de aprendizaje logrado.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demostraron que no han logrado desarrollar a cabalidad la habilidad motriz fina, lo que se debería a que los docentes no utilizan material educativo, algunas deficiencias detectadas en la metodología, entre otras. Por lo que todo docente debe manejar un bull de estrategias metodológicas para mejorar la enseñanza – aprendizaje, lo que es corroborado por Pentón H. (2007), la motricidad fina, es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies, son movimientos precisos de las manos, cara y los pies. Asimismo en el año 2008, afirma que la motricidad fina influye en los movimientos controlados

y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

Por otro lado los resultados obtenidos evidencian que el 20% de los estudiantes se ubican en el nivel de logro de aprendizaje de inicio, asimismo el 80% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir, que los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje entre deficiente y regular, de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel de logro se presenta cuando el estudiante evidencia un logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Que los estudiantes no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, manifiesta que no han desarrollado las capacidades propuestas en el currículo y que los docentes no desarrollan actividades significativas que faciliten el logro de las mismas, tomando como referente a Clark Mayer de 2002 entre otros). Hay tres componentes críticos en el aprendizaje:

El aprendizaje es un proceso, no un producto. Sin embargo, dado que este proceso tiene lugar en la mente, sólo podemos inferir que ha ocurrido a partir de los productos o actuaciones de los estudiantes.

El aprendizaje conlleva cambio en el conocimiento, creencias, conductas y actitudes. Este cambio se despliega a lo largo del tiempo. No es efímero sino que tiene un impacto duradero sobre cómo los estudiantes piensan y actúan.

El aprendizaje no es algo dado a los estudiantes, sino algo que los estudiantes crean por sí mismos. Es el resultado directo de cómo los estudiantes interpretan y responden a sus experiencias, conscientes e inconscientes, pasadas y presentes.

Se tiene en consideración que los niveles de logro alcanzados por los estudiantes en la Prueba de Pre-Test, como un referente actual que se deben tener en consideración a la hora de planificar y aplicar el programa de estrategias, diseñado de manera que permita lograr una mejora significativa en el logro de aprendizajes de los estudiantes.

2. En relación al tercer objetivo específico:

Comparar los resultados de la Aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán (pre test y post test).

Al aplicar el instrumento de investigación, la lista de cotejo a manera de post- test, los resultados demostraron que ningún estudiantes se ubican en el nivel de logro de aprendizaje de inicio; un 10% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 90% de estudiantes se ubican en un nivel de logro de aprendizaje logrado.

Entonces se puede determinar que la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas, mejorará la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán distrito de Cachachi en la provincia de Cajabamba - 2015", los resultados obtenidos en la lista de cotejo final corroboran lo planteado por Susana Marcogliese, quien sostiene que el juego es una necesidad vital en los niños, una forma de expresarse y aprender. Tiene raíces profundas en el mismo ser y se presenta como una necesidad biológica, social y psíquica. El niño juega para conocerse y conocer el mundo.

El niño logra a través del juego comunicar todo lo que conoce y, lo que no conoce, lo que quiere y a veces lo que no quiere, motivo por el cual procesa angustias y temores frente a estímulos que se lo posibilitan. El juego libre permite que el niño pueda expresarse a través de él y así se vuelven más plásticos, flexibles, modifican sus defensas y logran más armonía entre lo que sienten y manifiestan (Aberastury, Arminda, 1986).

3. En relación a la hipótesis de la investigación:

La aplicación de Programa de Actividades Lúdicas, mejora la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi en la provincia de Cajabamba - 2015”.

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa basado de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo y el mejoramiento de la motricidad fina, la cual se puede apreciar, según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de T de Student que el valor de $P = 0.028374$, es decir, el Programa de Actividades Lúdicas, mejoró la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi en la provincia de Cajabamba. Lo descrito se relaciona con los resultados obtenidos por Navarro F. (1993). quien realizó una investigación, “Aspectos que influyen en la motricidad fina de los niños del grupo de maternal: preescolar el arca”, en la cual se concluye, que existe una relación directa entre los factores que afectan el desarrollo y el nivel de desempeño de un niño.

V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora el logro de aprendizaje de la habilidad motriz fina, de los de los niños de la muestra; donde se llegó a las siguientes conclusiones:

1. El nivel de habilidad motriz fina de los niños de la muestra, evaluados a través de un pre-test, fueron los siguientes: Un 20% de los niños presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 80% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y un 00% obtuvieron A, es decir ningún niño se ubica en el nivel de aprendizaje previsto. Tabla N° 05.
2. Luego de aplicar el programa de actividades lúdicas, a través de un post test, cuyos resultados fueron: El 90% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir logrado, lo que nos da a entender que los niños lograron mejorar la habilidad motriz fina; mientras que el 20% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 00 % de los niños tienen un nivel de aprendizaje C, donde ningún niño se ubica en el nivel de Inicio, por lo que podemos concluir diciendo que si hubo mejoramiento. Tabla N° 19.
3. La Comparación de resultados del Pre-test y post-test de la habilidad motriz fina en los niños de la muestra fueron: En el nivel de logro previsto, un 00% de los niños se ubican en la prueba de pre- test,

mientras que en el post- test, un 90% de los niños; en el nivel en proceso, un 80% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, un 10% de los niños; en el nivel de aprendizaje en inicio, un 20% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, no se ubica ningún niño, está representado por el 00%.

4. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $t = 3,5651$, esto quiere decir que el cuadro de valores “t” con 13 gdl, se necesita un valor “t” de 3,012 para que la “t” sea significativa al nivel 0.01 y un valor “t” de 4.221 para que haya significación en el nivel 0.001. El valor obtenido de 3,5651 supera el valor dado en el nivel 0.01, pero no supera el valor dado en el nivel 0.001. Por lo que puedo afirmar que la hipótesis alternativa, tienen un alto grado de verdad, toda vez que la utilización del programa de actividades lúdicas, mejoró la habilidad motriz fina en los niños de la muestra de estudio.

Recomendaciones

El programa de actividades lúdicas, no pueden concebirse como un hecho aislado separado del proceso de aprendizaje. Los niños y niñas necesitan de los educadores y padres de familia que los guíen y orienten sobre todo con mucha paciencia para un buen desarrollo socio-afectivo y motriz.

Al aplicar la metodología diseñada en este trabajo, se sugiere repetir constantemente las lecciones de enseñanza tomando en cuenta que estas sean claras, detalladas y lo más sencillas posibles.

También se sugiere el cambio de escenarios en cada juego para que no se vuelva un ambiente monótono para el infante, además de adaptar los materiales con los que trabaja el infante de acuerdo a sus capacidades motrices y cognitivas.

Además si un niño pregunta respóndale con sinceridad, si no puede, ayúdele, si enmudece, alármate y en todo momento ámele.

Las docentes de Educación Inicial deben planificar sus sesiones de aprendizaje, utilizando el programa de actividades lúdicas.

Incentivar a los padres de familia sobre la importancia del programa de actividades lúdicas.

Referencias Bibliográficas:

- Fundación Wikimedia, Inc. (17 de Setiembre de 2014). <http://es.wikipedia.org>. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de <http://es.wikipedia.org>: http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidad_motriz_fina
- “D” Motricidad fina. (2013). Actividades para desarrollar la Motricidad Fina. En “M. fina, *Actividades para desarrollar la Motricidad Fina*.
- <http://www.monografias.com/>. (12 de Abril de 2007). Recuperado el 20 de Marzo de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>
- Aberastury, A. (1986). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Argentina: ED. Paidos.
- Aberastury, A. (1986). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Argentina: ED Paidos.
- Aberastury, Arminda. (1986). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Argentina: ED Paidos.
- Aparici R. García A. (12 de Noviembre de 2011). <http://www.pedagogia.es>. Recuperado el 16 de Marzo de 2015, de <http://www.pedagogia.es>: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Áviles & Valderrama. (2012).
- Azañero, N. (2008).
- Barrera, M. (2010). Módulo de Técnicas Grafoplásticas de la UTA. En M. Barrera, *Módulo de Técnicas Grafoplásticas de la UTA*.
- Barrios, C. (2011).
- Caballero A. & Yoli J. & Valega Y. (2010). *EL JUEGO, PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARDIN INFANTIL MIS PEQUEÑAS ESTRELLAS DEL DISTRITO DE BARRANQUILLA*. Barranquilla.
- Caballero, Ana. (23 de Abril de 2010). <http://jugandomeejercito.blogspot.com>. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de <http://jugandomeejercito.blogspot.com>: <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Calatayud, M. (2005).

COLLADO VASQUEZ, S. (2009).

Comellas J, Perpinyá A. (2003). *http://books.google.com.pe*. Obtenido de <http://books.google.com.pe>:
http://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&pg=PA34&dq=motricidad+gruesa&hl=es&ei=qdcrTrrNeHg2AWosfi-XDw&sa=X&oi=book_result&ct=bookthumbnail&resnum=1&ved=0CDAQ6wE

Comellas María de Jesús & Perpinya Anna. (1984). La Psicomotricidad en Preescolar. En C. M. Anna, *La Psicomotricidad en Preescolar*. Barcelona, España.

De Almeida, Paula. (1999). Educación Lúdica. Sao Paulo – Brasil: 3ª edición. Editorial Loyola.

Delgado I. (s.f. de s.f. de 2011). *http://books.google.com.pe*. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de <http://books.google.com.pe>:
<http://books.google.com.pe/books?id=sjid>

Díaz B. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2º ed.). México: McGraw-Hill.

Ecured. (2014). *http://www.ecured.cu/*. Recuperado el 26 de Abril de 2014, de <http://www.ecured.cu/index.php/Observaci%C3%B3n>

Educación, M. d. (2005). *Diseño Curricular Nacional*. Lima.

Eggen H, Kauchak I. (2001). *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento* (4º ed.). Brasil: Fondo de Cultura económica.

Felibertt. (2007). Friedrich Froebel y la concepción inicial del preescolar.

G., C. (1998).

Gadamer, Hans Georg. (1997). Verdad y Método. Barcelona-España: Sígueme.

Gamble, J. (s.f. de s.f. de 2013). *http://www.ehowenespanol.com*. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de <http://www.ehowenespanol.com>:
http://www.ehowenespanol.com/habilidades-motrices-finas-gruesas-ninos-preescolar-info_251010/

García A. (2000). *La docencia en la enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia. La comunicación didáctica*. (3º ed.). Madrid, España: Uned.

- Gómez Achupalla, Julia. (2012). *Análisis de la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica del jardín de infantes "filomena mora de carrión" de la ciudad de Loja. período 2011- 2012.* Loja-Ecuador.
- Gonzales, C. (1998).
- Gonzalez P. (10 de Julio de 2014). <http://es.wikihow.com>. Recuperado el 12 de Marzo de 2015, de <http://es.wikihow.com>: <http://es.wikihow.com/trabajar-las-habilidades-motrices-finis>
- Hernández. (1996).
- Hernández SR, Fernández CC. (1998). *Metodología de la investigación* (3° ed.). México: McGraw Hill.
- Hizinga. (1954). *Homo Ludens*. Buenos Aires - Argentina: Emecé Editores.
- <http://html.rincondelvago.com>. (s.f.). Recuperado el 05 de 05 de 2014, de <http://html.rincondelvago.com/juego-como-estrategia-de-aprendizaje-en-la-sala-de-cuatro-anos.html>
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid - España: Alianza Editorial.
- León, O. & Montero, I. (1997). . (s.f.).
- Lobera J. Compiladora. (s.f. de s.f. de 2010). *Guía de psicomotricidad y educación física en la educación pre - escolar.* (C. N. Educativo, Ed.)
- Ludewig, C. &. (2008).
- Marcogliese, S. (s.f.).
- Martínez, K. (2014). *La dactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial "Mañanintas" del Cantón Píllaro, de la provincia de Tungurahua.* Tesis, UNiversidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y la Educación, Ambato, Ecuador.
- Medrano, V. ((2002).
- Mejía. (2011).
- Montalant C.& Rodríguez A. (2006). *La expresión gráfica del niño como herramienta para favorecer su aprendizaje y desarrollo.* Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andres Bello.

- Noa Y. (s.f. de s.f. de s.f.). *Estimulación de la motricidad fina en niños*. Recuperado el 18 de Marzo de 2015, de <http://www.monografias.com>:
<http://www.monografias.com/trabajos67/estimulacion-motricidad-fina/estimulacion-motricidad-fina3.shtml#ixzz2nTybJPUb>
- Novoa, k & Rodríguez, D & Salgado, S. (2003).
- Ocvirk, V. (2006). A jugar no se aprende solo.
- Oramas. (2000).
- Ortiz. (2009).
- Palacios, J & Vergara. (2002).
- Pentón Hernández, Belkis. (2007). La motricidad fina en la etapa infantil. En B. Pentón Hernández, *La motricidad fina en la etapa infantil*. Cuba.
- Piaget J. (1987). *La formación del símbolo en el niño* (3° ed.). México: Fondo de cultura.
- Piaget, J. (16 de Mayo de 2011). <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/>. Recuperado el 20 de Marzo de 2014, de <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.com/2011/05/la-actividad-ludica-como-estrategia.html>
- Pozo J. (1993). *Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo monereo, estrategias de aprendizaje: Procesos, contenidos e interacción* (4° ed.). Barcelona, España: Domenech.
- Psicomotricidad Infantil. (11 de Agosto de 2008). <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com>. Recuperado el 10 de Marzo de 2015, de <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com>:
<http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/psicomotricidad-fina.html>
- Rodríguez , T. (2011).
- Romero, D. (2013). Desarrollo del talento infantil: Bases neurológicas. En D. Romero Muzo, *Desarrollo del talento infantil: Bases neurológicas*.
- Romero, G. (s.f. de s.f. de 2011). Recuperado el 12 de Marzo de 2015
<http://repository.lasallista.edu.co/>. (s.f. de s.f. de s.f). Recuperado el 20 de mayo de 2014, de]
<http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS>

%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA
%20DE%20LOS%20NI%20C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MAT
ERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf

Sampieri, R. (1998).

Vargas, Antonio; et.al. (2004). Para volar. En A. VARGAS, & et.al., *Para volar*.
Quito, Ecuador.

Vásquez J. Johnson J. (1993). *The impact of cooperative learning on the
performance and retention of US Navy Air Traffic Controller Trainees*.
Journal of Social Psychology.; 133 (6): 769-783.

Venguer. (1996).

Vigostky L. (1994). *La zona de desarrollo próximo y su colaboración en la práctica
de aula* (3° ed.). Nueva York, Estados Unidos: UNiversidad de Cambridge.

Vygotsky. (1934-1984). VI Ámbito De Las Dimensiones Educativas.

Vygotsky. (1979).

Wills Clarece&Stegeman William. (1985). *La vida en el Jardín de Infantes*. Buenos
Aires, Argentina: Troquel.

Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria. Juegos del primer
nivel*.

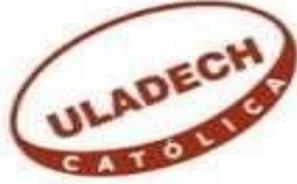
ANEXOS

ANEXO 01

PRE TEST Y

POST TEST

PRUEBA DE PRE TEST Y POST – TEST



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE METODOLOGÍA DE LA
INVESTIGACIÓN**

FACULTAD DE EDUCACION. PROGRAMA

DE LICENCIATURA EN EDUCACION INICIAL

Fecha:.....

Nombre del niño/a:.....

Jardín: I.E.N°82318 - Calluán

Edad:

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	CRITERIOS A EVALUAR	VALOR	
		SI	NO
1	✓ Enhebra botones		
2	✓ Coge un juguete con una sola mano		
3	✓ Rueda pelotas de trapo con la mano derecha o izquierda		
4	✓ Muestra habilidad y precisión en el rasgado		
5	✓ Delinea figuras con precisión		
6	✓ Pinta con la mano cerrada haciendo puño		
7	✓ Se observa una buena coordinación viso-manual		
8	✓ Cierra las manos con fuerza y las suelta suavemente		
9	✓ Une cada yema de los dedos con el pulgar, uno por uno		
10	✓ Con las manos en puño, sacar cada dedo y puedo moverlo		
11	✓ Muestra calidad en sus respuestas motrices		
12	✓ Recoge semillas con los dedos de la mano		
13	✓ Recoge pañuelos con los dedos de los pies.		
14	✓ Muestra control segmentario en diferentes actividades		

15	✓ Ejecuta movimientos más lentos, más rápidos, con más o menos fuerza		
16	✓ Recorre laberintos con su dedo		
17	✓ Ejecuta ejercicios motrices finos		
18	✓ Trazar líneas de arriba hacia abajo utilizando creyones de cera		
19	✓ Traza líneas de derecha a izquierda utilizando creyones de cera		
20	✓ Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice		
PUNTAJE TOTAL			

LEYENDA:

SI () 01 Puntos

NO () 00 Puntos

ANEXO N° 2

PROGRAMA

Y SESIONES

ANEXO N° 02 PROGRAMA Y SESIONES

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Título: “Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, año 2015”.

1. Fundamentación Teórica

En el proceso de formación física del niño se manifiestan infinidad de situaciones motrices que favorecen o atrasan el desarrollo de ahí que el medio en el que se desenvuelve el infante debe proporcionarle acciones capaces de estimular este importante periodo. Es entonces sensato prestar especial atención en estos primeros periodos del desarrollo motriz del niño.

La Actividad Física representa una fuente inagotable de posibilidades de desarrollar o reforzar en el niño las más variadas habilidades físicas y educativas, por lo que tiene gran importancia para su desarrollo, el estudio permanente de las circunstancias que puedan afectar o favorecer este proceso, cualquiera que sea el escenario en que se encuentre el niño y quienes influyen en su desarrollo motor, siendo la Educación Primaria el momento en que acontecen las condiciones para un accionar físico-motor sobre él.

Por ello, el presente programa tiene como propósito motivar y estimular activamente todo el sistema motriz fino del niño, de hecho se utilizará una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a estimular la habilidad motriz fina, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente

en el niño, de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.

Las experiencias que el niño tiene como oportunidad de vivir, son producto de las acciones motrices a través de las cuales irá construyendo su repertorio de esquemas y asimilando nuevas experiencias en la medida que se les permita vivenciarlas e internalizarlas, estos primeros esquemas de acciones, construirán las bases de lo que será el desarrollo en las áreas, cognitivas, socio emocional de lenguaje, y psicomotor; por lo cual, los primeros años de vida son determinantes en la formación del carácter, la personalidad y el desenvolvimiento socio-afectivo del individuo.

En el conjunto de actividades de la vida de relación humana, el acto motor intencional representa la forma más elevada, la más fecunda, pero también la más compleja del comportamiento humano, caracterizando la conducta adaptativa, creativa y autónoma. La adecuación del movimiento voluntario a una situación problemática dada depende de las características fisiológicas y de la evolución ontogenética de los procesos de conocimiento de integración y de adaptación motriz que vienen dados al niño en su ambiente de desarrollo lo que nos obliga a buscar las mejores alternativas profundizando en el conocimiento de estos importantes procesos del desarrollo infantil.

Como resultado de observaciones realizadas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, se pudo evidenciar que los mismos a lo largo de su jornada diaria reciben muy pocas actividades físicas encaminadas al reforzamiento de la habilidad motriz fina, razón por la cual se manifiesta un retraso en los movimientos amplios de los pequeños, es decir;

visiblemente al momento de realizar algunos movimientos durante el juego u otras actividades los niños se notan inseguros, se caen con frecuencia, son lentos y temerosos y al momento de correr algunos se ven muy desequilibrados. Situación problemática que es factible resolver mediante estudios y selección de alternativas.

En este sentido, se ha elaborado una secuencia didáctica tomando en cuenta las situaciones observadas, con la finalidad de mejorar o potencializar la habilidad motriz fina en los niños y niñas de la muestra de estudio.

1. Enunciado del Problema

¿De qué manera influirá la aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, año 2015?

2. Secuencia Didáctica

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

2.1. Secuencia didáctica para la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas en el mejoramiento de la habilidad motriz fina

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

a. Planificación

La planificación es la primera etapa y juega un papel determinante en la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas, ya que en ella el docente selecciona los contenidos, las situaciones educativas, los materiales a utilizar y organiza todos los elementos necesarios para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

b. Recuperación de saberes previos

En esta etapa el docente busca despertar la necesidad de aprender en los estudiantes, para lo cual hace uso de todos los estímulos necesarios para conseguir este objetivo.

Además, se debe recordar que esta etapa constituye la motivación, y como tal, en ella se deberán recuperar los saberes previos e inducir al estudiante hacia el tema con la finalidad de centrar su interés en los contenidos que se desarrollarán. Para tal motivo, el docente deberá realizar lo siguiente:

MOSTRAR LOS RECURSOS A UTILIZAR	<ul style="list-style-type: none">✓ Pelotas de trapo✓ Pelotas plásticas✓ Bastones✓ Sogas✓ Aros
PRESENTAR LAS SITUACIONES COMUNICATIVAS	<ul style="list-style-type: none">✓ Diálogos✓ Lluvia de ideas

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simulaciones o pequeñas actuaciones. ✓ Visitas ✓ Observaciones ✓ Entre otros.
RECUPERAR SABERES	Se trata de explorar las experiencias potenciales vividas, y recordarlas en base a las situaciones comunicativas presentadas.

c. Construcción y aplicación de un nuevo conocimiento

Es el proceso de construcción de conocimientos que se desarrolla a través de las siguientes estrategias:

PROBLEMATIZAN	El docente muestra una situación comunicativa y a partir del ella, genera conflictos cognitivos en el estudiante mediante el cuestionamiento de lo que ya sabe, a fin de crear desequilibrios cognitivos en sus estructuras conceptuales, produciéndose la curiosidad, duda, inquietud, confrontación de ideas, conceptos, etc. y así potenciar el interés del educando por el nuevo saber.
HIPOTETIZAN SABERES	Los estudiantes con la ayuda del docente elaboran nuevos conceptos en base a las situaciones

	comunicativas. Estos conceptos no se deben considerar como válidos, sino como probables, tentativos, hipotéticos, que buscan ser demostrados.
ELABORAN SABERES	En esta etapa se presenta un nuevo conocimiento mediante conceptos, ejemplos, prácticas, etc. Además, se aprenden los nuevos conceptos relacionándolos con los conocimientos preexistentes.
SINTETIZAN NUEVOS SABERES	Se socializan los aprendizajes logrados, y se ayuda al estudiante a complementar, ampliar y profundizar la información procesada.

El eje central de esta etapa es el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Su función es presentar conceptos fundamentales y organizar, moderar y potenciar los contenidos en base a las situaciones comunicativas planteadas en la etapa de recuperación de saberes previos.

d. Tránsito de los nuevos saberes a la vida cotidiana

Es la etapa final de la actividad de aprendizaje, en donde se evalúa y pone en uso el nuevo saber a contextos reales, se materializa a través de las siguientes estrategias.

3. Plan de Aprendizaje

Estará constituido por 5 sesiones de aprendizaje pertenecientes a la primera unidad.

4. Evaluación

El ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar sus músculos, el niño necesita probar su fuerza sus capacidades de comprensión y de ejecución, en resumen, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego.

En la ejecución del presente Programa, vamos a evaluar será la coordinación viso-manual, motricidad facial, motricidad fonética y motricidad gestual, basándonos en el aspecto Psicomotor, ya que estos aspectos constituyen los propósitos a mejorar. Estos propósitos generales involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario si deseamos realizar una evaluación adecuada.

En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluará en base a la coordinación viso-manual, motricidad facial, motricidad fonética y motricidad gestual, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Además, la evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (ficha de observación).

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 13 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a enhebrar botones

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRU
Personal Social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia con las personas	Colaboración y Tolerancia. Interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos.	Conversa y juega espontáneamente con sus amigos y compañeros. Introduce la aguja correctamente en cada huequito del botón. Enhebra correctamente botones usando	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente junto con los niños y las niñas se ubican en filas en forma ordenada.</p> <p>La docente entrega a cada estudiante una aguja gruesa punta roma, hilo, y botones grandes, para que lo manipulen.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>¿De qué otra forma podemos jugar con ellos?</p>	<p>Recurso Humano</p>	<p>15 Minutos</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con los botones</p> <p>Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con los botones en parejas.</p> <p>Los niños y niñas dan inicio al juego empiezan a caminar llevando en su mano el botón y la aguja, para ser colocados en un hilo que esta sobre una mesa al frente de cada fila y a una distancia de unos 5 metros.</p> <p>Con ayuda de la docente los niños enhebran los botones desarrollando su coordinación óculo manual.</p> <p>.Los niños y las niñas junto con la docente se lavan las manos e ingresan al aula.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan cómo hemos jugado con los botones? ¿Qué forma tenían los botones? ¿Cuántos huequitos tenían?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen.</p> <p>Los niños dibujan los botones en una hoja de papel bond los cuáles tienen forma de círculo .Los niños pintan sus botones usando la técnica de la dactilopintura</p>	<p>Botones</p> <p>Aguja punta roma</p> <p>Hilo</p> <p>Recurso humano</p>	<p>20 minutos</p>
--------------------------	--	--	-------------------

CIERRE	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros. Finalmente la docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso</p> <p>humano</p> <p>Cinta masking</p>	<p>10 minutos</p>
---------------	---	---	-------------------

V. ANEXOS : INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Social

1.2. GRADO: 4 años

1.3. SECCIÓN: “Única”

II. TEMA DE CLASE: “Jugando a enhebrar botones

N°	INDICADORES NOMBRES Y APELLIDOS	Personal Social					
		Conversa y juega espontáneamente con sus amigos y compañeros.		Introduce la aguja correctamente en cada huequito del botón.		Enhebra correctamente los botones usando la coordinación óculo manual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES,						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela J.						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
05	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Yamileth L.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 01

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL SOCIAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 13 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Recorre laberintos usando juguetes”

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal social	Competencia: Identidad Personal: Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Coge el juguete con una sola mano. Recorre el laberinto trazado en el piso con su juguete. Posee coordinación en sus movimientos.	Observación.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada.</p> <p>La docente entrega a cada estudiante un juguete (carrito, avión, animalitos) para ser manipulados. Luego los niños y niñas manipulan el juguete libremente.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué forma tienen estos juguetes?</p> <p>¿De qué colores son?</p> <p>¿Qué podemos jugar con ellos?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Una botella de plástico suave</p>	<p>15 minutos</p>

DESARROLLO	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con los juguetes.</p> <p>La docente muestra el recorrido del laberinto a realizarse con los juguetes pasando por los diversos obstáculos y sin pizar las líneas trazadas con la tiza.</p> <p>Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con los juguetes en parejas.</p> <p>Los niños y las niñas participan activamente en la actividad.</p> <p>Los niños y las niñas junto con la docente se lavan las manos e ingresan al aula. La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan cómo hemos jugado con los juguetes?</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen y luego peguen plastilina sobre el laberinto.</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el moldeado el trayecto del laberinto que realizaron en la actividad y lo pegan en una hoja.</p>	<p>Juguetes</p> <p>Recurso humano</p> <p>hojas de papel</p> <p>bond</p> <p>pinturas</p>	<p>20 minutos</p>

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **SECCIÓN:** “Única”

II. TEMA DE CLASE: “Recorre laberintos usando juguetes

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Coge el juguete con una sola		Recorre el laberinto trazado en el piso		Posee coordinación en su	
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES,						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 02

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 82318 DE CALLUAN
- 1.2. SECCIÓN/EDAD:** 4 años
- 1.3. ÁREA:** Personal Social
- 1.4. DOCENTE DE AULA:** María Elsa Santillán Robles
- 1.5. FECHA:** Calluán, 14 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos con las tuercas”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Gira la tuerca usando su mano derecha Gira la tuerca usando su mano izquierda. Posee coordinación en sus movimientos	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALS DIDÁCTICO	TIEMPO
INICIO	<p>La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada.</p> <p>La docente pide a los niños identificar las partes derecha e izquierdas de su cuerpo.</p> <p>Luego pregunta:</p> <p>¿Qué actividades pueden hacer usando sus pies?</p> <p>¿Qué actividades pueden realizar usando sus manos?</p> <p>¿Qué mano usan más?</p> <p>La docente da a conocer la actividad a realizarse</p>	Recurso humano	15 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>Los niños, niñas y la docente se ubican en círculo; y dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p>	<p>Recurso humano</p>	<p>20 minutos</p>
	<p>La docente explica la forma de realizar el juego para lo cual se usará los juegos de las tuercas las cuáles son de tamaño grande para evitar accidentes y puedan ser manipuladas con mayor facilidad por los niños.</p> <p>Los niños formados en dos filas al frente de cada tuerca con su respectivo tornillo a una distancia moderada correrán por parejas y usando los dedos pulgar e índice procederán a sacar la tuerca del tornillo.</p> <p>Primero se jugará usando la mano izquierda y luego usando la mano derecha.</p> <p>Luego en una hoja de papel bon dibujan su mano derecha e izquierda y pegan bolitas de papel sobre los dedos pulgar e índice.</p>	<p>Juegos de tuercas y tornillos grandes</p>	

hojas de papel

Plastilin

<p>CIERRE</p>	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a exponer sus trabajos, mientras observamos les preguntamos: ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Qué dedos usamos para realizar la actividad?</p>	<p>Recurso Humano Cinta masking</p>	<p>10 minutos</p>
----------------------	---	--	-----------------------

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:LISTA DE COTEJO

GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Sesión

1.2. GRADO: 4 años

1.3. SECCIÓN: “Única”

II. TEMA DE CLASE: “Jugamos con las tuercas”

N°	INDICADORES N	PERSONAL SOCIAL					
		Gira la tuerca usando su mano derecha.		Gira la tuerca usando su mano izquierda.		Posee coordinación en sus movimientos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES,						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 03

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° 82318 DE CALLUAN
- 1.2. SECCIÓN/EDAD:** 4 años
- 1.3. ÁREA:** Personal Social
- 1.4. DOCENTE DE AULA:** María Elsa Santillán Robles
- 1.5. FECHA:** Calluán, 14 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos torre de vasos

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal Social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual. Arma las torres usando vasos. Arma la torre de vasos alternando ambas manos.	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente invita a los niños y las niñas a salir al patio en forma ordenada.</p> <p>La docente presenta muchos vasos y les incentiva a conversar acerca de las formas de usarlos.</p> <p>¿Qué cosas podremos construir?</p> <p>¿Qué forma tienen los vasos?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Vasos de colores</p>	<p>15 minutos</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en la actividad con los vasos.</p> <p>Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con los vasos en parejas.</p> <p>La docente presenta los vasos y la mesa donde serán ubicados formando torres.</p> <p>Los niños por parejas corren siguiendo un laberinto y al llegar a la mesa arman torres con base de 8 vasos.</p> <p>Lo realizan hasta terminar todos para determinar al ganador de la competencia.</p> <p>Luego de la actividad los niños y niñas se acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración se normalice al término de la actividad.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan cómo hemos jugado con los vasos?</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen.</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad y lo</p>	<p>Vasos de plástico</p> <p>Mesas</p> <p>Recurso humano</p> <p>hojas de papel bon</p> <p>pinturas</p>	<p>20 minutos</p>
--------------------------	--	---	-------------------

CIERRE	Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.	Recurso humano	10 minutos
	Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. finalmente la docente realiza	Cinta masking	

la siguientes preguntas:

¿Cómo se sintieron?

¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I.DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Social

1.2. GRADO: 4 años

1.3. SECCIÓN: “Única”

II. TEMA DE CLASE: “Jugamos torre de vasos”

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Realiza movimientos de coordinación óculo manual.		Arma las torres usando vasos.		Arma la torre de vasos alternando ambas manos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela J.						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 04

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillana Robles

1.5. FECHA: Calluán, 15 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Formamos figuras usando la técnica del entorchado”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal Social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Envuelve correctamente el papel usando la técnica del entorchado. Rodea correctamente los contornos de las figuras usando papel entorchado. Posee coordinación en sus movimientos.	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente invita a los niños y las niñas a formar un círculo en el patio.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué animales tienen en su casa?</p> <p>¿De qué tamaño son?</p> <p>¿Qué forma tienen?</p> <p>¿Les gustaría jugar a rodear figura usando papel?</p>	<p>Recurso humano</p>	<p>15 minutos</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad: “Jugamos a formar figuras usando la técnica del entorchado”</p> <p>La docente dibuja figuras gigantes en papelotes y los coloca en el piso.</p> <p>Los niños haciendo uso de otros papeles y por grupos de 5 proceden a escorchar o enrollar el papel en palitos más o menos gruesos y pegarlos luego con cola para que queden más resistentes.</p> <p>Luego de entorchar el papel los niños proceden a pegarlos sobre el contorno de las figuras ganará el equipo que realice esta tarea en menos tiempo y con mejor presentación.</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Papel bond</p> <p>Papelotes</p> <p>plumones</p>	<p>20 minutos</p>
	<p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan que hemos jugado?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño con dibujos pequeños de animales y los niños usando papel bond de colores realizarán lo mismo que con las figuras grandes.</p>	<p>hojas de papel</p> <p>bond de colores</p>	

CIERRE	Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros. Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos.	Recurso humano	10 minutos
---------------	--	----------------	------------

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **.SECCIÓN:** “Única”

II. **TEMA DE CLASE:** “Formamos figuras usando la técnica del entorchado”

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Envuelve correctamente el papel usando la técnica del entorchado		Rodea correctamente los contornos de las figuras usando papel entorchado.		Posee coordinación en sus movimientos .	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela J.						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 05

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 15 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Creamos paisajes usando la técnica del estampado”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal Social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Estampa diversas figuras usando productos de su entorno. Crea diversos paisajes usando la técnica del estampado. Realiza la coordinación viso manual.	Observación.	Lista de cotejo

DESARROLLO	<p>Los niños, niñas y la docente se ubican en círculo; y dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p> <p>La docente pide a los niños formarse en dos grupos. Luego se coloca el papel sábana a una distancia de cinco metros.</p> <p>Los niños mancharán sus materiales en las témperas y luego correrán uno por una y las estamparán de tal manera que vayan formando un paisaje con cerros, árboles, sol, etc. Usando su creatividad.</p> <p>La docente da el ejemplo como se debe de estampar sobre el papel. Los niños y niñas empiezan a realizar la actividad hasta formar el paisaje de la mejor manera.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan que hemos jugado?</p> <p>¿Les gustaría moldearlo con sus dedos?</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante la dactilopintura la actividad realizada en hojas de papel bond.</p>	<p>Recurso humano</p> <p>témperas</p> <p>hojas</p> <p>palitos</p> <p>pirinolas</p> <p>piedritas</p> <p>hojas de papel</p> <p>sabana</p>	<p>20 minutos</p>
-------------------	--	---	-------------------

CIERRE	Luego invitamos a los niños y niñas a exponer sus trabajos, mientras observamos les preguntamos ¿Les gustó lo que realizamos hoy?	Recurso Humano	10 minutos
---------------	---	----------------	------------

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **SECCIÓN:** “Única”

II. **TEMA DE CLASE:** “Creamos paisajes usando la técnica del estampado”

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 06

N°	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL SOCIAL					
		Estampa diversas figuras usando productos de su entorno.		Crea diversos paisajes usando la técnica del estampado.		Realiza la coordinación viso manual	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES,						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4.DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5.NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a armar collares usando fideos”

1.6.FECHA: Calluán, 16 de abril del 2015.

II. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal Social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Ensarta fideos en una pita para formar un collar gigante. Forma un collar gigante usando fideos. Realiza la coordinación viso manual	Observación.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	La docente invita a los niños y las niñas a formar un círculo en el patio. La docente presenta los materiales a usar en la actividad: fideos, pita La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué creen que realizaremos con estos materiales? La docente da a conocer la actividad a realizarse	Recurso humano	15 minutos

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en la actividad.</p> <p>La docente coloca dos filas de alumnos y les reparte los fideos.</p> <p>Sobre una mesa se coloca la pita, los niños correrán donde está la mesa y pasarán los fideos por una pita en un total de veinte.</p> <p>Ganará el equipo que forme más rápido el collar.</p> <p>Luego de la actividad los niños y niñas se acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración se normalice al término de la actividad.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan que hemos jugado? Qué les parece si lo dibujamos y luego lo pintamos.</p> <p>Los niños dibujan los collares en hojas de papel bond y luego los pintan.</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Fideos</p> <p>pita</p> <p>hojas de papel</p> <p>bond</p>	<p style="text-align: center;">20 minutos</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos; finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Cinta masking</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos</p>

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **SECCIÓN:** “Única”

II.TEMA DE CLASE: “Jugamos a formar collares usando fideos”

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Ensarta fideos en una pita para formar un collar		Forma un collar gigante usando fideos.		Realiza la coordinación viso manual	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela Judith						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 07

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

1.1.INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2.SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3.ÁREA: Personal Social

1.4.DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5.FECHA: Calluán, 17 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a encajar piezas del rompecabezas”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

REA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal social	Convivencia democrática e intercultural: Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las	Colaboración y tolerancia Interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos.	Coloca las piezas del rompecabezas adecuadamente. Usa la mano derecha e izquierda al encajar las piezas del rompecabezas. Realiza coordinación óculo manual.	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente invita a los niños y las niñas a salir al patio.</p> <p>La docente presenta dos rompecabezas gigantes realizados en tecnopor con imágenes llamativas.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos realizar con estas figuras? ¿Qué forma tienen? ¿Podremos armarlas en 3 minutos?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Imagen de rompecabezas en tecnopor</p>	<p>15 minutos</p>

CIERRE	Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros. Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. finalmente la docente	Recurso humano	10 minutos
---------------	--	----------------	------------

realiza la siguientes preguntas:

Cinta masking

¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVO

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **SECCIÓN:** “Única

1.4. **II. TEMA DE CLASE:** Jugamos a encajar piezas del rompecabezas”

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Coloca las piezas del rompecabezas adecuadamente.		Usa la mano derecha e izquierda al encajar las piezas del rompecabezas.		Realiza coordinación óculo manual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela Judith						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 08

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 17 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Pegamos bolitas de papel en el cuadrado”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal social	Identidad Personal: Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Pega palitos de chupete sobre el cuadrado. Pega bolitas de papel crepé sobre el cuadrado usando la técnica del rasgado. Posee coordinación óculo	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
<p>INICIO</p>	<p>La docente invita a los estudiantes a salir al patio.</p> <p>En el patio con ayuda de una cuerda forma un cuadrado y Realiza las siguientes interrogantes</p> <p>¿Qué es esto? ¿Qué figura geométrica es? ¿Cuánto lados tiene?</p> <p>¿Sus cuatro lados son iguales?</p> <p>¿Qué otra figura geométrica conocen?</p> <p>¿Qué podremos hacer con esta figura?</p> <p>¿Podremos jugar con ella?</p>	<p>DIDÁCTICOS</p> <p>humano.</p> <p>Cuerda</p>	<p>15 minutos</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>la profesora nombra las figuras geométricas</p> <p>Los niños y niñas escuchan atentos las indicaciones de la profesora sobre el juego a realizar. Los niños y niñas empiezan a caminar sobre la cuerda que está en forma de un cuadrado.</p> <p>Luego ingresan al aula y la docente reparte una figura de un cuadrado en una hoja de papel.</p> <p>Los niños pegan palitos de chupete alrededor de la figura del cuadrado.</p> <p>Los niños usan el papel crepé y elaboran bolitas usando sus dedos pulgar e índice.</p> <p>Seguidamente, los niños pegan las bolitas de papel dentro del cuadrado realizando la coordinación óculo manual. Se preguntará:</p> <p>¿Les gustó la actividad?</p>	<p>Palitos de Chupete</p> <p>Hojas de papel</p> <p>Papel crepé</p> <p>goma</p>	<p>20 minutos</p>
--------------------------	---	--	-------------------

CIERRE	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicieron?, ¿Cómo quedo?, ¿Qué fue lo que más les gusto del trabajo? ¿Cómo se llama lo que hicieron?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Cinta masking</p>	<p>10 minutos</p>
---------------	--	--	-------------------

V. ANEXOS: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DECOTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **SECCIÓN:** “Única”

II. **TEMA DE CLASE:** “Pegamos bolitas de papel en el cuadrado”

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Pega palitos de chupete sobre el cuadrado.		Elabora y pega bolitas de papel crepé dentro de cuadrado		Posee coordinación óculo manual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela Judith						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 09

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 20, de abril del 2015.

I. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando con el origami”

II. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal Social	Identidad Personal: Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Dobla papel y forma figuras usando la técnica del origami. Usa la coordinación viso manual. Presenta sus figuras formada con el papel.	Observación.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente recepciona a los niños y éstos saludan a la maestra.</p> <p>Los niños se dirigen a los sectores según preferencias.</p> <p>Expresan lo que realizaron, cómo y para que lo hicieron.</p> <p>Al terminar ordenan los materiales que utilizaron.</p> <p>Luego la docente presenta los materiales a usar durante la actividad e interroga:</p> <p>¿Qué actividades realizaremos?</p> <p>¿Para qué usaremos el papel de colores?</p> <p>¿Recuerdan el nombre de los dedos de su mano?</p> <p>La docente da a conocer la actividad a realizarse</p>	<p>Recurso humano</p> <p>papel bond de colores</p>	<p>15 minutos</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente da las indicaciones respectivas a los niños para realizar la actividad y reparte el material.</p> <p>La docente junto con los niños empieza doblar el papel usando los dedos pulgar e índice, primero formamos un avión y luego la figura de un barco.</p> <p>Después de formar las figuras los niños salen al patio y tratan de hacer volar sus aviones y de hacer navegar sus barcos.</p> <p>De regreso al aula cada niño en forma individual formará otra vez la figura que más le gustó.</p> <p>La docente interroga: ¿Qué otras figuras podremos formar con el papel?</p> <p>La docente entrega más papel a los niños para que formen otras figuras de acuerdo a su creatividad.</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante la técnica del origami diversas figuras de su preferencia.</p>	<p>Papel bond de colores</p> <p>Recurso humano</p>	<p>20 minutos</p>
--------------------------	--	--	-------------------

CIERRE	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en un lugar visible, para compartirlos con sus compañeros</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos; finalmente la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso</p> <p>Humano</p> <p>Cinta masking</p>	<p>10 minutos</p>
---------------	---	---	-------------------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **GRADO:** 4 años

1.3. **SECCIÓN:** “Única”

II. TEMA DE CLASE: “Jugando con el origami”

N°	INDICADORES	Personal Social					
		Dobla papel y forma figuras usando la técnica del origami.		Usa la coordinación viso manual.		Presenta sus figuras formada con el papel.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	APPELLIDOS Y NOMBRES BARRIOS RODRIGUEZ,						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida						
05	CHAVEZ SALVATIERRA,						
05	DE LA CRUZ POLO, Juan						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 10

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 21 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Abrochando y desabrochando botones”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal Social	Identidad Personal: Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Abrocha los botones alternado la mano derecha e izquierda. Desabrocha los botones con facilidad. Coordina movimientos alternando sus manos.	Observación.	Lista de cotejo

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente invita a los niños y las niñas a salir al patio.</p> <p>La docente pide a los niños que observen que hay en el patio. Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observan?</p> <p>¿Cómo los usaremos?</p> <p>¿Recuerdan el juego donde usamos los botones?</p> <p>La docente da a conocer la actividad a los niños.</p>	<p>Recurso humano</p> <p>aros pelotas,</p> <p>cajas pequeñas</p>	<p>15 minutos</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente da las indicaciones previas al juego.</p> <p>Los niños y niñas se desplazan por el patio a exploran los materiales.</p> <p>La docente da las indicaciones para realizar el juego, se colocará un niño frente de cada fila, luego los demás niños por parejas correrán y le colocarán una camisa acondicionada con varios botones, abotonándola correctamente, luego la siguiente pareja correrá y desabotonará la camisa y regresará a su lugar.</p> <p>Se realizará la misma actividad hasta completar 3 camisas.</p> <p>Luego se realizará otra vez el juego pero para ello los niños usarán sólo su mano izquierda y ganará el equipo que realice la actividad en el menor tiempo posible.</p> <p>La docente pide a los niños y niñas, que en forma ordenada vayan a lavarse las manos y luego ingresan al aula, luego realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan lo que hemos jugado? ¿Les gustaría dibujarlo?</p> <p>Los niños y niñas representan mediante el dibujo de un niño con la camisa con los botones.</p>	<p>Recurso humano</p> <p>camisa con muchos botones</p> <p>Papel bond</p> <p>Pinturas</p>	<p>20 minutos</p>
--------------------------	--	--	-------------------

CIERRE	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos; finalmente la docente realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso</p> <p>Humano</p> <p>Cinta masking</p>	<p>10</p> <p>minutos</p>
---------------	--	---	--------------------------

V. ANEXO: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Social

1.2. GRADO: 4 años

1.3. SECCIÓN: “Única”

II. TEMA DE CLASE: “Abrochando y desabrochando botones”

N°	INDICADORES	PERSONAL SOCIAL					
		Abrocha los botone alternado las manos derecha e izquierda.		Desabrocha los botones con facilidad.		Coordina movimientos alternando sus manos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida Dianira						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Y.						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN: N° 11

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 82318 DE CALLUAN

1.2. SECCIÓN/EDAD: 4 años

1.3. ÁREA: Personal Social

1.4. DOCENTE DE AULA: María Elsa Santillán Robles

1.5. FECHA: Calluán, 22 de abril del 2015.

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a ovillar”

III. ESPECTATIVAS DE LOGRO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Personal social	Identidad Personal: Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Envuelve de manera coordinada un ovillo de lana. Usa su mano derecha y luego izquierda para ovillar Participa activamente del juego	Observación.	Lista de cotejo

IV.SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESO DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDÁCTICOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente invita a los niños y las niñas a formar un círculo en el patio.</p> <p>Luego se presenta el material a usar en el juego.</p> <p>La docente interroga:</p> <p>¿Conocen estos materiales?</p> <p>¿Para qué se usan?</p> <p>¿Qué podremos realizar con estos materiales?</p> <p>La docente da a conocer la actividad</p>	<p>Recurso humano</p>	<p>15 minutos</p>

DESARROLLO	La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad.		
	La docente pide a los niños formen dos filas para realizar el juego.	Recurso humano	20 minutos
	Luego por parejas los niños correrán hacia donde esta una canasta con los ovillos, cogerán un ovillo y empezarán a ovillar, cuando terminen saldrá el otro niño y hará lo mismo sobre el ovillo que armó su compañero.	Ovillos de colores	
	Ganará el equipo que logre terminar más rápido de ovillar los 5 ovillos.	canastas	
	Se realizará la misma actividad pero esta vez usando la mano izquierda.		
	Luego de la actividad los niños y niñas se acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración se normalice al término de la actividad.		
	De regreso al aula los niños representan los ovillos usando papel crepé de colores y los pegan en hojas de papel bond donde previamente habrán dibujado una canasta.	hojas de papel bon	

lápiz

papel crepe

CIERRE	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. Finalmente la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto lo que realizamos? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Cinta masking</p>	<p>10 minutos</p>
---------------	---	--	-------------------

V. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Social

1.2. GRADO: 4 años

1.3. SECCIÓN: “Única”

I. TEMA DE CLASE: “Jugamos a ovillar”

N°	INDICADORES	Personal Social					
		Envuelve de manera coordinada a un ovillo de lana.		Usa su mano derecha y luego izquierda para		Participa activamente del juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto						
02	BARRIONUEVO OLIVARES,						
03	BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela						
04	BRICEÑO CERNA, Zenaida						
05	CHÁVEZ SALVATIERRA,						
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel						
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia						
08	JULCA REYES, Yan Carlos						
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel						
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir						

CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS EN LA SESION N° 12

N°	CALIFICACIONES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL		
		A	B	C
01	ARAUJO LOZANO, Luis Alberto			
02	BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony Miguel			
03	BARRIOS RODRIGUÉZ, Ghissela Judith			
04	CERNA POLO, Zenaida Dianira			
05	CHÁVEZ SALVATIERRA, Cinthya Yackeline			
06	DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel			
07	ESPINOZA SANTILLÁN, Leticia Yamileth			
08	JULCA REYES, Yan Carlos			
09	TORIBIO CARRANZA, Aysel			
10	VIDAL PONCE, Jhony Jhamir			

ANEXO N° 03

CONFIABILIDAD

DEL EXPERTO

ANEXO N° 03: MATRIZ DE VALIDACIÓN

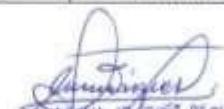
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de respuestas			Criterios de Evaluación								Observaciones
				Siempre	A veces	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Programa de Actividades Lúdicas	Juegos Educativos	Presentación	✓ Practica actividades perceptivo visuales				X	X	X	X					
			✓ Realiza actividades óculo manuales				X	X	X	X					
			✓ Ejecuta desplazamientos con cambios de dirección, saltos y giros coordinados				X	X	X	X					
			✓ Crea secuencias de movimientos rítmicos				X	X	X	X					
			✓ Muestra independencia segmentaria del hombro, codo, mano, dedos, pies				X	X	X	X					
			✓ Ejecuta movimientos con todas las partes de su esquema corporal				X	X	X	X					
	Actividades Naturales	Organización	✓ Reconoce su derecha e izquierda				X	X	X	X					
			✓ Ejecutar actividades para perfeccionar el control de la motricidad fina y la habilidad de agarrar				X	X	X	X					
	Habilidad motriz fina	Uso de músculos pequeños	Desarrollo	✓ Realiza juegos para mejorar la fuerza manual				X	X	X	X				
				✓ Practica actividades motrices para perfeccionar el control de la motricidad fina y aprender a usar las tijeras				X	X	X	X				
				✓ Manipula objetos para mejorar la habilidad de doblar papel con precisión y aumentar la fuerza muscular usando tijeras				X	X	X	X				
				✓ Ata y desata cuerdas con la finalidad de aumentar la fuerza muscular y prolongar su atención en la coordinación de sus movimientos				X	X	X	X				
				✓ Dobla papel con el objetivo de perfeccionar la habilidad de motricidad fina				X	X	X	X				
				✓ Desenrosca tapaderas de tarros pequeños sin ayuda				X	X	X	X				
			✓ Apreta esponjas con el objetivo de mejorar la fuerza manual				X	X	X	X					
			✓ Enhebra botones				X	X	X	X					
			✓ Lanza pelotas de trapo a un cesto				X	X	X	X					

[Firma]
 DIRECTORA GENERAL DE ASESORIA
 D.N.I. 18891061

[Firma]
 Lucía Terko Ruiz
 D.N.I. 26931523

[Firma]
 Centro Comunitario Calabroñ
 D.N.I. 26957029

Control de movimientos.	Coordinación General	✓ Rueda pelotas de trapo con la mano derecha o izquierda				X	X	X	X	
		✓ Muestra habilidad y precisión en el rasgado				X	X	X	X	
		✓ Delinea figuras con precisión				X	X	X	X	
		✓ Pinta con la mano cerrada haciendo puño				X	X	X	X	
Equilibrio	✓ Se observa una buena coordinación viso-manual				X	X	X	X		
	✓ Cierra las manos con fuerza y las suelta suavemente				X	X	X	X		
	✓ Une cada yema de los dedos con el pulgar, uno por uno				X	X	X	X		
Ritmo	✓ Con las manos en puño, sacar cada dedo y puedo moverlo				X	X	X	X		
	✓ Muestra calidad en sus respuestas motrices				X	X	X	X		
	✓ Recoge semillas con los dedos de la mano				X	X	X	X		
Coordinación viso - motora	✓ Recoge pañuelos con los dedos de los pies.				X	X	X	X		
	✓ Muestra control segmentario en diferentes actividades				X	X	X	X		
	✓ Ejecuta movimientos más lentos, más rápidos, con más o menos fuerza				X	X	X	X		
	✓ Recorre laberintos con su dedo				X	X	X	X		
	✓ Ejecuta ejercicios motrices finos				X	X	X	X		
	✓ Trazar líneas de arriba hacia abajo utilizando crayones de cera				X	X	X	X		
	✓ Trazar líneas de derecha a izquierda utilizando crayones de cera				X	X	X	X		
	✓ Trazar líneas de izquierda a derecha con el dedo índice				X	X	X	X		


 Lucila Toribio Ruiz
 DNI: 18881061


 Lucila Toribio Ruiz
 DNI: 20931023


 Cecilia Cortegana Caldera
 DNI: 26951029

ANEXO N° 04

INFORME DE

CONFIABILIDAD

DEL

INSTRUMENTO

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS

Cuestionario específico: Programa de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad motriz fina en niños y niñas de cinco años

Nº de ítems: 20

Nº de sujetos de la muestra piloto: 14 niños y niñas de cuatro años

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la ficha de observación tiene dos opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach. Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores: Si=1 y No=0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítems
 s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
 s_T^2 = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados

(Welch& Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Como criterio general, George y Mallery (2003 p. 231)

Según los datos tenemos el coeficientes de alfa de Cronbach es > 0.9 es excelente.

Cálculo de la confiabilidad:

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = \frac{14}{14 - 1} \left[1 - \frac{9.317}{123.35} \right] = 0.98$$

ANEXO N° 05

CONSOLIDADO

DE LAS 12

SESIONES

SESIONES APLICADAS A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.N°82318 DE CALLUÁN

APELLIDOS Y NOMBRES	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		PRE TEST		POST TEST		
	Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		Calificaciones		
	Cuant.	Cual.	Cuant.																										
ARAUJO LOZANO, Luis Alberto	B	12	B	13	B	14	B	15	B	15	A	16	A	16	A	16	A	16	A	17	A	17	A	18	B	15	A	18	
BARRIONUEVO OLIVARES, Anthony	B	11	B	12	B	13	B	13	B	13	B	14	B	14	B	15	B	15	B	15	A	17	A	18	B	14	A	18	
BARRIOS RODRÍGUEZ, Ghissela J.	C	10	B	14	B	14	B	14	B	15	B	15	B	15	A	16	A	16	A	16	A	17	A	17	B	15	A	17	
BRICENO CERNA, Zenaida Dianira	C	10	C	10	C	10	B	12	B	13	B	14	B	14	B	15	A	16	A	17	A	17	A	18	B	14	A	18	
CHAVEZ SALVATIERRA, Cinthya Y.	C	9	C	10	C	10	B	12	B	13	B	14	A	16	A	16	A	16	A	17	A	17	A	18	B	14	A	18	
DE LA CRUZ POLO, Juan Gabriel	C	10	B	12	B	13	B	14	B	15	B	15	A	16	A	16	A	16	A	17	A	17	A	18	B	15	A	18	
ESPINOZA SANTILLÁN, Yamileth L.	C	9	C	10	B	11	B	12	B	13	B	14	B	15	B	15	B	15	A	16	A	17	A	18	B	14	A	18	
JULCA REYES, Yan Carlos	C	7	C	8	C	9	C	9	C	10	C	10	B	11	B	12	B	12	B	12	B	12	A	16	C	10	A	16	
TORIBIO CARRANZA, Aysel	C	6	C	7	C	8	C	9	C	10	B	11	B	11	B	12	B	12	B	12	B	12	B	13	C	10	B	14	
VIDAL PONCE, Jhony Jhamir	B	13	B	13	B	14	B	14	B	15	A	16	A	16	A	17	B	15	A	17									

ANEXO N° 06

SOLICITUD DE

AUTORIZACIÓN

SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR PROGRAMA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 82318

CALLUAN -CACHACHI

Prof.: Luz Elvira Párrago Cruz.

De mi especial consideración:

Con la debida deferencia me presento ante usted para como estudiante de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Los Ángeles de Chimbote (ULADECH - CATÓLICA) con la finalidad de solicitar a su digna persona la autorización para poder ejecutar en vuestra Institución Educativa, la propuesta de investigación denominada: “Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluán, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, año 2015”, el mismo que contribuirá con la educación de dichos niños y niñas de vuestra Institución Educativa.

Agradezco por anticipado su aceptación a mi pedido y quedo a su disposición para las coordinaciones correspondientes.

Calluán, 13 de abril del 2015.

Atentamente,

 Luz Elvira Párrago Cruz DIRECTORA		 María Elsa Santillán Robles Alumna
---	---	--

ANEXO N° 07

EVIDENCIAS

NIÑOS DE LA MUESTRA DE ESTUDIO REALIZANDO LAS ACTIVIDADES DE
LA SESIÓN N° 01: “JUGANDO A ENHEBRAR BOTONES”



SESIÓN N° 02: “RECORRE LABERINTOS USANDO JUGUETES”



SESION N° 03: “JUGAMOS CON LAS TUERCAS”



SESIÓN N° 04: “JUGAMOS TORRE DE VASOS”



SESION N° 05: “FORMAMOS FIGURAS USANDO LA TÉCNICA DEL ENTORCHADO”



SESIÓN N°: 06 "CREAMOS PAISAJES USANDO LA TÉCNICA DELESTAMPADO"



SESIÓN N°07: “JUGAMOS A ARMAR COLLARES USANDO FIDEOS”



SESIÓN N° 08: “JUGAMOS A ENCAJAR PIEZAS DEL ROMPECABEZAS”



SESIÓN N° 09: “PEGAMOS BOLITAS DE PAPEL EN EL CUADRADO”



SESIÓN N° 10: “JUGANDO CON EL ORIGAMI”





SESIÓN N° 11: “ABROCHANDO Y DESABROCHANDO BOTONES”



SESIÓN N° 12: “JUGAMOS A OVILLAR”

