



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL
ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE LA I.E.I N° 205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE
AGUAS VERDES, REGIÓN TUMBES 2018**

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

AUTORA

FERNÁNDEZ CARMEN, DIANA BRIGGYT

ORCID: 0000-0002-6126-4224

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Fernández Carmen, Diana Briggyt

ORCID: 0000-0002-6126-4224

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante de Pre grado,
Tumbes, Perú.

ASESOR

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad De Educación Y
Humanidades, Escuela Profesional De Educación, Tumbes, Perú

JURADO

Sunción Ynfante, Saul

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros De Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. SUNCION YNFANTE, SAUL

PRESIDENTE

Dra. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE

MIEMBRO

Dra. ARRUNATEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA

MIEMBRO

Dra. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios por darme la vida, derramar muchas bendiciones, fortaleza, Sabiduría e inteligencia Valores morales que me han permitido Concluir con mis objetivos y metas.

A la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE, por haberme acogido y permitido formarme como profesional, gracias a todos los docentes quienes participaron directa o indirectamente en este proceso de investigación.

A La Directora de la Institución N° 205 Sol Radiante,

Ana María y Doc. María Clara por la apertura institucional

a la investigación.

A la DTI. Dra. Alama Zarate, Erika Leonor por ser parte de este investigación como docente tutor siendo una ayuda incondicional en este proceso de mi carrea

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia quienes me brindaron su apoyo incondicional. A mi madre María quien me dio su confianza y fortaleza para continuar a través de sus oraciones y por el apoyo espiritual y moral.

A mis Docentes quienes con su paciencia y comprensión me vienen guiando hasta lograr los objetivos y metas trazadas.

Diana Fernández.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar si el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 205 “Sol Radiante del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018. La metodología es de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población maestra de 25 niños de 4 años de edad de Educación Inicial. Se utilizó la técnica de observación e instrumento lista de cotejo, después de haber realizado la investigación, se realizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados obtenidos se concluyeron que en pos test se ha obtenido un nivel alto del nivel gestual, como lo muestra la Tabla 4 Grafico 4. un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina.

Palabras claves: Programa de Juegos lúdicos, enfoque colaborativo, material concreto, motricidad fina.

ABSTRACT

The present objective of this research was to determine if the playful games program based on the collaborative approach using concrete material, improves the development of fine motor skills in 4-year-old boys and girls of the initial educational institution No. 205 “Radiant Sun of the district from Aguas Verdes, Tumbes Region 2018. The study is of a quantitative type with a pre-experimental design with pre-test and post-test for a single group. We worked with a sample population of 25 boys and girls of 4 years of Initial Education. The observation technique and checklist instrument were used, the Wilcoxon test was performed to check the research hypothesis. The results obtained concluded that a high level of the gestural level has been obtained in the post test, as shown in Table 9 Graph 4, a significant pragmatic level, where each level highlights my design and application of playful games based on in the collaborative approach using concrete material improves fine motor skills

Keywords: Playful Games Program, collaborative approach, concrete material, fine motor skills.

CONTENIDO

1.TITULO	i
2.EQUIPO DE TRABAJO	ii
3.HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4.AGRADECIMIENTO	iv
5.DEDICATORIA	v
6.RESUMEN.....	vi
7.ABSTRACT	vii
8.CONTENIDO.....	viii
9.INDICE DE GRÁFICOS	xi
10.INDICE DE TABLAS.....	xii
11.INDICE DE CUADROS	xiii
I.INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA	6
2.1. Antecedentes de la Investigación	6
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	10
2.1.3. Antecedentes Regionales.	14
2.2. Marco teórico y conceptual	17
2.2.1. El juego	17

2.2.1.1. El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales	18
2.2.1.2. El rol del educador en el juego.....	18
2.2.1.3. Clasificación del juego basada en la Teoría de Piaget.....	19
2.2.1.4. Secuencia didáctica del juego	19
2.2.1.5. El juego como actividad de desarrollo cognitivo	20
2.2.1.6. Importancia del juego en el aprendizaje.....	20
2.2.1.7. El juego es siempre acción reflexión e investigación experimental del mundo:	20
2.2.1.8. Áreas que desarrolla el juego.	21
2.2.1.8.1. El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor:.....	21
2.2.1.8.2. El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales	22
2.2.2. Enfoque colaborativo	22
2.2.2.1. Aprendizaje colaborativo	22
2.2.3. Material concreto	26
2.2.3.1. Características.....	26
2.2.3.2. Selección de material concreto.....	26
2.2.4. Motricidad.....	27
2.2.4.1. Desarrollo de la motricidad.....	27
2.2.5. Motricidad fina.....	27
2.2.5.1. Clasificación de la motricidad fina.	28
2.2.5.2. Desarrollo de la motricidad fina.....	28
2.2.5.3. Control de la motricidad fina.	28
2.2.6. Educador:	29
2.2.7. Instituciones Educativas:.....	29

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
IV. METODOLOGÍA	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.2. Población y muestra.....	31
4.3. Definición y Operacionalización de las Variables e indicadores.....	34
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
4.6. Matriz de Consistencia	37
4.7. Principios Éticos.	38
V. RESULTADOS.....	39
5.1. Resultados.....	39
5.2. Análisis de los resultados.....	44
V. CONCLUSIONES	47
Referencias Bibliográficas.....	50
ANEXOS.....	59
ANEXO 01: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - LISTA DE COTEJO	59
ANEXO 02 CONSENTIMIENTO INFORMAD.....	61
ANEXO 03: BASE DE DATOS	61
ANEXO 04: HOJA DE SIMILITUD.....	65
ANEXO 05: SESIONES DE APRENDIZAJE	66
ANEXO 06: EVIDENCIA DE FOTOS.....	90

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Comparación De La Dimensión Viso Manual.....	39
Gráfico N° 2 Comparación De La Dimensión Facial.....	40
Gráfico N° 3 Comparación De La Dimensión Fonética.....	41
Gráfico N° 4 Comparación De La Dimensión Gestual En Pre Test Y Pos Test	42

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Resultados Del Pre Y Pos Tes.....	39
Tabla N° 2 Comparación Del Pre Y Pos Tes De La Dimensión Facial.....	40
Tabla N° 3 Comparación De La Dimensión Fonética	41
Tabla N° 4 Comparación De La Dimensión Gestual En Pre Test Y Pos Test	42
Tabla N° 5 Prueba de Wilconxon -Rangos	43

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Población maestra de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes.	32
Cuadro N° 2 Matriz de Operacionalización de las variables	34
Cuadro N° 3 Escala de calificación	36
Cuadro N° 4 Matriz de consistencia	37

I. INTRODUCCIÓN

El juego es la alegría del ser humano, posiblemente sea una de las escasas cosas en las que un niños puede realizar por su propia cuenta, es acción vigente en todas las personas; gracias a las destrezas del juego perfecciona el progreso cinético en los niños(a), estando preciso en el cambio general, actualmente le accede adquirir una doctrina crítica. En la edad de los niños de 0 a 5 años, se constituye a la psicomotricidad como una experiencia que implica actividad de movimiento, en donde las habilidades motoras del niño se encuentran en cambio, la psicomotricidad guarda relación con el juego ya que ambas se dan desde los primeros días de nacidos de un ser humano.

Por esto, la recreación psicomotora es el sobresaliente en el inicio de los años, permite concientizar el esquema corporal, ya que accede formar el dibujo y la relación al medio inmediato. Al hablar de motricidad lo relacionamos con los movimientos de las extremidades superiores e inferiores del cuerpo de un niño, es por ello que debemos tomar en cuenta los juegos en diferentes áreas de psicomotricidad: apreciación, cuadro corporal. Formación psicomotriz es una práctica basada en la enseñanza operativa, manejable e incrementable, con el fin de mejorar las habilidades mentales, afectuosas y culturales. Los programas de juegos lúdicos deben estar acompañados por padres de familia, miembros de la comunidad, instituciones oficiales, que brinden bienes y cuidado en los niños y niñas de 0-5 años. Las razones principales para la ejecución del presente trabajo de investigación se plantea el siguiente enunciado del problema ¿De qué manera el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el

desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 “Sol Radiante” del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes, 2018?; el **objetivo** principal es determinar si el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años, los objetivos específicos Definir si los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual, facial, gestual y fonética en los niños y niñas de 4 años, antes de aplicar los juegos lúdicos con material concreto. Luego de haber aplicado el programa de juegos lúdicos es necesario detallar la mejora de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, fonética y gestual. El presente trabajo de investigación es relevante y **se Justifica** en lo Teórico, práctico y metodológico; En el aspecto Teórico: se recopilaron, procesaron y clasificaron contenidos relevantes es decir; los fundamentos teóricos más recientes; en lo Practico: se basa en la aplicación de diferentes actividades que permitan el buen desarrollo de la motora fina, aportando a las estrategias didácticas utilizadas por la docente, juegos lúdicos que motiven a mejorar su motora fina. En lo Metodológico: ayuda a verificar desde el salón de clases la efectividad de las estrategias del paradigma socio cognitivo centrado en el aprendizaje de los alumnos, siempre debemos integrar la actividad de investigación con lo que realizamos a diario en el aula de clases durante las prácticas pre-profesional y como no decirlo desde nuestro que hacer docente.

La metodología utilizada en la investigación es de Tipo Cuantitativo; Nivel de la investigación es explicativo, diseño de la investigación es Pre-

Experimental según G: o O1-x-O; donde G es la muestra, los 25 alumnos de la Institución Educativa N°205 “Sol Radiante” de Aguas Verdes, O1 es el pre test, x es el experimento, O2 es el experimento. La población maestra son los 25 alumnos de 4 años de Educación inicial de la Institución mencionada con anterioridad, 15 niños y las 10 niñas de 4 años. Las variables con las que se trabajaron fueron: Variable independiente; “Programa de Juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto”. Variable Dependiente de la investigación es “Mejorar la Motricidad fina en niños y niñas en niños y niñas de 4 años de la I.E. Sol Radiante”. Los datos obtenidos fueron mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permite conocer el efecto de aplicación de la variable independiente; para esto se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación: Observación, Lista de Cotejo, para el plan de análisis se utilizó la estadística descriptiva y también se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wisconsin. Los resultados obtenidos en esta investigación, son producto de la aplicación de la estrategia seleccionada (programa de Juegos Lúdicos Basados en el enfoque colaborativo) se concluyó que en pos test se ha obtenido un, nivel alto del nivel gestual, como lo muestra la Tabla 4 Grafico 4, un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina. Logrando así consolidar los aprendizajes propuestos es así como se puede concluir que los programas de juegos Lúdicos Basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto si mejoraron la motricidad fina en los niños y

niñas de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante - Tumbes. “Los niños son el reflejo de lo que los maestros somos en el aula, el niño tiene desconocimiento del número, sabe cómo se escribe en forma de signo, pero eso no da cuenta de lo que puede manejar en su contexto, porque le faltó pasar por un proceso para su adquisición; esto implica que el maestro no solamente debe dárselo de manera verbal y repetitiva, sino de una manera significativa”. Esparza (2010), citado por Lezama, 2011.

Según el Ministerio de Educación (2004), Los resultados de la Evaluación Nacional 2004 realizada por la Unidad de Medición de la Calidad del Ministerio de Educación, muestran problemas importantes de calidad en los logros de aprendizaje de los niños, tanto en comprensión de textos como en habilidades matemáticas, puesto que la mayoría de niños no alcanzaron los niveles de desempeño esperados para el grado, sólo el 12,1% de niños de sexto grado de primaria, alcanzaron el nivel de desempeño suficiente en comunicación integral y 7,9% lo hicieron en matemática, por ende, es necesario aplicar los juegos basados en un enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática (Lezama, 2011).

Ministerio de Educación (2005). La “Evaluación Nacional 2001 y la Evaluación Nacional 2004, en esta última en el área de matemática se dio a conocer los siguientes resultados: 9.6% de los educandos se encuentran en nivel suficiente, es decir, solo este porcentaje muestra un nivel suficiente para segundo grado. Esto quiere decir, que el 90.4% de los educandos no han logrado desarrollar adecuadamente las capacidades requeridas del tercer ciclo

de la Educación básica (E.B). El 63% de la población de educandos del segundo grado no ha logrado ni siquiera los aprendizajes requeridos para acceder al grado que están culminando” (Lezama, 2011).

En nuestra realidad nacional las clases en su mayoría son expositivas, autoritarias y con poco uso de juegos didácticos y materiales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, es decir los docentes trabajan de manera tradicional, donde los niños son receptores de información, repetitivos, memoristas, sin interés por aprender y con dificultades para resolver problemas matemáticos de la vida cotidiana.

Todo lo antes citado conlleva a que no se elaboren propuestas consensuadas por parte de los docentes, que permitan asumir la matemática como algo fundamental para la vida, que tenga sentido y que genere motivación para seguir aprendiéndola.

En relación a los alumnos, el problema es crítico, puesto que los niños “muestran gestos de aburrimiento, cansancio, inquietud y sobre todo no tienen interés por aprender, debido a que su aprendizaje se le hace tedioso” (Lezama, 2011); a esto se le incluye la actitud negativa o indiferente de los niños hacia la resolución de problemas.

“Es por eso que lo que se busca fundamentalmente es lograr que el aprendizaje de las matemáticas sea a partir de juegos didácticos donde elaboren y resuelvan problemas. Este tipo de trabajo debe ser un reto para el logro de los objetivos, éstos deben ser más ambiciosos durante los tiempos de trabajo; La resolución de problemas y el Aprendizaje significativo deben avanzar en forma articulada. Cuando los alumnos tienen libertad para buscar

la manera de resolver problemas, por lo general encuentran al menos una forma de aproximarse al resultado” (Lezama, 2011).

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la Investigación

En la revisión de antecedentes, relacionados a la investigación se presentan estudios Regional, Internacional y Nacional, sobre el desarrollo de la motricidad y otros programas que aportan significativamente con nuestro trabajo.

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

(Castelo,F & Magalan, S 2017) El presente trabajo de investigación titulado: Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años se ejecutó en la Unidad Educativa “Nación Puruhá” del Cantón Guamote, en el año 2016. El objetivo principal del presente trabajo es aplicar actividades grafo plásticas las mismas que motivarán a ejecutar una serie de acciones, movimientos y ejercicios manuales que permitirán ir ampliando la motricidad fina de los niños. El contenido se centra en las variables donde constan temas y subtemas que se refieren a las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina. El proceso de investigación se sustentó en un diseño cuasi experimental, los tipos de investigación se centraron en un trabajo de campo y bibliográfico, el método utilizado es el hipotético - deductivo enfocado en hechos generales para llegar a los particulares. Como sustento de la investigación se trabajó con 48 niños y niñas, para ello se utilizó una ficha de observación con cuyos datos se realizaron cuadros y gráficos estadísticos, para posteriormente proceder a la

comprobación de las hipótesis; los lineamientos alternativos están estructurados en función de ejercicios de: trozado, arrugado y dátilo pintura. Los resultados obtenidos fueron positivos en virtud de que los niños y niñas afianzaron más su pinza digital, la prensión y la coordinación ojo-mano, que mediante ejercicios de técnicas grafo plásticas los niños y niñas ejercitaron movimientos coordinados y mejoraron la motricidad fina, necesaria para los procesos de pre-escritura; finalmente se logró alcanzar conexión óculo manual, mejorando los movimientos de los dedos índice y pulgar propios en el manejo de la pinza digital y llegando a perfeccionar ejercicios manuales para el fortalecimiento de la motricidad fina.

Medina (2016). Realizó una investigación La Práctica de Actividades Lúdicas para Fortalecer el Desarrollo Motor Fino en niñas y niños de 4 a 5 Años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja, Periodo 2014-2015. Universidad Nacional de Loja, Ecuador. La presente investigación es de tipo de estudio descriptivo y correlacional, los métodos utilizados fueron: inductivo-deductivo, analítico-sintético, y cuantitativo o tradicional, la población con la que se trabajó fueron tres maestras del nivel inicial dos A, B, y C y 23 niñas y niños del nivel inicial dos paralelo C, de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, las técnicas que se emplearon fueron: la encuesta, el test y post-test, los instrumentos aplicados son: cuestionario de la encuesta y el test dexterímetro de Goodard. Se llegó a la conclusión que se debe trabajar con actividades lúdicas como los juegos de construcción y los de habilidad y destreza, porque permiten que niñas y niños de 4 a 5 años adquieran un desarrollo motor básico para su edad; y que las

actividades lúdicas deben ser utilizadas como herramientas metodológicas, porque benefician el desarrollo de las diferentes áreas evolutivas del pequeño, en especial el área motriz fina.

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

Según Gómez, T. Molano, O. y Rodríguez, S. (2015); en su tesis de investigación titulada: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús

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

Rodríguez & Flores (2013). Realizaron una investigación “Estrategias para Contribuir con el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 4 a 5 años” Cuenca, Ecuador, es de carácter descriptivo de corte cualitativo, en niños de 4-5 años, educadoras y padres de familia. El muestreo fue probabilístico, se aplicó como instrumento el análisis de documentos y fichas de resumen. Se concluye que la motricidad fina, hace referencia a los movimientos

combinados y precisos que deben ser motivados a través de actividades que se puedan ejecutar con varias partes del cuerpo.

(Delgado, D. 2014) Se realizó un estudio cuantitativo y cualitativo, descriptivo y transversal, Centro Educación General Básica fiscal “Aníbal San Andrés” #1 del Cantón Montecristi, Manabí, Ecuador, en el año lectivo 2013-2014, con la finalidad de determinar la influencia del Juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en los niños y niñas. En la serie se obtuvo que la comunidad educativa y en especial los docentes deben aprovechar los grandes beneficios que aporta el juego en la escuela para no solo transmitir conocimientos, sino también para adiestrar las habilidades motoras, mismas que no son innatas sino que deben ser desarrolladas de la mejor manera y para ello nada mejor que el juego. La educación actual requiere el compromiso decidido no solo del docente y los alumnos, sino de toda la comunidad educativa, los padres en un porcentaje significativo también ayudan en la adquisición de las habilidades motoras, por ello se recomienda que los docentes planifiquen actividades conjuntas que permitan reforzar lo aprendido en clase.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Huanca, A. (2016). Realizó una investigación, “Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de edad de la institución educativa inicial 355 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016, la investigación fue descriptiva y el diseño no experimental - descriptiva. Cuya población se conformó por 38 niños de 3 y 4 años del nivel inicial. Y se aplicó la observación - la encuesta y se llegó a la conclusión que respecto a la

psicomotricidad, los niños de 3 y 4 años se encuentran en un nivel normal, porque han aumentado las habilidades motrices, expresivas y creativas a través de su propio cuerpo.

Según Andia, L. (2015); en su tesis de investigación titulada: Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno-2015; cuyo objetivo general es determinar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. El diseño de investigación fue no experimental, descriptivo; la población está conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 192 de Puno comprendida en el ámbito de la provincia de San Román. Resultado: en relación con el nivel de Motricidad, se observa que el 74% de los niños y niñas se encuentran en un nivel normal, el 22 % es riesgo y el 3% se encuentra con retraso. Conclusión: el nivel de psicomotricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 71%. El nivel de motricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por un 94%. Mientras Lachi, R. (2015); en su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general es diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Este estudio de la investigación es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 5 años. Resultado: al

valorar las recomendaciones y luego de subsanar las observaciones y las sugerencias para la mejora de la propuesta, se concluye que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Conclusión: la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad. Carmona y Correa (2014). En un estudio descriptivo hallaron que el desarrollo de la motricidad fina estaba relacionado con la condición socio económica de los niños, afirmación que coincide con el nivel encontrado en el pre test en esta investigación, en esta etapa del estudio ningún estudiante alcanzó el nivel más alto, y es preciso anotar que ellos provienen de hogares con poco desarrollo socio económico.

Andia (2015) en su investigación: “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno, Provincia de Puno y Región de Puno 2015”. La investigación tuvo un diseño no experimental, descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años a quienes se aplicó un cuestionario evolutivo TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recopilar datos para el análisis, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0. De los resultados obtenidos se observa que el nivel de psicomotricidad se observa que el 76% de los niños y niñas se encuentra el nivel normal, el 19% en riesgo y el 5% se encuentran en

retraso. Como resultado de la investigación presentada se concluye que los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal.

Cárdenas, I. (2019). En su investigación tiene como finalidad determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali- 2017. La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 63 niños y niñas; muestra de 48 niños y niñas de 3 años de nivel inicial. Se aplicó una lista de cotejo de 20 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18. Se aprecia que los resultados obtenidos después de aplicar las 15 sesiones, se visualiza que los niños en un 89.6% mejoraron el desarrollo de la motricidad fina representado por 43 niños situados en un logro previsto "A", mientras que solo el 10.4% de los niños de 3 años se encuentran en proceso "B" eso evidencia que hay relación significativa entre variables. La conclusión a la que se arriba es que existe relación significativa entre las variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Alvarado, L. (2018) En su tesis tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un

diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

2.1.3. Antecedentes Regionales.

Lúpu, N (2018). La investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” de la Villa de Uña de Gato región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y pos test a un solo grupo, se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la población muestral es de 19 unidades, entre niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el pre test es que el 21.00 % de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la

motricidad fina, y el 11.00 % obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89.47 % obtuvieron un logro “A”, lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 1, 2, 3 y 4 respectivamente.

Sosa (2017) en su investigación titulada “las actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara – 2014 tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara en el año 2014, con la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SI 65% y NO 35%, creatividad SI 53.3% y NO 46.7%, Movimiento SI 56.3% y NO 43.8%, Construcción SI 47.9% y NO 52.1%. Es así que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SI

85.8% y NO 14.2%, creatividad SI 82.1% y NO 17.9%, movimientos SI 84.2%, NO 15.83%, construcción SI 82.5% y NO 17”.

Refiere Univisión, (2013) que los niños y niñas que no son estimulados durante los cinco primeros años, no tienen éxito en alcanzar una máxima capacidad de desarrollo psicomotriz y habilidades cognitivas, generando Individuos con problemas de Salud.

Refieren Vygotsky, Piaget (1945/1979), Según su investigación han subrayado el relevante papel que el juego infantil que desarrolla el pensamiento, así como investigaciones posteriores a sus postulados, confirman las positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución de pensamiento que conduce a la abstracción y a la creatividad.

Según Barbosa (2010) manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con la Resolución de problemas, para que los estudiantes disfruten durante el proceso de construcción de un propio aprendizaje.

Según el Proyecto Educativo Regional de Tumbes (PER) (2010), esta concepción desarrollo implica una comprensión de las personas como portadoras de necesidades y de potencialidades; metas y Derechos que deben ser atendidos, implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, así mismo. Que el desarrollo sea un poco sostenible por la capacidad para mantener los logros de bienestar que vayamos conquistando lo

que implica todas las personas de recursos y capacidades para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años.

2.2. Marco teórico y conceptual

2.2.1. El juego

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Este fomenta el desarrollo de la imaginación y la capacidad creadora ya que, los niños niñas abordan ideas que son importante en su vida: juega a explorar su mundo interior tanto como el mundo de afuera, a controlar sus emociones.

Según Abad (2008) el juego lúdico, dado que es inherente a la etapa de la niñez, representa una forma de diversión y un elemento capaz de motivar la adquisición de un aprendizaje tal cual lo plantea pedagogía y psicología infantil. Los juegos en la actualidad son utilizados en las escuelas como elemento educativo, aun teniendo en cuenta que existen dentro de los programas educativos condiciones y características lúdicas que pueden aportar al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permita desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza.

2.2.1.1. El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.).

Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.

Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa. El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social, a partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos. Aprende a través del compartir y competir aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana). Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

2.2.1.2. El rol del educador en el juego

Cornejo (1999), considera que el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

El juego ha de considerarse una etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir existen o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

2.2.1.3. Clasificación del juego basada en la Teoría de Piaget

Piaget (1896-1980), lo relaciona con su teoría de las etapas de la evolución del pensamiento. Este autor equipara al juego con el acto intelectual; ya que considera que tiene la misma estructura. La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta. Mientras que el juego es una actividad en sí misma. Piaget, sostuvo que el desarrollo cognitivo se produce en cuatro periodos o etapas principales: periodo operacional, formal; estos periodos se relacionan con la edad y cada periodo fomenta ciertos tipos de conocimientos y entendimientos.

2.2.1.4. Secuencia didáctica del juego

Señala Vásquez (2008), que una secuencia didáctica consiste en una serie de actividades con un progresivo nivel de complejidad en cuanto a las aproximaciones que los alumnos deberán realizar para la resolución de un problema dado. Para llevar a cabo un juego didáctico se debe tener en cuenta a la planificación, que es una forma de prevenir la labor educativa, definiendo y organizando por escrito antes de su aplicación práctica, el conjunto de actividades que pretendemos realizar teniendo en cuenta el

propósito de esta y los objetivos que se pretende conseguir con ellas; de esta manera se obtendrá buenos resultados y el desarrollo de habilidades y competencias planificadas al inicio de la aplicación del juego.

2.2.1.5. El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Vygotsky (1945/1979), refiere que el juego en el desarrollo del pensamiento, estos estudios, así como investigaciones posteriores a sus postulados, confirman las positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognitiva del entorno físico social, en la creación de áreas del desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción y la creatividad.

2.2.1.6. Importancia del juego en el aprendizaje

Garaigordobil (2005). Refiere El juego es una fuente inestable de aprendizaje, porque es contacto y conocimiento con el ambiente, porque jugando los niños experimentan e investigan. El niño aprende mientras juega, debido a que en esta actividad obtiene nuevas experiencias, siendo una buena oportunidad para cometer aciertos o errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Los niños aprenden gran parte del conocimiento básico y muchas destrezas durante las actividades lúdicas, a través de las cuales aprenden observando a los demás y participando ellos.

2.2.1.7. El juego es siempre acción reflexión e investigación experimental del mundo:

Por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje. Adema todos estos aprendizajes que el niño realiza cuando juega serán transferidos a situaciones no lúdicos. El juego

fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al desarrollo social. A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de compartir y competir.

Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).

Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

2.2.1.8. Áreas que desarrolla el juego.

Según la Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente:

2.2.1.8.1. El juego contribuye de forma privilegiada al desarrollo psicomotor:

Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies. Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos, contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal. El/la niño/a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.

Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares, Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido, Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).

El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. El/la niño/a través del juego, especialmente mediante la

representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado.). Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

2.2.1.8.2. El juego estimula y desarrolla las funciones intelectuales

El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato, etc.).

Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.

Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

2.2.2. Enfoque colaborativo

2.2.2.1. Aprendizaje colaborativo

Es muy difundida en los medios académicos la aplicación de metodologías activas y consideran dentro de ello al aprendizaje Cooperativo y Colaborativo, algunos autores en sus trabajos de investigación publicados hacen uso de ambos conceptos de manera indistinta como Aldana (2012) y Zubieta (2013) dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo necesario aclarar ambos conceptos.

Diversos autores e investigaciones afloran con el concepto, entre ellos tenemos a Barkley, Cross y Major, (2007) lo conceptualiza de la siguiente

manera, “el aprendizaje colaborativo se basa en que el saber se genera socialmente, a través del consenso del conocimiento de los miembros del grupo, para esto las personas dialogan entre sí, llegando a un acuerdo sobre el tema” (Lillo, 2013, p. 115) para “Bruffee, el aprendizaje consiste en un proceso de aculturación y reaculturación, donde la identidad con una cultura, con una comunidad de conocimiento, se traslada a otra” (González y Díaz, 2005, p. 25). Es precisamente esta definición del concepto de aprendizaje determinante en el objetivo de la enseñanza-aprendizaje cuando se diseñan cursos con esta metodología. Galindo, Galindo, Martínez, Ley, Ruiz, Valenzuela, (2012) hacen un análisis del concepto de Aprendizaje Colaborativo desde tres enfoques, un acercamiento filosófico donde expone que el individuo al ser un ser eminentemente social se interrelaciona en su medio, generando una fluidez de cambios, adapta lo que posee ante estos cambios y asume nuevos conocimientos construidos con los miembros con los cuales interactúa.

Desde la mirada psicológica, referencia a Vigotsky, quien sostiene “que la educación debe promover el desarrollo sociocultural e integral del educando ya que el entorno a través de la cultura proporciona a los miembros de una sociedad las herramientas necesarias para modificar su ámbito físico y social” (p. 3) y desde la mirada pedagógica la educación debe promover cambios cualitativos en la persona para ser capaz de integrarse socialmente, aprender a interrelacionarse, asumir nuevos conocimientos hacerlos suyos y generar condiciones para generar nuevos conocimientos, ante esto la pedagogía adopta una postura constructivista.

De la misma posición es Roselli (2011) al considerar al Aprendizaje colaborativo como la construcción del conocimiento a través de la interacción social para generar conocimiento científico.

Diferencias entre el Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo Suarez (2004) y otros autores diferencian el aprendizaje cooperativo del aprendizaje colaborativo, si bien ambos son una propuesta pedagógica desde la enseñanza para el aprendizaje el cooperativo tiene un énfasis de “procedimientos que puede formular y suscitar el docente en favor del aprendizaje de los estudiantes como meta fundamental” mientras que el Colaborativo admite más la autogestión donde el docente “se apoya en estructuras de aprendizaje sugerida” y citando a Ronkowski (1998) concluye que el “aprendizaje cooperativo es un tipo concreto de colaboración” (p. 94), de igual manera Bruffee (1999) quien basa su investigación del aprendizaje colaborativo en el sistema universitario hace una clara diferencia entre lo cooperativo y colaborativo: Lo diferencia tanto en el proceso como por la autoridad ejercida por los docentes, en el trabajo cooperativo el docente tiene una influencia propia en el mismo proceso ya que los estudiantes están en una etapa formativa y es necesario que el docente tenga la respuesta a las preguntas, mientras que en el colaborativo al ser estudiantes universitarios se busca un mayor autocontrol y autonomía en su aprendizaje por lo tanto el docente cumple un rol más orientador ya que se pone énfasis en el diálogo y los acuerdos o desavenencias que el grupo pueda encontrar y exponer sus hallazgos en clase (González y Díaz, 2005).

El docente no es ya la autoridad indiscutible de la verdad o de saber, sino además la que nace como producto de los grupos de discusión entre pares. Por eso el docente que trabaja con el Aprendizaje Colaborativo busca además generar capacidades para un estudio autónomo en el estudiante universitario, su participación en los grupos es de manera voluntaria, participa sosteniendo su punto de vista (razonamiento), pero además aprende a aceptar otros puntos de vista (cuestiona), este reajuste de conceptos en los cuales sus puntos de vista convergentes y divergentes forman su nuevo marco conceptual para generar nuevo conocimiento (González y Díaz, 2005).

Dimensiones del Aprendizaje Colaborativo y Cooperativo Johnson, Johnson, y Holube (1999) integra el Aprendizaje Cooperativo en cinco elementos básicos y se los puede denominar sus dimensiones o componentes, “Interdependencia positiva, Interacción cara a cara estimuladora, Responsabilidad individual, Técnicas interpersonales y de equipo y Evaluación grupal” (p. 9), los estudios posteriores de García y Suárez (2011) los categoriza en cinco dimensiones:

“Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción estimuladora, Gestión interna de equipo, y evaluación interna del equipo” (pp. 485- 491), sobre los estudios de Johnson Etal. Diversas instituciones adoptan el Aprendizaje Cooperativo dentro su sistema de enseñanza-aprendizaje entre ellas la Universidad Politécnica de Madrid (2008) quien los categoriza en las dimensiones de, “Interdependencia positiva, La interacción “cara a cara” o simultánea, Responsabilidad

individual, las habilidades sociales, Autoevaluación del grupo” (pp. 8-9), así mismo el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

2.2.3. Material concreto

Concepción (2006) señala que el uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende. El material concreto enriquece la experiencia sensorial, base del aprendizaje, desarrolla capacidades, actitudes destrezas en el niño.

2.2.3.1. Características

Los materiales concretos para cumplir con su objetivo, deben presentar las siguientes características: Deben ser contruidos con elementos fáciles y sencillos y fuertes para que los estudiantes los puedan manipular y se sigan conservando.

Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes, que presente na relación directa con el tema a trabajar, que los niños puedan trabajar con el objeto por ello mismos, puedan permitan la comprensión de los conceptos.

2.2.3.2. Selección de material concreto

El uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende.

El material concreto, El uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende. El material concreto enriquece la experiencia

sensorial, base del aprendizaje, desarrolla capacidades, actitudes o destrezas en el niño.

2.2.4. Motricidad

Según Rigal (2006), la educación motriz se debe dirigir con el fin de reforzar el control motor de los niños, niñas y mejorar así, su coordinación motriz.

Es importante saber que la motricidad se relaciona con la evolución de las aptitudes motrices del niño, por lo tanto, a medida que crece, va controlando movimientos cada vez más complejos.

2.2.4.1. Desarrollo de la motricidad

Muñiz B. (2010), refiere que el desarrollo de la motricidad fina es el resultado de los logros alcanzados por el niño, niña en el dominio de los movimientos finos y precisos de las manos y los dedos, implica un nivel elevado de maduración y precisión, con la coordinación de óculo manual persigue conseguir suficiente precisión, y exactitud para posibilitar la realización de los trazos que componen la escritura.

2.2.5. Motricidad fina

Fonseca (1998), refiere a los Movimientos con propósitos controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos. La mejor adquisición de la pinza digital de una mejor coordinación óculo manual, para el desarrollo de la motricidad fina. Se cree que la motricidad 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 o agujero. 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. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo 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.

2.2.5.1. Clasificación de la motricidad fina.

Gonzales (1998) 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.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar, como educativo en general son: Coordinación viso manual, Coordinación facial, Coordinación fonética, Coordinación gestual.

2.2.5.2. Desarrollo de la motricidad fina.

Según Alba C (2016), El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, eso quiere decir que una habilidad ayuda a que surge otra. Es progresiva, siempre se va acumulando las funciones simples primero. Y después la más complejas, todas partes del sistema nervioso, actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo de las habilidades psicomotricidad fina es decisivas para el niño. Sus logros en este campo abren la puerta a la experimentación y al aprendizaje sobre su entorno y, como consecuencia, la psicomotricidad fina juega un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia.

2.2.5.3. Control de la motricidad fina.

Según MedlinePlus N.L.M. (2020) El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos

pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar. Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (movimientos grandes y generales). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludarlos. Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina.

El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: coordinación, fuerza muscular, sensibilidad normal.

2.2.6. Educador:

Define a un educador con un perfil adecuado, ya que es ella la que brindara los conocimientos a sus niños. (Izarra, sf)

Es una persona que presta un servicio público, además se le denomina como un privilegio, como una autoridad y un reconocimiento social de quienes son educadores. (Marcelo, 1989:9)

2.2.7. Instituciones Educativas:

Se define como el lugar de convivencia escolar que se va a encargar de transmitir las reglas, hábitos, habilidades cognitivas, así como promover la lectura y la escritura. (Delval, 1991)

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Hipótesis General

La aplicación de los Juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” de la Región Tumbes 2018.

Hipótesis Nula

La aplicación de los Juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto no mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” de la Región Tumbes 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño Pre- experimental con pre test y pos – test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que trabajará.

O1 -----X ----- 02

Dónde:

O = Estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante”

O1 = Pretest al grupo.

X = Aplicación de juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto.

O2 = Pos - test al grupo.

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo por que recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, el nivel de investigación teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales. Por lo que su nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

4.2 .Población y muestra

Está constituida por 201 estudiantes 3, 4 y 5 años de edad, y que pertenecen a la Institución Educativa, que está ubicada en la Calle Tomas Arizola – Calle Trece /N 205 del Centro poblado de Aguas Verdes, Zarumilla.

La población muestra estuvo conformada por 25 niños, seleccionada a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo, es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que desea conocer.

Cuadro N° 1: Población maestra de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes.

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	N° Estudiantes	
			Varones	Mujeres
Zarumilla	Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante”	4 años	15	10
Total			25	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes, 2018.

Criterios de inclusión

Estudiante de 4 años de edad; Matriculados en 4 años de edad del “aula científicos”, Disposición a participar en el programa.

Criterios de exclusión.

Estudiantes que se integren a 4 años de la Institución Educativa Inicial 205 “Sol Radiante” Distrito Aguas Verdes, Provincia Zarumilla, Región Tumbes - 2018 después de haber iniciado el programa; estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

4.3. Definición y Operacionalización de las Variables e indicadores

Cuadro N° 2 Matriz de Operacionalización de las variables

Titulo	Problema	Variabes	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Programa De Juegos Lúdicos Basados En El Enfoque Colaborativo Utilizando Material Concreto, Mejora El Desarrollo De La Motricidad Fina En Los Niños Y Niñas De 4 Años De La I.E.I N° 205 “Sol Radiante” Del Distrito De Aguas Verdes, Región Tumbes 2018	¿Cómo el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 205 “Sol Radiante” De la Región Tumbes 2018.	V.I Juegos lúdicos	Variable Independiente. Los juegos lúdicos son un conjunto de actividades donde los niños construyen sus propios aprendizajes y su propia realidad social y cultural, ampliando su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente su propio desarrollo	Es un espacio donde el niño comenzara a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo uso de material concreto, el cual el niño pueda tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia.	Coordinación viso manual	Participa de los juegos programados demostrando su autonomía Manipula objetos y material concreto coordinando el movimiento ojo – mano	Imita sonidos onomatopéyicos de los animales. Embolilla plastilina con las yemas de los dedos. Modela con plastilina figuras variadas Ensarta bolitas de cuentas en cerda Ensarta tablitas de madera con formas geométricas Rasga papel crepe con las yemas de los dedos Embolilla papel crepé y lo pega sobre las imágenes. Punza sobre los puntos de una figura Juega con títeres de dedos y mano Reproduce figuras en el aire haciendo. Movimientos circulares y rectos (dedos Mano)
			V.D Motricidad Fina	Variable Dependiente. Fonseca (1998), refiere a los movimientos con propósitos controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos. La mejor adquisición de la pinza digital de una mejor coordinación óculo manual (ojo, mano), para el desarrollo de la motricidad fina. Los componentes que la definen son: coordinación viso-manual, Facial, gestual y fonética.	Se ubica en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de su vida, y en su perfección específica al de movimientos humano, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar emociones y creencias y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita.	Coordinación Fonética	Juega imitando sonidos melodías Produce diferentes sonidos del ambiente
						Coordinación Gestual	Realiza ejercicios a través de expresiones faciales.
					Coordinación facial	Realiza ejercicios a través de expresiones faciales,	Se mira al espejo haciendo ejercicios: saca la lengua, sonrío, llora, baila. Hincha las mejillas inflando un globo. Abre y cierra los ojos frente al espejo y arruga la nariz.

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

Observación

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

Lista de cotejo.

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de

profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. Tomado y adaptado de tesis Kelly Yamelly Iparraguirre Jaque.

4.5 Plan de análisis

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

Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Cuadro N° 3 Escala de calificación

NIVEL EDUCATIVO	ESCALA DE CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Educación Inicial	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
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

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

4.2. Matriz de Consistencia

Cuadro N° 4 Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
“Programa De Juegos Lúdicos Basados En El Enfoque Colaborativo Utilizando Material Concreto, Mejora El Desarrollo De La Motricidad Fina En Los Niños Y Niñas De 4 Años De La I.E.I N° 205 “Sol Radiante, Región Tumbes 2018”	¿Cómo el programa de juegos lúdico basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” región tumbes 2018.	<p>Objetivo General: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018</p> <p>Objetivos Específicos: Definir si los programas de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual en los niños y niñas de 4años, antes de aplicar los juegos lúdicos con material concreto. Detallar la motricidad en la dimensión gestual en los niños y niñas de 4 años, Determinar los juegos lúdicos en la dimensión facial en los niños y niñas de 4 años. Determinar los juegos lúdicos en la dimensión fonética.</p>	<p>H1: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material Concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de aguas verdes, región tumbes 2018.</p> <p>H0: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material Concreto no mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante”, región tumbes 2018.</p>	<p>Variable Independiente Juegos lúdicos utilizando material concreto.</p> <p>Variable Dependiente: Motricidad fina</p>	<p>Coordinación visomanual</p> <p>Coordinación Gestual</p> <p>Coordinación Facial</p> <p>Coordinación Fonética</p>	<p>Tipo: Cuantitativa. Nivel: Explicativo. Diseño: Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo.</p> <p>Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:</p> <p>O1 X O2</p> <p>Dónde:</p> <p>O1 = Pre-test grupo X= Aplicación de juegos lúdicos O2 = Post-test grupo</p> <p>POBLACIÓN El estudio se realizó con una población de 25 niño de 4 la I.E.I N° 205 “Sol Radiante”, región tumbes 2018los cuáles a la vez constituyen la población y la muestra</p>

Fuente: Elaboración propia

4.3. Principios Éticos

Se tomó en cuenta el código publicado por la American Psychological Association (A.P.A.) en el año 1976, bajo un título "Principios éticos en la realización de investigaciones con sujetos humanos". En cualquier caso, y a modo de síntesis, es muy importante:

Ser honestos y no mentir ni manipular los datos obtenidos en una investigación (existen famosísimos fraudes científicos como el protagonizado por Sir Cyril Burt con su trabajo acerca de la inteligencia como factor determinado genéticamente).

Tratar con enorme consideración a los sujetos experimentales para que se encuentren lo más cómodos y tranquilos posible, garantizando con ello no sólo el cumplimiento de normas de carácter ético, sino también la interferencia de variables contaminadoras como podría ser el propio estrés producido por una antinatural situación experimental.

No engañar malintencionadamente a los sujetos para conseguir su participación en un experimento, ya que es preferible ocultar cierta información a nuestros sujetos (sólo si la naturaleza de nuestro trabajo de investigación así lo exige) comentándoles que al final de la medición se resolverán todas sus dudas o preguntas, que mentirles o hacerles sentirse manipulados y ridículos.

No incurrir en plagio, sino referenciar adecuadamente mediante citas u otro tipo de indicadores las fuentes de la información utilizadas.

V.RESULTADOS

5.1. Resultados

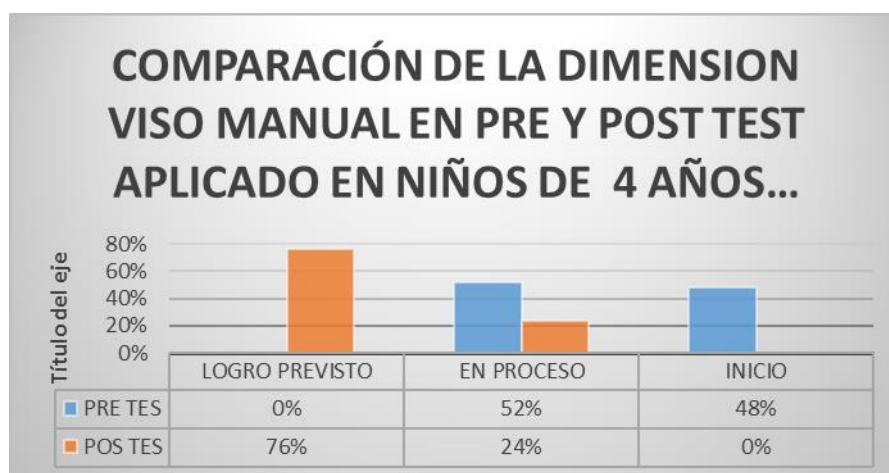
Resultados Base de Datos del pre y pos test. comparación de los resultados del pre y pos test en la dimensión visomanual para demostrar si la aplicación de juegos lúdicos mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes.

Tabla N° 1 Resultados Del Pre Y Pos Tes

VISO MANUAL		PRE TEST		POS TES	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSALUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	15 A 19	0	0%	19	76%
EN PROCESO	10 A 14	13	52%	6	24%
INICIO	5 A 9	12	48%	0	0%
TOTAL		25	100%	25	100%

ente anexo 4 base de datos 2018

Gráfico N° 1 Comparación De La Dimensión Viso Manual



Fuente: Anexo 4 Base de Datos

INTERPRETACIÓN

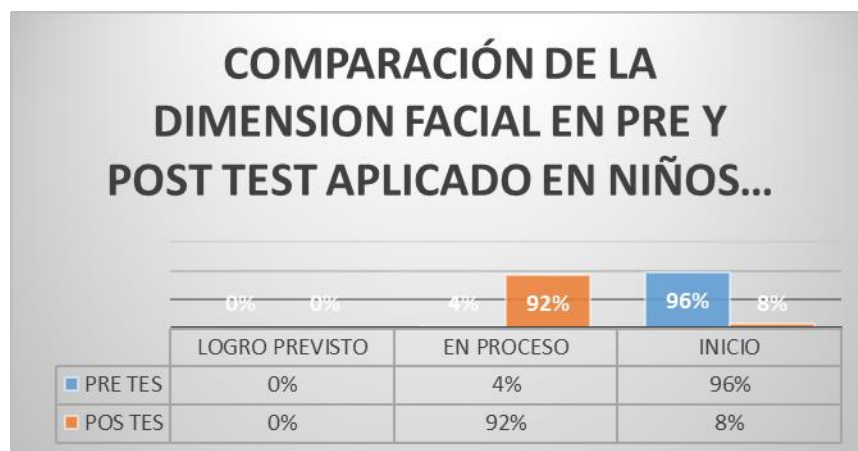
De tabla 1, grafico 1 de las barras en la dimensión visomanual, los 25 estudiantes valorados en esta dimensión el pre test el 0 % de los estudiantes se encuentran en Logro previsto; el 52% en Proceso; el 48% esta en inicio, mientras que en el Pos Test el 76% de los estudiantes están en nivel del logro previsto, el 24 % en proceso mientras que el 0 % se encuentra en inicio.

Tabla N° 2 Comparación Del Pre Y Pos Tes De La Dimensión Facial

DIMENSION FACIAL		PRE TES		POS TES	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	15 A 19	0	0%	0	0%
EN PROCESO	10 A 14	1	4%	23	92%
INICIO	5 A 9	24	96%	2	8%
TOTAL		25	100%	25	100%

FUENTE: Anexo 4 de la base de Datos

Gráfico N° 2 Comparación De La Dimensión Facial



FUENTE: Anexo 4 Base de datos 2018.

INTERPRETACIÓN: De la tabla 2, grafico 2 de las barras de la dimensión facial los valores del Pre Test el 0 % de los estudiantes se encuentran en Logro; el 4 % en

proceso; el 96% esta en inicio, mientras que el Pos test 0 % en Logro; 92% en Proceso y el 8% en inicio.

Tabla N° 3 Comparación De La Dimensión Fonética

DIMENSIÓN FONETICA		PRE TES		POS TES	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	15 A 19	0	0%	0	0%
EN PROCESO	10 A 14	0	0%	5	20%
INICIO	5 A 9	25	100%	20	80%
TOTAL		25	100%	25	100%

Fuente: Base de datos (anexo 4)

Gráfico N° 3 Comparación De La Dimensión Fonética



Fuente Anexo 04 base de Datos

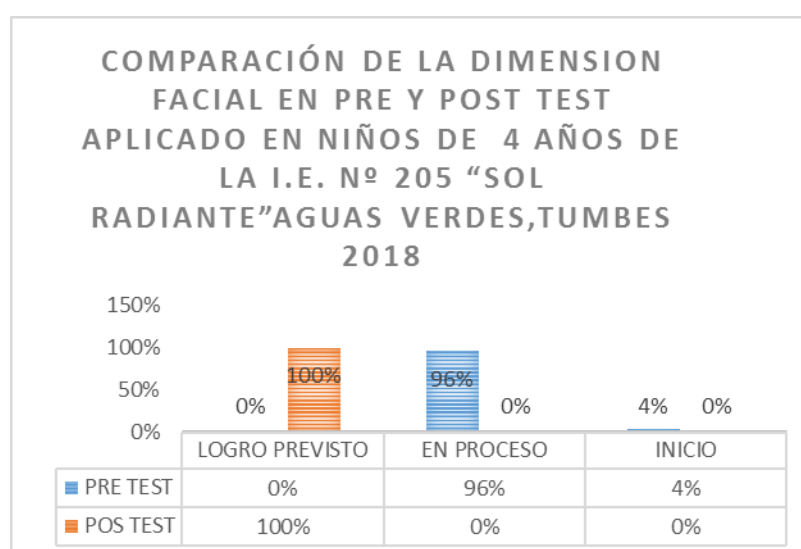
INTERPRETACIÓN: De la tabla 3, grafico 3, se muestra que del 0% de los estudiantes el estuvo en Logro; el 0% en Proceso y el 100% en inicio. luego de aplicar el Pos Test se obtuvo que 0 % de los estudiantes se encontraron en Logro, 20% de los estudiantes estaban en Proceso y el 80% de los estudiantes quedaron en inicio.

Tabla N° 4 Comparación De La Dimensión Gestual En Pre Test Y Pos Test

DIMENSIÓN GESTUAL		PRE TES		POS TES	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	15 A 19	0	0%	25	100%
EN PROCESO	10 A 14	24	96%	0	0%
INICIO	5 A 9	1	4%	0	0%
TOTAL		25	100%	25	100%

FUENTE: Anexo 4 base de datos 2018.

Gráfico N° 4 Comparación De La Dimensión Gestual En Pre Test Y Pos Test



FUENTE:

Anexo 4, Base de datos.

INTERPRETACIÓN: Según la tabla 4, grafico 4 se observa en el pre test que el 0% de los estudiantes se encuentra en logro previsto; el 96% de la muestra están en Proceso, el 4% en inicio. En el Pos Test se obtuvo que el 100% de los estudiantes se encuentran en el Logro Previsto; el 0% en proceso y el 0% en inicio.

PRUEBA DE WILCOXON

Tabla N° 5 Prueba de Wilconxon -Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST – PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	0 ^c		
	Total	25		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de prueba

	POSTEST – PRETEST
Z	-4,380 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

En la tabla titulada rangos vemos que se analizaron 25 pares (niños y niñas que se estudiaron) hubo ceros rangos negativos, 25 positivos y 0 empates.

En la tabla titulada Estadísticos se observa de prueba la fila sig. Asintótica (bilateral) y su valor es 0.000.

Podemos decir que, como el valor de p es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que hay evidencia suficiente para plantear que programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 “sol radiante del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018 con un nivel de significancia del 5%

5.2.Análisis de los resultados

Para el análisis y la interpretación de los resultados y ver si a mejorado la motora fina, primero se ejecutó un antes (Pre Test) y luego un (Pos Test), dichos resultados se aplicaron en la estadística inferencial, así mismo la estadística descriptiva de la tabla titulada rango muestra positivos que se analizaron 25 alumnos (niños y niñas) dando como resultado 00 rango negativo, 25 y 0 empates. En la tabla estadística se ve la fila asintótica (bilateral) y su valor es 0.000; por lo tanto como el valor de P es menor a 0.05, entonces se rechaza hipótesis nula y se concluye que existen evidencias para aceptar el Programa de juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018 con un nivel de significancia del 5%.

Se Determinó que el Programa de Juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora significativamente la motricidad fina con la dimensión Viso manual en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 205 Sol Radiante de Aguas verdes Tumbes 2018, donde el resultado

de la tabla 1 y grafico 1 demuestra que mejora colaborativamente la dimensión Visomanual logrando pasar de un 48% del pre test al 76% del pos Test; estos resultados demuestran que luego de aplicar el programa de juego lúdico mejora la motricidad fina en los niños y niñas 4 años de la I.E.I N° 205 Sol Radiante de Aguas Verdes, Región Tumbes, estas evidencias fueron corroborado por los aportes de Venezuela Castro (2020) La motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 888 “señor de los milagros del Distrito de Comas.

Según la dimensión facial en la tabla 2, grafico 2 demuestra con claridad que en el pre test el 96% de los estudiantes se encontraron en el nivel de inicio; en el Pos test el 92% de los estudiantes estuvieron en proceso, demostrando significativamente que la aplicación de los Programas de Juegos Lúdicos mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes. Comparando con los resultados de Alvarado, L (2018) en su tesis Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años puede mejorar la motricidad fina a su vez produce buenas reacciones en los niños ya que ellos disfrutaban de los juegos.

Se demostró que el Programa de Juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo no mejora significativamente la motricidad fina con la Dimensión Fonética en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes Tumbes 2018. Evidenciando los resultados en la tabla 3, grafico 3, en donde se demuestra que los niños de 4 años mejoraron la expresión fonética teniendo como valor 100% de los estudiantes en el pre test

obtuvieron inicio y luego del Pos Test se obtuvo que 80 % de los estudiantes continuaron con el calificativo de inicio, también se valoró que el 20% obtuvo proceso en la aplicación del pos tes demostrando que no se obtuvo mayor beneficio luego de la aplicación del programa.

Se determinó que la aplicación de programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina con la dimensión gestual en los niños y niñas 4 años de la institución antes mencionada, se evidencia los resultados de la Tabla 4, gráfico 4 que si los niños y niñas de 4 años mejoran la expresión gestual logrando el 96 % en Proceso en el Pre Test y el 100% del Pos Test logrando pasar en el pos test luego de aplicar las sesiones de aprendizaje confirmando que las estrategias Lúdicas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina dando buenos resultados estos se confirma con el aporte de la investigación sostenida por Chuva, C.(2016) manifiesta en su investigación que las habilidades en los niños que ingresaron a una vida llena de interés desarrollándose los gestos y movimientos que mejoran la motricidad fina.

VI. CONCLUSIONES

Para responder al problema planteado se generó el objetivo general demostrar que los programas de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoro la motricidad fina en las dimensiones visomanual, facial, fonética y gestual de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Sol Radiante, tras la aplicación de la prueba de wilcoxon, dando como resultado 00 rango negativo, 25 positivos y 0 empates. En la tabla estadística se ve la fila asintótica (bilateral) y su valor es 0.000; por lo tanto como el valor de P es menor a 0.05, entonces se rechaza hipótesis nula y se concluye que existen evidencias para aceptar el Programa de juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018 con un nivel de significancia del 5%. Luego de los resultados obtenidos en el re test se muestra que la mayoría de la población tiene bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando que muy poco de se desarrolla las actividades de expresión visomanual.

Se concluye que los resultados del pos test, aplicado después de llevar a cabo el programa de jugos lúdicos utilizando material concreto en la dimensión facial, se puede afirmar que se mejora significativamente los valores de la motricidad fina luego le la aplicación de diferentes sesiones de expresión facial. Según la dimensión facial en la tabla 2, grafico 2 demuestra con claridad que en el pre test el 96% de los estudiantes se encontraron en el nivel de inicio; en el Pos test el

92% de los estudiantes estuvieron en proceso, demostrando significativamente que la aplicación de los Programas de Juegos Lúdicos mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes. Comparando con los resultados de Alvarado, L (2018) en su tesis Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años puede mejorar la motricidad fina a su vez produce buenas reacciones en los niños ya que ellos disfrutaban de los juegos.

Se concluye después de la aplicación de Programa de Juegos Lúdicos basado en el enfoque colaborativo no mejora significativamente la motricidad fina con la Dimensión Fonética en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 205 Sol Radiante del Distrito de Aguas Verdes Tumbes 2018. Evidenciando los resultados en la tabla 3, grafico 3, en donde se demuestra que los niños de 4 años mejoraron la expresión fonética teniendo como valor 100% de los estudiantes en el pre test obtuvieron inicio y luego del Pos Test se obtuvo que 80 % de los estudiantes continuaron con el calificativo de inicio, también se valoró que el 20% obtuvo proceso en la aplicación del pos tes demostrando que no se obtuvo mayor beneficio luego de la aplicación del programa.

Se a llegado a la conclusión la aplicación de programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina con la dimensión gestual en los niños y niñas 4 años de la institución antes mencionada, se evidencia los resultados de la Tabla 4, grafico 4 que si los niños y niñas de 4 años mejoran la expresión gestual logrando el 96 % en Proceso en el Pre Test y el 100% del Pos Test logro previsto, luego de aplicar las sesiones de aprendizaje confirmando

que las estrategias Lúdicas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina dando buenos resultados estos se confirma con el aporte de la investigación sostenida por Chuva, C.(2016) manifiesta en su investigación que las habilidades en los niños que ingresaron a una vida llena de interés desarrollándose los gestos y movimientos que mejoran la motricidad fina.

Referencias Bibliográficas

Abad (2008) El Juego Lúdico

Andia Espezua, L. (23 de 01 de 2017). *Repositorio Uladech*. Recuperado el 18 de 07 de 2019, de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/245>

Ancona. Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas de Investigación; 1998

Aprendizaje significativo. [sede web]. [Citado 2011 noviembre 11].

Disponible en: <http://unaprendizajesignificativo.blogspot.com/>

Aprendizaje significativo. [Sede web]. [Citado 2018 abril 23]

Disponible en:

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

Alvarado Montalvo, L. (08-08 de 2018). “Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018” <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4864>

Azanca, N. (2005) Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial; 2005.

Barrios C. (2008). Programa en Institución Educativa 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote Perú. Tesis presentada y publicada.

Bilbao, (1995) Descleé de Brouwer, 1995

Brinnitzer, M. (2008) Actividades del juego. 4 ed. Buenos Aires: Bonum; 2008.

Campbell, D. (2005) Diseños experimentales y cuasi experimentales en la Investigación Argentina: Sampieri; 2005.

Castellar, G., González, S & santana, Y. (2015) “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta” [citado 13 noviembre 2019] Universidad de Cartagena- Colombia; 2015.
<http://190.242.62.234:8080/jspui/handle/11227/2106>

Castro, R. (2001) Secuencia Didáctica. 3 ed. México: Plaza y Valdés; 2001. Que el Aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos.

Calatayud, M. (2000.) “El juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas distrito de Chimbote 2005”. Tesis presentada y publicada Por la Universidad Nacional de la Santa. Chimbote – Perú 2005.

Calderón, K. (2005) (El juego en la infancia. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia; 2005

Cardenas, I (2019) “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la institución educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali”. Tesis publicada por la Universidad ULADECH. Ucayali - Perú.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8864>

Cea, D. (1998) Ancona M. Metodología cuantitativa, estrategias y técnicas e Investigación. Social. Madrid: Si medio.

Código de Ética para la Investigación-version 002-ULADECH, 2019

Correa, L (2008)“El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años”. Trabajo monográfico. Universidad Nacional de la Santa. Chimbote Perú.

Coll, (2000) Condiciones para el aprendizaje significativo España: Madrid: Huerga y Fierro.

Chacón, P. (2012) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo Crearlo en el aula? [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador; 2008 [citada 16 mayo 2012]. Disponible en: paulachsupelipc@gmail.com.

Chadwick, M. (1990) Juegos de razonamiento lógico. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello; 1990. Que la comprensión y construcción de aprendizajes surge muy Vinculada a la experiencia, los aprenden conforme a sus actividades.

Delgado Moreno, D. (2014). Dialnet. Recuperado el 13 de 11 de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802869>

Escard (1999) El juego: en la acción educativa del nivel inicial. Ediciones Novedades educativas. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas, 1999.

Fernández, E. (2003). Los recursos didácticos. Texto del contexto educación [Artículo Internet]. 2003 Jul [citado 08

Setiembre 2018]. Disponible en:
http://www.slideshare.net/fdoreyblrecursos_didácticos_112613.com.pe

Farmer (2012) Estrategia didáctica [citado 2012 febrero 22]. Disponible en:
http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/estrategias_metodologicas.pdf.

Flor Castelo, A. & Magalán, S (2017). UNACH. Recuperado el 13 de 11 de 2019, de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3545>

Garaigordóbil, M. (1995) 8 Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la Creatividad. Garaigordobil, M. (2003) Diseño y evaluación de un programa de intervención Socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la Violencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa [Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2011]. Disponible en:
http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%20OO3%20MEC%20Programa%2010-12.pdf .

Garaigordobil, M. (2005) Diseño y evaluación de un programa de intervención Socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la Violencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa [Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2017]. Disponible en:

http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%20OO3%20MEC%20Programa%2010-12.pdf.

García, A. (2000) Gutiérrez F, Marqués J, Román R, Ruiz F, Samper M. Los juegos en la Educación física de los 6 a los 12 años. 2 ed. España: INDE publicaciones; 2000

García, A. (2000) El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex; 2009.

Gómez Rodríguez, Tatiana; Molano, Olga Patricia y Rodríguez Calderón, Sandra. La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Ibagué : Universidad del Tolima, 2015. <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>

Huanca, A. & A Reyna - 2017 - repositorio.uladech.edu.pe

Hernández, SR. Fernández C.C. (1998) Metodología de la investigación. México: McGraw Hill; 1998. Cea D, (1998)

Lezama. (2011) “Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo Utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje de Zarumilla - Tumbes, en el año 2011”. Tesis presentada y publicada por la Uladech Católica los Ángeles de Chimbote. – Perú 2011.

Lúpu Cedillo, N. R. Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en

los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe Y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. Universidad Los Ángeles de Chimbote Tumbes. (10 de 09 de 2018). Repositorio Uladech. Recuperado el 12 de 11 de 2019, de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6042>

Medina Salazar, A. k. (2016). Universidad Nacional de Loja. Recuperado el 13 de 11 de 2019, de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/9265>

Montañés, J. (2003) Aprender y jugar: Actividades educativas mediante el material lúdico Didáctico. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha;2003.http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/estrategias_metodologicas.pdf

Ortiz, A. (2009) Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, Evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral; 2009.

Ribes, M. (2011) Educador Infantil de la Generalitat de Valencia. México: Litoral; 2011. Ministerio de Educación y Ciencia. Juegos para desarrollar habilidades. España Secretaría general técnica; 2005.

Rodríguez Medina, P. A., & Flores León, S. C. (2013). Tesis. Recuperado a partir de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3399>

Ruiz, F. (.2004) El juego en la educación infantil España: Editorial Mad; 2004.

Aprendizaje colaborativo. [Sede web]. [Citado 2017 abril

11] disponible en:

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20colaborativo>

Santibáñez, R. (1855) Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2017 marzo

10]. Disponible en:

<http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a0007%3a00&max-results=7>

Santibáñez, R. (2012) (Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2017 mayo 10].

Disponible en:

<http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a0007%3a00&max-resultados>

Sosa M. (2017) Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo

orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de

educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014. [Tesis] [Citado 2019

Setiembre 10]. Disponible en:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/430>

Vélez., R. (2003) Fernández M. El juego como actividad de desarrollo cognitivo

España: MAD S.L; 2003.

Villareal. (2005) " Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años".

Monografía. Universidad Nacional de la Santa. Chimbote – Perú.

Yong, D. (2006) Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote”. Tesis presentada y Publicada por la Universidad Nacional de la Santa. Chimbote –Perú.

ANEXOS

ANEXO 01: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - LISTA DE COTEJO

Apellido y nombre:.....


Sexo: ...

Edad:...

sección:.....

Variable	Dimensión	N° observación en test	Indicador	Valoración	
				Si	No
Dependiente : Motricidad Fina	Coordinación Visual	1	Utiliza el índice del pulgar para trasladar papeles de una caja a otra		
		2	Coloca botones pequeños en una botella		
		3	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.		
		4	Manipula el punzón para hacer agujeros en una imagen		
		5	Pica con punzón sobre las líneas trazadas en una hoja		
		6	Enhebra botones en hilo de Nylon		
		7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas		
		8	Enhebra hilos en una silueta		
	Coordinación Facial	9	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos		
		10	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, desagrado)		
		11	imita gestos vistos en imágenes		
		12	Realiza gestos como soplar, fundir los labios y dar besos		
		13	infla las mejillas simultáneamente		
		14	Guña un ojo al sonido de un pito		
	Coordinación Fonética	15	Repite Sonidos onomatopéyicos de los animales		
		16	Repite trabalenguas realizadas en las sesiones de clase		
		17	Practica los sonidos del alfabeto		
		18	Articula de forma adecuada las palabras compuestas		
		19	Entona las canciones por párrafos		
	Coordinación gestual	20	Modela la plastilina de una figura simple		
		21	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco		
		22	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano		
		23	Abre y cierra las manos en un puño suavemente		
		24	Presiona las pelotas con una mano		
		25	Abotona y desabotona una camisa en dos minutos		
		26	Mueve ambas manos al ritmo de una canción		
		27	Desenvuelve los caramelos con las yemas de los dedos		

ANEXO 02 CONSENTIMIENTO INFORMADO


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN ULADECH CATÓLICA

Investigador principal: Fernández Carmen, Diana Briggýt

Consentimiento informado

Estimado participante,

El presente estudio tiene el objetivo de Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.F. N° 205 "Sol Radiante" del Distrito de Agua Verdes, región Tumbes 2020

Si deseas participar, los evaluadores del estudio le presentarán un cuestionario físico. Podrás responder hasta en un tiempo estimado de 40 minutos. Debes saber que todas tus respuestas no se catalogarán como malas o buenas. Intenta responder a todas las preguntas con sinceridad y franqueza, si tienes alguna duda no temas en preguntar. Además, el estudio no representa ningún riesgo, puesto que solo responderás un cuestionario.



Toda la información que proporciones será confidencial y sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. Será guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Tu nombre no será utilizado en ningún informe. Si decides no participar, no se te tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, eres libre de retirarte del estudio en cualquier momento.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú Dra. Magaly Quiñones Negrete al celular: 943489768, o al correo: magaly1968@outlook.com.pe

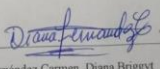
Si tienes dudas acerca de tus derechos como participante de un estudio de investigación, puedes llamar a la Mg. Zoila Rosa Limay Herrera presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Cel: (+51043) 327-933, E-mail: vgorritis@gmail.com

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:

Gomer Calderón, Estelita Del rosario
Directora



Fernández Carmen, Diana Briggýt
Investigador

10/03/2020

ANEXO 03: BASE DE DATOS

APLICACION DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE A LOS ALUMNOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 205 "Sol radiante.											
Nº	NIÑOS	PRE TEST				TOTAL	POS TES				TOTAL POS TES
		TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL FONETICA	TOTALGESTUAL		TOTAL VISO MANUAL	TOTAL, FACIAL	TOTAL FANETICA	TOTA GESTUAL	
1	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	12	9	7	10	38	16	12	9	18	55
2	ALVARADO ATOCHE, SCARLET ROMINA	13	6	8	10	37	15	9	9	16	49
3	ALVARADO ATOCHE, SCARLET ROMINA	10	6	8	10	34	16	11	9	15	51
4	TOCTO CRUZ ANDY	12	10	6	9	37	16	11	8	15	50
5	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	9	8	6	10	33	13	12	8	17	50
6	CASTILLO APONTE, LUCERO	12	8	8	10	38	15	11	10	13	49
7	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	13	7	7	12	39	16	9	9	18	52
8	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	10	9	6	10	35	15	10	8	16	49
9	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	11	9	8	11	39	16	10	10	16	52
10	CRUZSANCHEZ, JHOJANT	9	8	6	14	37	13	11	9	15	48
11	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	10	8	6	11	35	12	11	9	17	49
12	GONZA CARMEN, EMYLI	8	8	6	11	33	16	12	9	18	55
13	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	12	6	5	11	34	12	10	8	17	47
14	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	8	8	7	10	33	16	12	9	16	53
15	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	12	9	6	11	38	13	11	9	16	49
16	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	9	7	6	12	34	16	11	9	16	52
17	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	8	8	5	10	31	14	11	9	18	52
18	MORALES CALDERON, DAYRON	9	7	6	11	33	15	10	10	18	53
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	9	8	5	10	32	15	10	9	18	52
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN	10	6	5	11	32	15	11	10	17	53
21	RODRGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	9	7	5	10	31	15	12	9	17	53
22	VIERA NEVAREZ ANALI	8	6	5	10	29	15	11	8	17	51
23	VIERA NEVAREZ PABLO	9	6	7	10	32	16	12	10	16	54
24	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	9	9	6	10	34	16	10	8	17	51
25	OTINIANO PEZUA SARA	10	7	5	10	32	16	10	9	16	51

Nº	Niños	PRE TEST																																		
		coordinación visomotriz								TOTAL VISO MANUAL	coordinación facial						TOTAL FACIAL	coordinación fonética					TOTAL FONÉTICA	coordinación gestual										TOTAL		
		Utiliza el índice del pulgar para trasladar papeles de una caja a otra	Coloca botones pequeños en una botella	recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas	Manipula el punzón para hacer agujeros en una imagen	pica con un punzón sobre las líneas trasadas en una hoja	enhebra botones en hilo de nylon	pasa fácilmente sus pasadores por el ojal de su zapatailla	Enhebra hilos en una sifneta		Canta y escucha canciones acompañadas de gestos	Expresa sensaciones acompañadas de gestos	Imita gestos vistos en imágenes	Realiza gestos como soplar fundir los labios y tirar besos	Infla las mejillas simultaneamente	Guía un ojo al sonido de un silbato		Repite sonidos Onomatopéyicos de los animales	Repiten claridad trabalenguas	Practica los sonidos del alfabeto	articula de forma adecuada las palabras compuestas	entona las canciones po pátrafos		Moldea con plastilina	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	inserta las bolitas en el agujero desde una distancia prudente	Abre y cierra las manos en un puño suavemente	Presiona las pelotas con una mano	Abotona y desabotona una camisa con facilidad	Mueve ambas manos al ritmo de una canción	Desenvuelve los caramelos con las yemas de los dedos	TOTAL MANUAK MANUAL		TOTAL	
1.	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	2	2	2	1	1	1	1	2	12	2	1	1	1	2	2	9	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	38
2.	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	1	2	2	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	1	1	6	2	2	2	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	10	37
3.	CASTILLO APONTE, LUCERO	2	1	1	1	2	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	6	2	2	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	34
4.	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	1	1	2	1	2	1	2	2	12	1	1	2	2	2	2	10	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	37	
5.	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	1	1	1	1	1	2	1	1	9	1	1	1	1	2	2	8	1	2	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	33	
6.	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	2	2	2	2	1	1	1	1	12	1	1	2	1	2	1	8	2	1	2	1	2	8	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10	38	
7.	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	2	2	2	1	2	1	1	2	13	1	1	1	2	1	1	7	1	2	2	1	1	7	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	39	
8.	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	1	1	1	1	1	2	2	1	10	1	2	1	2	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10	35	
9.	EZPIÑOZA JUAREZ, THIAGO	1	2	1	2	1	2	1	1	11	2	1	2	2	1	1	9	2	2	2	1	1	8	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	11	39	
10.	GONZA CARMEN, EMYLI	2	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	2	2	1	1	8	1	1	2	1	1	6	1	1	2	2	1	2	2	2	1	14	37		
11.	GONZALES GUTIERREZ, EHYM NIKOLLE	1	1	1	2	1	1	2	1	10	2	1	1	2	1	1	8	1	1	2	1	1	6	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	11	35	
12.	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	2	2	1	1	8	1	2	1	1	1	6	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	11	33	
13.	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	1	1	1	2	1	2	2	2	12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	1	1	2	1	11	34		
14.	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	2	1	2	1	1	8	2	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	33		
15.	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	1	2	1	2	1	2	2	1	12	2	1	2	2	1	1	9	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	11	38		
16.	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	1	1	1	2	1	1	1	1	9	1	1	2	1	1	1	7	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	2	2	2	1	1	12	34		
17.	MORALES CALDERON, DAYRON	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	2	1	1	2	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10	31		
18.	OTINIANO PEZUA SARA	1	1	1	1	1	1	1	2	9	1	1	1	2	1	1	7	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	11	33		
19.	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	1	1	1	2	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	10	32		
20.	RAMÓSVILCHEZ, YOSSELYN	1	1	1	1	1	2	1	2	10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	2	2	1	1	1	1	1	11	32		
21.	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	1	1	1	1	1	2	1	1	9	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10	31		
22.	TOCTO CRUZ ANDY	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10	29		
23.	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	1	1	1	1	1	2	1	1	9	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	2	7	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10	32		
24.	VIERANEVAREZ ANALI	1	1	1	1	1	2	1	1	9	1	2	1	2	1	2	9	1	1	1	2	1	6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	34		
25.	VIER NEVAREZ PABLO	1	1	1	1	1	2	1	2	10	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	2	1	1	10	32			

Nº Niños	Dimensiones	POST TEST																																
		COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							COORDINACIÓN facial							CORDINACIÓN FONETICA					COORDINACIÓN gestual								TOTAL MANUAL	Total				
		Utiliza el índice del pulgar para trasladar papeles de una caja a otra	Coloca botones pequeños en una botella recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y	manipula el punzón para hacer agujeros en una pica con un punzón sobre las líneas trazadas en una hoja	enhebra botones en hilo de nylon	pasa fácilmente sus pasadores por el ojal de su zapatilla	Enhebra hilos en una silueta	TOTAL VISO MANUAL	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos	Expresa sensaciones acompañadas de gestos	Imita gestos vistos en imágenes	Realiza gestos como soplar fundir los labios y tirar besos	Infila las mejillas simultáneamente	Guiña un ojo al sonido de un silbato	TOTAL FACIAL	Repite sonidos Onomatopéyicos de los animales	Repite con claridad trabalenguas	Practica los sonidos del alfabeto	Articula de forma adecuada las palabras compuestas	Entona las canciones por parráfos	TOTAL FONETICA	Moldea con plastilina	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco inserta las puntas en el agujero desde una distancia creciente	Abre y cierra las manos en un puño suavemente	Presiona las pelotas con una mano	Ahotona y desahotona una camisa con facilidad	Mueve ambas manos al ritmo de una canción			Desenvuelve los caramelos con las yemas de los dedos			
	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	55
	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	1	2	2	2	2	2	2	2	15	1	2	1	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9	1	2	2	2	2	1	2	2	2	16	49
	CASTILLO APONTE, LUCERO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	1	2	2	2	2	2	11	2	2	1	2	2	9	2	1	2	1	2	2	1	2	15	51	
	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	2	2	2	2	2	2	2	2	16	1	2	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	1	2	2	2	2	1	1	2	15	50	
	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	2	2	1	2	2	2	1	1	13	2	2	2	2	2	2	12	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	2	2	2	17	50	
	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	2	2	2	2	2	2	2	1	15	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	1	1	2	1	1	2	2	1	13	49	
	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	1	1	2	1	2	9	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	18	52	
	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	2	2	2	2	2	2	2	1	15	2	2	1	2	1	2	10	1	1	2	2	2	8	2	1	2	2	1	2	2	2	16	49	
	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	1	2	2	2	1	10	2	2	2	2	2	10	1	2	1	2	2	2	2	2	16	52	
	GONZA CARMEN, EMYLI	2	2	2	2	2	2	2	2	16	1	2	2	2	2	2	11	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	1	2	2	1	15	51	
	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	1	2	1	2	2	1	2	2	13	2	2	1	2	2	2	11	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	1	2	2	2	17	50	

HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH	1	2	2	1	2	1	2	1	12	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	51
IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	1	2	1	2	2	10	1	1	2	2	2	8	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	51
JUMBO MINGA, JOSE KUIS	2	1	2	1	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	16	51
LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	1	2	2	2	2	16	53	
MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	2	2	2	2	2	1	1	2	14	2	2	2	2	2	1	11	2	2	1	2	2	9	1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	50	
MORALES CALDERON, DAYRON	2	2	2	1	2	1	2	2	14	2	2	2	2	1	2	11	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	52	
OTINIANO PEZUA SARA	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	2	1	2	2	1	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	53	
QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	2	2	2	2	2	1	2	2	15	2	2	2	1	2	1	10	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	52	
RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	53	
RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	2	2	2	2	2	17	53	
TOCTO CRUZ ANDY	2	2	2	2	2	1	2	2	15	2	2	1	2	2	2	11	2	1	2	2	1	8	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	51	
TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	1	2	1	2	2	2	2	2	2	16	54	
VIERA NEVAREZ ANALI	2	2	2	2	2	2	2	2	16	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	2	1	8	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17	51	
VIERA NEVAREZ PABLO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	1	2	2	2	2	1	10	1	2	2	2	2	9	1	2	2	1	2	2	2	2	2	16	51	

ANEXO 04: HOJA DE SIMILITUD

turnitin 1

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%	11%	0%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe	11%
	Fuente de Internet	

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		

ANEXO 05: SESIONES DE APRENDIZAJE

SESION N° 1

Tema: “Decoro un erizo punzando”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	205 Sol Radiante
1.2. Sección:	científicos
1.3. Grado/Edad:	4 Años
1.4. Temporalización:	
1.5. Practicante:	Fernández Carmen Diana

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea inicio	Se ubica a los niños en el aula en forma de semicírculo o de la manera más cómoda, puede ser en una colchoneta, tapete, nos ubicamos frente a ellos para indicarles lo que se va a realizar, “Narración del cuento: “Alex, mi erizo”. El cuento dice así: En un pequeño jardín vivía una familia de erizos, los cuales siempre salían fuera del jardín juntos, un día el pequeño bebé erizo quiso explorar el lugar solo y salió sin permiso de su mamá, grande fue su sorpresa que se encontró con un gato el cual quiso hacerle daño pero el pequeño al verse acorralado le lanzó sus púas las cuales se pusieron muy fuertes, el gato corrió y se alejó del pequeño, muy asustado regresó a su casita contó a mamá su aventura y prometió en adelante no salir solo”. Responden: Les gustó la historia? ¿Han visto a los erizos? ¿Deben salir los pequeños solos y sin permiso de mamá?.	Dialogo	5min
Exploración del material	Nos relajamos y se pedirá que regresemos a la posición de la asamblea, en donde se les mostrará algunos materiales , los cuales serán usados en las actividades, los manipulan, expresan sus sensaciones, forma, tamaño, texturas, color, olor, etc.	Papel, crepe de colores, Goma, Tijera ,Imágenes	5min
Relajación	Después de la narración realizan movimientos con sus manos, tratando de imitar la trayectoria del erizo cuando salió al jardín, movemos más rápido, más lento, lanzamos púas.		10min
Desarrollo	Presentamos la ficha a los niños y niñas en donde aparece un Erizo, el cual tiene en su cuerpo púas formadas de puntos, explicamos que se deberá punzar para formar el cuerpo. Se les entrega la ficha, el punzón y el tecno por, lo que les permitirá ir punzando el dibujo. Disfrutan de la actividad, decoran la ficha libremente.		10min
Verbalización	Nos colocamos en círculo y cada niño muestra su ficha, expresan ¿cómo se han sentido al realizar la actividad? ¿Qué les gustó más de esta actividad? Nombran los materiales usados.		

SESION 01 LISTA DE COTEJOS

“Decoro un erizo punzando”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Reproducen figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA				
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER				
3	CASTILLO APONTE, LUCERO				
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR				
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS				
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS				
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA				
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT				
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO				
10	GONZA CARMEN, EMYLI				
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE				
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH				
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER				
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS				
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH				
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS				
17	MORALES CALDERON, DAYRON				
18	OTINIANO PEZUA SARA				
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO				
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN				
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN				
22	TOCTO CRUZ ANDY				
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL				
24	VIERA NEVAREZ ANALI				
25	VIERA NEVAREZ PABLO				

SESIÓN N°02

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Mis manos pueden recortar”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Observando sus dibujos recortados, expresan ¿cómo se han sentido en esta actividad? , se les pedirá que recuerden el cuento Ubicamos a los niños de manera cómoda y en mesas grandes o en el piso, nos ubicamos frente a los niños entablando un diálogo con ellos en donde se les narrará un cuento pequeño usando las manos, el cuento se titula: “El pequeño pez” y dice así: “Había una vez un pequeño pez que nadaba sin ninguna preocupación, (agitando la mano simulamos el movimiento ondulante del pez) pez, pez, pez,(con la otra mano simulamos un tiburón) tiburón , tiburón, tiburón, el pez asustado se retira, pez ,pez, pez y el tiburón, tiburón, tiburón (buscando al pez que desaparece escondiendo la mano) el tiburón se retira y el pez sale a seguir nadando, pez, pez, pez, de pronto... tiburón, tiburón, ñam, ñam, ñam (el tiburón se traga al pez).	Diálogo	5min
Exploración del Material	Presentamos el material a usar: papel periódico y hojas de colores, las cuales manipulan y describen características de ellas, usos, forma, color, textura, aroma, etc.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Relajación	Nos acostamos en el piso y inhalamos y exhalamos. Luego cerramos los ojos e imaginamos como si estuviéramos durmiendo		10min
Desarrollo	Se les indicará que observen en el papel periódico el dibujo en silueta que aparece (se traza un dibujo simple), lo deberán recortar usando solo las manos, se hace la demostración y ellos lo intentarán 1, 2 y 3 veces con dibujos sencillos, luego en la hoja de color se muestra la silueta de un pez la cual deberán recortar con las manos, luego que se ha retirado lo pegamos en un papelote en el cual se ha pintado simulando el mar.		10min
Verbalización	Nos colocamos en semicírculo haciendo la réplica con el movimiento de manos. Se les pide que cambien el final del cuento		

SESION 02 LISTA DE COTEJOS

“Mis manos pueden recortar”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA		X	X	
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER		X	X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO		X		x
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR		X		X
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS		X	X	
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS		X	X	
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA		X	X	
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X		X	
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	X			X
10	GONZA CARMEN, EMYLI	X			X
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	X		X	
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X	X	
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER		x	X	
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	X			x
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	X			X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS		X		X
17	MORALES CALDERON, DAYRON		X		X
18	OTINIANO PEZUA SARA		X	X	
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X	X	
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X	X	
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR		X	X	
22	TOCTO CRUZ ANDY		X		X
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL		X		X
24	VIERA NEVAREZ ANALI		X		X
25	VIERA NEVAREZ PABLO		x		X

SESIÓN N°03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Tris, tris, tras, vamos a recortar”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Se ubica a los niños sentados todos frente a la maestra, “se les dice que vamos a escuchar una adivinanza, para lo cual deben buscar respuesta. Escuchan atentamente: “tris, tris, tras siempre dice al caminar, Tris, tris, tras con las orejitas para atrás, Corta todo al avanzar” ¿Quién será? Dirán sus respuestas a manera de lluvia de ideas, escogemos la respuesta correcta: “las tijeras”	Dialogo	5 min
Exploración del material	Entregamos las tijeras, antes se les indicará que serán usadas para recortar papel solamente. Las movemos primero sin usar papel, abriendo y cerrando correctamente.	Papel crepe de colores, Goma Tijera, Imágenes	5 min
Relajación	Todos juntos haremos movimiento con nuestras manos simulando el uso de las tijeras. Cantamos moviendo las manos: “saco mis manitos las hago bailar, las hago bailar, las cierro las abro y las vuelvo a guardar”		5 min
Desarrollo	1° Recortamos siguiendo líneas rectas y flecos en el caso de un peine. 2° Recortamos una imagen de un niño en forma de rompecabezas, antes se ha coloreado, luego se pegará volviendo a armarla. Usan adecuadamente los materiales necesarios.		10 min
Verbalización	Comparten sus trabajos y señalan aquel que ha quedado mejor recortado.		5 min

SESION 03 LISTA DE COTEJOS

“Tris, tris, tras, vamos a recortar”

N°	Nombres y Apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA		X		X
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER		X		X
3	CASTILLO APONTE, LUCERO		X		X
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X		x	
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X		X	
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	X		X	
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	X		X	
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X		X	
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	X		X	
10	GONZA CARMEN, EMYLI	X		X	
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	X		X	
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X	X	
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER		X	X	
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS		X	X	
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		x	X	
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	X		X	
17	MORALES CALDERON, DAYRON	x	X	X	
18	OTINIANO PEZUA SARA		X	X	
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X	X	
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X		x
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR		X		X
22	TOCTO CRUZ ANDY		X		X
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL		X		X
24	VIERA NEVAREZ ANALI		X		X
25	VIERA NEVAREZ PABLO		x		X

SESIÓN N°04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Elaboramos collares.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Sentados en cada mesa se les hará manipular juegos didácticos que sirven para almacenar objetos de formas diferentes los cuales se irán introduciendo de acuerdo a la perforación que hay en el juego, triángulos entran por el agujero de la misma forma, corazón igualmente, etc.	Dialogo	5min
Exploración del material	Mostramos diversos materiales: sorbetines, fideos, aguja punta redondeada y agujero grande, cuentas de diversos tamaños, hilo grueso, lana, cordel. Los niños y niñas manipulan el material y expresan lo que podemos hacer con estos, a la interrogante de la docente.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Desarrollo	Al obtener sus respuestas, se les indicará que tomen el cordel y empecemos a introducir los fideos intercalando con los sorbetines cortados en trozos, al obtener un cordel de 30cm. Lo cerramos haciendo un nudo. Tomaremos ahora el hilo, la aguja para ensartarlo e ir introduciendo las cuentas intercalando colores y formas para confeccionar unos collares. La docente está atenta al trabajo para apoyarlos si lo piden, crean libremente a su gusto.		10min
Verbalización	Muestran sus creaciones, para compararlos con los de sus compañeros, expresan ¿qué hicieron, qué usaron y para quién lo has hecho?		10min

SESION 04 LISTA DE COTEJOS

“Elaboramos collares”

	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X		X	
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X		X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X			x
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X			X
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X		X	
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	X		X	
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	X		X	
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X		X	
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	X		X	
10	GONZA CARMEN, EMYLI	X		X	
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	X		X	
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH	X		X	
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	X		X	
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	X		X	
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		X		X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS		X		X
17	MORALES CALDERON, DAYRON		x		X
18	OTINIANO PEZUA SARA	X			X
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X		X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X	X	X
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	X		X	
22	TOCTO CRUZ ANDY	x			
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL		X	X	
24	VIERA NEVAREZ ANALI		X	X	
25	VIERA NEVAREZ PABLO		x	X	

SESIÓN N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Decoro con cintas de colores

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Se sientan en semicírculo y escucha atentamente las indicaciones de la docente.	Dialogo	5min
Exploración del material	Se les muestran imágenes de objetos los cuales tienen perforaciones que permitirán completar el diseño decorándolo con cintas de colores, expresan sus ideas a la pregunta, ¿Qué material usaremos para decorarlo? ¿Para qué se han perforado las imágenes? Mostramos lana de colores, palos de chupete, cintas de colores. Según sus respuestas se les indicará la actividad.	Papel crepe de colores Goma Tijera Imágenes	5min
Desarrollo	Primero mostramos una cartulina con una figura de contorno recto, un barco, perforada en sus esquinas, les indicamos que lo vamos a decorar usando una aguja, la lana de color y pasamos desde atrás hacia adelante hasta cubrir todos los agujeros. Como si se cosiera. Luego elegirán otra imagen con bordes mixtos para realizar la misma acción anterior. Eligen lana de colores de su preferencia.		10min
Verbalización	Expresan lo que más les gustó de la actividad, exponen sus trabajos y responden a la docente: ¿podemos usar otro material para decorar nuestros dibujos?		10min

SESION 05 LISTA DE COTEJOS

“Decoro con cintas de colores”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X		X	
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER		X	X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO		X	X	
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR		X	X	
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS		X	x x	
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	X		X	
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	X		X	
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X		X	
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	X		X	
10	GONZA CARMEN, EMYLI		x	X	
11	GONZALES GUTIERREZ, EHMVY NIKOLLE		X		
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X	X	
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	X			
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	X			
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	X			
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	X			
17	MORALES CALDERON, DAYRON	X			
18	OTINIANO PEZUA SARA	X			
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	X			
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X		
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR		X		
22	TOCTO CRUZ ANDY		X		
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL		X		
24	VIERA NEVAREZ ANALI		X		
25	VIERA NEVAREZ PABLO		x		

SESIÓN N°06

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Formamos lindos animalitos”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos ubicamos lo más cómodamente y entregamos una pelota de trapo, la cual deberán presionar tratando de hacerla más pequeña, estrujándola para poder ver si cambia de forma, usamos 1 mano, las 2 juntas, luego expresan lo que ha sucedido con ella, las lanzamos para guardarlas en un cesto. Se les indica que vamos a usar otro material que si se puede cambiar de forma y realizar diversos objetos que deseemos. Lluvia de ideas	Dialogo	5min
Exploración del material	Según sus respuestas se les entrega plastilina y lana, reconocen y nombran cada una de ellas y sus características, color, olor, textura, etc.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Desarrollo	Entregamos plastilina de diferente color y pediremos que realicen formas circulares, luego vamos dando diversas formas alargadas, cuadradas, cilíndricas para luego reconocer que al unir las conseguiremos formar diversos objetos, animales o juguetes que deseen, se entregará también palitos de fósforo para que realicen uniones si lo desean. Trabajan libremente.		10min
Verbalización	Exponen sus trabajos y expresan como se han sentido realizando esta actividad, comparan sus trabajos con los de sus compañeros, narran el uso que le darán a su creación.		10min

SESION 06 LISTA DE COTEJOS

“Formamos lindos animalitos”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X		X	
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X		X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X		X	
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X			X
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X			X
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	X			X
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	X			X
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X			X
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO		X		X
10	GONZA CARMEN, EMYLI		X		x
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE 2		X	X	
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X	X	
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER		X	X	
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS		X	X	
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		X	X	
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS		X		X
17	MORALES CALDERON, DAYRON		X		X
18	OTINIANO PEZUA SARA		X		X
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X		X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X		
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	X			X
22	TOCTO CRUZ ANDY	X			x
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	X		X	
24	VIERA NEVAREZ ANALI	X		X	
25	VIERA NEVAREZ PABLO	X		X	

x

SESIÓN N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Tris, tris, tras, vamos a recortar”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos ubicamos en semicírculo y dialogaremos sobre las fiestas infantiles y la decoración, expresan sus saberes sobre los objetos que hay en una fiesta resaltando las guirnaldas. Preguntamos: ¿En qué otras festividades decoramos con guirnaldas? Extraemos sus saberes.	Dialogo	5min
Exploración del material	Entregamos tiras de papel de colores y de diferentes texturas, manipulan, comparan. A la indicación de “escojan tiras de papel más grueso y resistente para poder usarlo”, los niños y niñas escogen el de su preferencia.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Relajación	Realizamos la imitación de la forma ¿cómo colocamos guirnaldas?, nos estiramos, estiramos brazos, pies en puntillas, jugamos a ver ¿quién llega más alto? Se divierten jugando con los amigos.		5min
Desarrollo	Al tener las cintas de papel elegida se les indica que vamos a confeccionar guirnaldas para decorar nuestra aula, solamente retorciendo el papel a ciertas distancias e ir formando las guirnaldas, usaremos las manos con mucho cuidado de no maltratarlo o romperlo. Forman guirnaldas libremente siempre con el apoyo y ayuda de la docente para indicar directamente a quién lo pida.		10min
Verbalización	Colocamos nuestras guirnaldas y nos divertimos haciéndolo, expresan sus emociones.		5min

SESION 07 LISTA DE COTEJOS

“Tris, tris, tras, vamos a recortar”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X		X	
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X		X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X		X	
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X		X	
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X		X	
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS		X	X	
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA		X	X	
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT		X	X	
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO		X		X
10	GONZA CARMEN, EMYLI				X
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE		X		X
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X		X
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER		X		X
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS		X		X
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		X		X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	X			X
17	MORALES CALDERON, DAYRON	X			X
18	OTINIANO PEZUA SARA	X			X
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	x			X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X		X
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR		X		X
22	TOCTO CRUZ ANDY		X		X
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL		x		X
24	VIERA NEVAREZ ANALI	X			X
25	VIERA NEVAREZ PABLO	X			X

x

SESIÓN N°08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “Confecciono unas lindas cajas para sorpresa”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos ubicamos de manera libre usando colchonetas o el piso, la docente frente a ellos les dará las indicaciones	Dialogo	5min
Exploración del material	Entregamos solamente papel de colores y formas diversas, preguntamos:¿Qué puedo hacer con este papel? ¿Para qué lo puedo usar? Expresan sus ideas. Pedimos que lo estrujen, lo estiren, lo doblen. ¿Podemos hacer un barco con este papel? ¿Qué más podemos formar?	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Desarrollo	Entregamos papeles en forma de cuadrado de diversos colores y vamos haciendo los dobleces. 1°Doblamos a la mitad. 2° Doblamos en diagonal. 3°Doblamos extremos formando cuadrados pequeños. 4° Doblamos en forma de acordeón. 5° Usando cajas medianas las forramos haciendo dobleces.		10min
Verbalización	Comparten sus creaciones y expresan sus emociones al realizar la actividad, si les gustó o les pareció difícil.		10min

SESION 08 LISTA DE COTEJOS

“Confecciono unas lindas cajas para sorpresa”.

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X		X	
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X		X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X		X	
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X		X	
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X		X	
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS		X	X	
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA		X	X	
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT		X	X	
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO		X	X	
10	GONZA CARMEN, EMYLI		X		X
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE		X		X
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X		X
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER		X		X
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS		X		X
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		X		X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS		X		X
17	MORALES CALDERON, DAYRON		X		X
18	OTINIANO PEZUA SARA		X		X
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X		X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X		X
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR		x		X
22	TOCTO CRUZ ANDY	X			X
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	X			X
24	VIERA NEVAREZ ANALI	X			X
25	VIERA NEVAREZ PABLO	X			X

SESIÓN N°09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: **Pinto una linda mariposa**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, o modelar, estampar, construir hacer collage, etc.	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Sentados en forma de semicírculo, reciben la indicación de la docente la acción a realizar. Escuchan atentamente el cuento: “ La mariposa sin color” En un hermoso jardín vivían muchas mariposa de hermosos colores, un día la mariposa más joven se enteró que iba a tener cría, se puso muy contenta y cuidó mucho su capullo hasta que su mariposita salió, su sorpresa fue grande cuando vio que esta no tenía colores era toda blanca, fue entonces que se entristeció, el resto de mariposas sorprendidas pensaron en ayudarla, fue así que decidieron tomar muchos colores que existían en el jardín e hicieron una mantita la cual colorearon , muy felices se la llevaron a la mariposita blanca, ella feliz se lo puso y desde ese día no se quita su manta.”	Dialogo	5min
Exploración del material	Presentamos los materiales a usar, plumones, papelotes y siluetas sin colorear. ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Responden y se les indica las acciones.	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Relajación	Expresan sus emociones al haber escuchado el cuento, opinan sobre lo sucedido y luego nos moveremos haciendo la imitación del vuelo de la mariposa, se divierten y disfrutan la acción		5 min
Desarrollo	1° Se les ubica en grupos de 4 y deben colorear el papelote solamente usando puntos, de manera libre empiezan usando los plumones y colores deseados. 2° Luego se les dará en forma individual el dibujo de la mariposa en blanco y deberán colorearlo o puntear el interior usando puntos y los plumones de colores. Reciben ayuda de la docente según se necesite.		10min
Verbalización	Expresan. ¿Cómo se han sentido?		5min

SESION 09 LISTA DE COTEJOS

“Pinto una linda mariposa”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Colorea figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X			X
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X			X
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X		X	
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X			X
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X			X
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	X			X
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	X			X
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X			X
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	X			X
10	GONZA CARMEN, EMYLI	X			X
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	X			X
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH	X			X
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	X			X
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS		X		X
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		X		X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS		X		X
17	MORALES CALDERON, DAYRON		X		X
18	OTINIANO PEZUA SARA		x		X
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	X			X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN	X			X
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	X		X	
22	TOCTO CRUZ ANDY	X		X	
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	X		X	
24	VIERA NEVAREZ ANALI	X		X	
25	VIERA NEVAREZ PABLO	x			X

x

SESIÓN N°10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 4 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “**Tris, tris, tras, vamos a recortar**”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Nos desplazamos en el patio, observamos unos pequeños carros y camiones de juguete, unos están armados y otros desarmados, expresan lo que pueden hacer para que todos los juguetes estén listos para usar. Expresan y dicen todo lo que saben de cómo arreglarlos para ser usados.	Dialogo	5min
Exploración del material	Se les presenta también herramientas de juguete como martillos, desarmadores, llaves tuercas, tornillos, los manipulan observan su forma, tamaño, etc. Dicen los usos y lugares donde los han visto anteriormente, : ¿Quién los usa y para qué los usa?	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Desarrollo	Esta actividad se realiza en el patio a manera de juego de competencias. Presentamos un tablero en donde encontrarán tuercas y tornillos los cuales deben sacar y en algunos casos colocarlos de manera que los enrosquen y aseguren piezas. Deben usar ambas manos y ser muy ágiles.		10min
Verbalización	Expresan sus emociones al haber realizado la actividad, comparten ideas de cómo debieron hacer para terminar más rápido.		10min

SESION 10 LISTA DE COTEJOS

“ris, tris, tras, vamos a recortar”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA		X		X
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER		X	X	
3	CASTILLO APONTE, LUCERO		X		X
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR		X		X
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X			X
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS		X		X
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA	X			X
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT	X			X
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO	X			X
10	GONZA CARMEN, EMYLI	X			X
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE	X			X
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH	X		X	
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	X		X	
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	X		X	
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	X		x	X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	X			X
17	MORALES CALDERON, DAYRON	X			X
18	OTINIANO PEZUA SARA	X		X	
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO	X			X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN	X			
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR	X			X
22	TOCTO CRUZ ANDY	X		X	
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	X			X
24	VIERA NEVAREZ ANALI	X			X
25	VIERA NEVAREZ PABLO	X			X

SESION N° 11

SESIÓN DE TALLER GRÁFICO PLÁSTICO No 12

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 5 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: **Mis deditos trabajando**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS: APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica idea y sentimientos a través de producciones artísticas en diversos lenguajes	Juega libremente con materiales gráficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Repetimos la rima: “Los dedos de la mano” dramatizándola. “Este dedito compró un huevito, Este lo preparó, Este le echó sal, Este lo revolvió Y este pícaro gordito se lo comió” En sus mesas cada niño dibujará un huevo del tamaño de la hoja bond.	Dialogo	5min
Exploración del material	Se les presenta también herramientas de juguete como martillos, desarmadores, llaves tuercas, tornillos, los manipulan observan su forma, tamaño, etc. Dicen los usos y lugares donde los han visto anteriormente, : ¿Quién los usa y para qué los usa?	Papel crepe de colores Goma Tijera Imágenes	5min
Desarrollo	En la hoja donde dibujaron el huevito deberán colocar bolitas en el contorno de manera continuada y dentro de manera dispersa. Usan goma para ir pegando las bolitas de papel de colores.		10min
Verbalización	Exponen sus trabajos, los comparan con los de sus compañeros. Expresan si les gustó o si disfrutaron realizar la actividad.		10min

SESION 11 LISTA DE COTEJOS

“Mis deditos trabajando”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE , SCARLET ROMINA	X			X
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X			X
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X			X
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR		X		X
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS		X		X
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS		X		X
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA				X
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT		X		X
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO		X		X
10	GONZA CARMEN, EMYLI		X		
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE		X	X	X
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X		X
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER	X		X	
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS	X		x	X
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH	X			X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS	X			X
17	MORALES CALDERON, DAYRON		X		X
18	OTINIANO PEZUA SARA		X		X
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X		X
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN		X		x
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR		x	X	
22	TOCTO CRUZ ANDY	X		X	
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL	X		X	
24	VIERA NEVAREZ ANALI	X		X	
25	VIERA NEVAREZ PABLO		X	X	

SESIÓN DE TALLER GRÁFICO PLÁSTICO N° 12

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “Sol Radiante”
- 1.2. Sección: científicos
- 1.3. Grado/Edad: 5 Años
- 1.4. Temporalización: 30 Minutos
- 1.5. Practicante: Fernández Carmen Diana
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: **Embolillado**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Elabora diversos materiales, propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Disfruta de sus expresiones grafico plásticas, tanto individuales como colectivos y opina sobre ellas.	Lista de cotejos

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	Dialogamos con los niños y niñas acerca de lo que vamos a realizar, recordando algunas normas de comportamiento a la hora de recortar y pegar.	Dialogo	5min
Exploración del material	Mostramos los materiales con los que van a trabajar y permitimos que los manipulen conversamos a cerca de ellos, (Papel crepe de colores, goma, tijera, imágenes)	Papel crepe decolores Goma Tijera Imágenes	5min
Relajación	Les pedimos a los niños y niñas sentadas en sus sillas cerrar sus ojitos respirando profundamente, y luego con sus ojitos abiertos hacer movimientos en sus dedos repitiendo la acción por varias veces.		5min
Desarrollo	Dialogamos con los niños y niñas luego les entregamos pedazos de cartulina con los nombres de cada sector para que ellos peguen las bolitas de papel por las líneas del plumón		10min
Verbalización	Al finalizar los niños y niñas expresan y dialogamos a cerca de lo realizado y verbalizan como se sintieron durante esta actividad.		5min

SESION 12 LISTA DE COTEJOS

“Embolillado”

N°	Nombres y apellidos	Se expresan con normalidad		Recortan figuras	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVARADO ATOCHE, SCARLET ROMINA	X			X
2	CALDERON PIZARRO, ZAIR SMILLER	X			X
3	CASTILLO APONTE, LUCERO	X		X	
4	CASTRO MONTERO, JUAN CESAR NEYMAR	X		X	
5	CHAVEZ CRISANTO, FRANCIS	X			X
6	CHUMPEN CANCHAS IVANNA ROSS	x			X
7	CORREA ALVAREZ, ADRIANA		X		X
8	CRUZ SANCHEZ, JHOJANT		X		X
9	EZPINOZA JUAREZ, THIAGO		X		X
10	GONZA CARMEN, EMYLI		X		X
11	GONZALES GUTIERREZ, EHYMY NIKOLLE		X		X
12	HINOSTROZA RAMIREZ, JHOSEPH		X		X
13	IPANAQUE PACHERREZ, DEYSER		X		X
14	JUMBO MINGA, JOSE KUIS		X		X
15	LLONTOP BENITES, ALINE SMITH		X		X
16	MARREROS RAMIREZ, ALBERT MATHIAS		X	X	
17	MORALES CALDERON, DAYRON		X	X	
18	OTINIANO PEZUA SARA		X	X	
19	QUIROZ CORREA, JONATHAN FABRIZIO		X	X	
20	RAMOS VILCHEZ, YOSSELYN				X
21	RODRIGUEZ SALVADOR, FRANKLIN ALDAIR				X
22	TOCTO CRUZ ANDY				X
23	TUPAYACHI MARQUEZ, DANIEL				X
24	VIERA NEVAREZ ANALI				
25	VIERA NEVAREZ PABLO				X

x

ANEXO 06: EVIDENCIA DE FOTOS

Embolillando para decorar

