



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA
MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017**

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

AUTOR

MONTERO SAAVEDRA, LADY LAURA
ORCID: 0000-000204893-0309

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Montero Saavedra, Lady Laura

ORCID: 0000-000204893-0309

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

JURADO

Sunción Ynfante, Saul

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros De Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunategui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

JURADO EVALUADOR 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

A DIOS por darme la salud, por tener una cabeza con la que puedo pensar muy bien y además un cuerpo sano.

A todos mis maestros ya que ellos me enseñaron a valorar los estudios y a superarme cada día, también agradezco a mi familia y a las personas que estuvieron cerca de mí, porque ellos estuvieron en los días más difíciles de mi vida y por ende me debo esforzar cada día para ser mejor en todo lugar, sin olvidar el respeto que engrandece a la persona.

Montero Saavedra Lady Laura

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios, comienzo infinito de inspiración y vida, por haberme dado la vida, darme la fuerza cada vez que lo necesito, y por proporcionarme este momento tan anhelado de mi vida. A mi familia, por haberme dado el apoyo, confianza y la oportunidad de una formación profesional.

A mis hijos: Leslie, Nicolas, Luis Guillermo y Roberto Alejandro, que son el motor y motivo de mi vida; por compartir momentos significativos y enseñarme lo que es una verdadera familia. A mi familia que creyó en mi esfuerzo.

RESUMEN

La investigación “Juego Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo utilizando Material Concreto mejora el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes 2017”, Objetivo general: Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes 2017, su metodología es del tipo cuantitativo, nivel explicativo diseño pre experimental, con una población de 27 alumnos, se utilizó la técnica de la observación, instrumento lista de cotejo, se llegó a las siguientes conclusiones: Los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon, se aprecia en la tabla 7 el valor de Z es -4,000, correspondiente al pre test y el valor de P es ,000 es el valor del post test, rechaza la hipótesis nula aceptando la prueba del post test., Se concluye que la motricidad fina mejoró significativamente en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°009 Jesús de la Divina Misericordia en la motricidad fina; se ve corroborado con el pre test y post test aplicados, logrando pasar del 7% de logro previsto a 93%; se consiguió una disminución en el indicador de inicio, del 70% al 0%, como se menciona en la Tabla 5, gráfico 5.

Palabras claves: Material concreto, enfoques significativos, motricidad fina.

ABSTRACT

The research “Playful Games Based on the Meaningful Approach using Concrete Material improves Fine Motor Development in boys and girls of 4 years of the I.E.I. N ° 009 Jesús de la Divina Misericordia Tumbes Region 2017 ”, General objective: To determine if playful games based on the meaningful approach using concrete material improves the development of fine motor skills in boys and girls of 4 years of the I.E.I. N ° 009 Jesús de la Divina Misericordia Tumbes Region 2017, its methodology is of the quantitative type, explanatory level pre-experimental design, with a population of 27 students, the observation technique was used, a checklist instrument, the following were reached Conclusions: The results obtained from the application of the Wilcoxon test, the value of Z is -4,000, corresponding to the pre-test, and the value of P is, 000 is the value of the post-test, it rejects the Null hypothesis accepting the post-test. It is concluded that fine motor skills significantly improved in EI 4-year-old boys and girls N ° 009 Jesus of Divine Mercy in fine motor skills; It is corroborated with the pre-test and post-test applied, managing to go from 7% of expected achievement to 93%; A decrease was achieved in the starting indicator, from 70% to 0%, as mentioned in Table 5, graph 5.

Keywords: Concrete material, meaningful approaches, fine motor skills.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE CUADROS.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	5
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	11
2.1.3 Antecedentes locales.....	19
2.2 Bases teóricas.....	23
2.2.1 Didáctica.....	23
2.2.1.1 Estrategia didáctica.....	24
2.2.1.2 Modalidad de organización de la enseñanza.....	24
2.2.1.3 Juego lúdico	26
2.2.1.4 Clasificación basada en la teoría de Piaget	26
2.2.1.5 Clasificación basada la experiencia docente.....	27
2.2.1.5.1 Secuencia didáctica del juego	28
2.2.1.5.2 El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	29
2.2.1.6 Importancia del juego en el aprendizaje	29
2.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje.....	30
2.2.2.1 Aprendizaje significativo.....	31
2.2.2.2 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo	31
2.2.2.3 Tipos de aprendizaje significativo	32
2.2.2.4 Situación del aprendizaje significativo	32
2.2.2.5 Condiciones para el aprendizaje significativo	33
2.2.2.6 Recursos como soporte de aprendizaje	33
2.2.3 Material concreto	34
2.2.3.1 Características.....	34

2.2.3.2 Selección de material concreto	35
2.2.4 Motricidad.....	35
2.2.4.1 Desarrollo de la motricidad.....	36
2.2.4.2 Motricidad fina	37
2.2.4.2.1 Clasificación de la motricidad fina	38
2.2.4.2.2 Desarrollo de la motricidad fina	39
2.2.4.2.3 Control de la motricidad fina.....	40
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	41
IV. METODOLOGÍA	42
4.1 Diseño de la investigation	42
4.2 Población y muestra	43
4.3 Operacionalización de variables e indicadores.....	44
4.4 Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores.....	46
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
4.6. Plan de análisis	49
4.7 Matriz de consistencia	51
4.8 Principios Éticos.....	52
V. RESULTADOS.....	53
5.1 Resultados	53
5.2 Análisis de los resultados	59
VI. CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
ANEXOS	84
ANEXO N° 01 LISTA DE COTEJO.....	85
ANEXO N° 02 PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	86
ANEXO N° 03: RELACIÓN DE NIÑOS	90
BARRIENTOS GUEVARA YALETH	90
ANEXO N° 04 SESIONES DE APRENDIZAJE.....	91
ANEXO N° 05 INSTRUMENTO VALIDADO.....	121
ANEXO N° 06 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS	134
ANEXO N° 07 BASES DE DATOS PRE-TEST	136
ANEXO N° 08 BASE DE DATOS DEL POST-TEST	137
ANEXO N° 09 EVIDENCIA TURNITIN.....	138

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Viso Manual	53
Gráfico 2 Coordinación fonética.....	54
Gráfico 3 Coordinación gestual	55
Gráfico 4 Coordinación facial.....	56
Gráfico 5 Comparación del PRE TEST y POS TEST del nivel de coordinación de la Motricidad Fina.....	57

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Coordinación Viso Manual.....	53
Tabla 2 Coordinación fonética.....	54
Tabla N° 3 Coordinación gestual.....	55
Tabla 4 Coordinación facial.....	56
Tabla 5 Comparación Del Nivel de Coordinación de la Motricidad Fina	57
Tabla 6 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	58
Tabla 7 Estadístico de prueba	58

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Población y Muestra.....	44
Cuadro 2 Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores	46
Cuadro 3 Valoración.....	50
Cuadro 4 Matriz de consistencia.....	51

I. INTRODUCCIÓN

En nuestra investigación queremos recalcar la importancia del juego en esta etapa infantil, la misma que se titula “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes 2017, el mismo que presenta como problema: ¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes, 2017?. Las unidades lúdicas que el entrenador habilita dentro del aula a los niños para que aumenten la pinza digital y la capacidad de guía a través del juego aumentan, los grandes talentos motores de la manipulación y el disfrute de estar en contacto con un material concreto y hacer deporte con objetos que decoran sus mejores competencias motoras. Estos dispositivos son elementos simples, contruidos con materia de larga duración para que el niño los manipule varias veces y con el propósito de durar mucho tiempo y tener un contacto directo con el artículo de una manera lúdica. Los artilugios lúdicos deben ser atractivos y divertidos, para que el niño se sienta motivado a realizar actividades excepcionales de habilidad virtual y de guía cuando esté en contacto con el objeto y que esas unidades lúdicas deban asociarse inmediatamente con actividades motoras finas. Es necesario estandarizar los artilugios lúdicos para el desarrollo de competencias motoras satisfactorias y que el docente pueda adaptar los instrumentos y llevarlos a cabo con sustancias de su entorno. La aplicación de unidades lúdicas para la mejora de las capacidades motoras agradables dentro de la etapa inicial a través del entrenador en la guardería es de extrema importancia en este grado y, como cualquier enseñanza-

aprendizaje del sistema, el actor principal es el niño que tiene que gobernar los dispositivos. desde su disfrute y ser un agente enérgico, capaz de potenciar sus mejores competencias motoras de forma lúdica con la mediación del deporte a través del entrenador. Los instrumentos de motricidad fina pueden proporcionarnos numerosas bendiciones, junto con el hecho de que el niño mismo, mientras manipula el objeto de una manera lúdica, es el constructor de su propia experiencia con la relación desafío-objeto. En Univisión.com (2013) relatado por la Dra. Isabel que difundía la información de la OMS en su radio los niños que no son estimulados durante los cinco primeros años, no tienen éxito en alcanzar su máximo desarrollo cognitivo, generando individuos con problemas de salud mental, obesidad, cardiopatías, delincuencia y una deficiente alfabetización y destreza numérica, pueden tener su origen en la primera infancia. Martín y Torres (2015) La presente investigación surge a partir de la escasa implementación de actividades para el desarrollo de la psicomotricidad fina. Y así mismo presenta como objetivo general, determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia" y como objetivo específico: Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños y niñas de 4 años. Aplicar los juegos lúdicos mediante la aplicación de un Post test para evaluar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años. Comparar los resultados obtenidos en el Pre test y Post test. Demostrar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años. Los niños aprenden a través de la acción; en consecuencia, a medida que van creciendo, quieren la libertad de descubrir y jugar. El juego es uno de los componentes críticos del crecimiento, favorece la

mejora de las competencias mentales, sociales y corporales; Es una forma natural mediante la cual los niños expresan sus emociones, miedos, afectos y fantasías de una manera espontánea y de primera clase. También sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las habilidades vitales en la existencia poster. El trabajo se justifica con la intención de incentivar los mecanismos cognitivos y motrices en los niños y niñas, a través de situaciones en las que ellos puedan explorar sus habilidades corporales y su resolución de problemas motrices. En lo teórico Velázquez (2015) En su tesis comenta sobre desarrollar la motricidad fina mediante juegos de movimientos con vías de incidir en la preparación y evolución del desarrollo integral de los niños y niñas de estas edades, la psico-motricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, la causa que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta de desarrollo en la motricidad fina en los niños por ello se cuenta con técnicas de aprendizaje que le permitan a las maestras aplicar nuevas estrategias En lo práctico realizar diariamente tareas practicas ya que las actividades motrices finas incluyen todo aquello que requiere fuerza, coordinación y movimiento. En la Educación Inicial la actividad lúdica es fundamentalmente libre, ya que cuando los pequeños juegan lo hacen porque les gusta o sea por placer, para poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación. La exigencia de las actividades lúdicas es adoptar puntos de vista externos a uno mismo, por eso se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y por consiguiente, crea orden. Ésta podría considerarse como una actividad fundamental y un instrumento socializador de la infancia. En lo **metodológico**, Es del diseño experimental, el tipo de investigación es cuantitativa, porque es aquella que se recogen datos cuantitativos sobre variables el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificados,

el nivel de investigación es explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos del establecimiento de relaciones entre conceptos, su población de estudio son alumno de 4 años de la institución educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, son 27 alumnos 17 varones y 10 mujeres, por la importancia que tiene el desarrollo de la psico-motricidad fina en el niño debe estimularse desde las edades más tempranas, por lo cual hay que aplicar determinados métodos, procedimientos y crear las condiciones para cumplir los objetivos. Se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje (ver anexos) con resultados favorables, al aplicársele el post test a los niños; los índices habían disminuido notoriamente en la escala de inicio, llego a 0%; y habían aumentado significativamente en la escala de previsto o deseado llegando al 93%. Como se menciona en la tabla 5, gráfico 5”; Los datos estadísticos son claros y me ayudaron a validar mi investigación, pudiendo concluir que: Los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoraron significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes 2017.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la Investigación

En la revisión de antecedentes, relacionadas a la investigación se presenta estudios internacionales y nacionales sobre programas que aportan significativamente con nuestro trabajo.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Puertas (2017). Tesis titulada “La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de Educación General Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso De Plaza” período lectivo 2015-2016”, Trabajo de Investigación a la obtención del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Profesora Parvularia. universidad central del ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación carrera de educación parvularia. El objetivo fue determinar el desarrollo de la motricidad fina en el infante y su relación en el aprendizaje de la Pre escritura en los niños y las niñas de 5 años de Escuela Fiscal “Avelina Lasso de Plaza”, se refiere al análisis de información acerca de la motricidad fina y su incidencia en el desarrollo de la pre-escritura, en los niños y las niñas de 5 años de 1 año de EGB de la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” de la ciudad de Quito; el análisis del presente tema en esta población, beneficiará a los niños y las niñas, porque al trabajar la correspondencia de la habilidad digital y prensora, junto con la armonía y precisión de movimientos, que de manera adyacente generan la grafía, a través de técnicas y métodos lúdicos innovadores, permitirán el desarrollo de destrezas, potencializará los procesos madurativos: socio-afectivo, motriz y

cognitivo de cada niño y niña, aportando a su desenvolvimiento integral. La metodología usada es un diseño cuali-cuantitativo, porque permitió constatar las preguntas directrices que encaminaron el proyecto investigativo, siendo analizadas con precisión; los instrumentos de recolección de datos fueron: lista de cotejo y escala de Licker, cuyos resultados permitieron observar y evidenciar la realidad que en lo posterior se planteó las respectivas conclusiones, la aplicación de instrumentos han dado como resultado que las maestras no trabajan suficientes técnicas de motricidad fina, por lo que ha dificultado el dominio de sus dedos al realizar trazos, los niños y niñas no tienen un desarrollado adecuado en la noción del espacio y movimiento por lo que les cuesta hacer ejercicios en sentido contrario a las agujas del reloj, El rendimiento escolar no es satisfactorio en cuanto al proceso de pre-escritura, ya que no hay suficientes técnicas grafos motrices y los resultados lo encontramos en la tabla 9 y grafico 5 Se observa que el 67% de la población encuestada determinó que rara vez posibilita actividades que favorezcan el aspecto motriz en los niños y niñas, un 33% lo desarrolla frecuentemente. De acuerdo a los resultados conseguidos en la aplicación del instrumento, se establece que las docentes no aplican actividades que desarrollen el área motriz en sus alumnos; el fomentar actividades que estimulen el área motriz tanto global como específica (motricidad fina) logra armonía y control en cada parte de su cuerpo con referencia a su entorno, que se verá reflejado en los ejercicios y tareas que realice el infante.

Martín y Torres (2015) tesis titulada “La Importancia de la Motricidad Fina en la edad preescolar del Teotiste Arocha de Gallegos”, Universidad de Carabobo facultad de ciencias de la educación, escuela de educación departamento de pedagogía infantil y diversidad, Trabajo especial de grado la línea de investigación desarrollo de evaluación infantil, para optar por el título de licenciada en educación mención educación inicial y primera etapa de educación básica, Bárbula. El presente estudio está adscrito a la línea de investigación Desarrollo de Evaluación Infantil bajo la Temática Proceso de Desarrollo Infantil y Subtemática Desarrollo de la Psicomotricidad. Éste trata sobre la diversidad funcional, para ello se aspiró como objetivo general Comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I “Teotiste Arocha de Gallegos”. La presente investigación surge a partir de la escasa implementación de actividades para el desarrollo de la psicomotricidad fina. Metodológicamente fue una investigación bajo el Paradigma Pos- positivista, bajo el enfoque Cualitativo y con un diseño de Investigación Etnográfica, los informantes claves estuvieron distribuidos en el grupo de 3 y 5 años de edad cronológica. Para la recolección de la información se emplearon registros descriptivos que permitieron señalar los acontecimientos que surgieron en las jornadas diarias, asimismo, como técnica de recolección de datos se utilizó la observación participante y la técnica de la fotografía, posteriormente se hizo levantamiento de categorización y macrocategorías, fueron un total de 131 categorías y 3 macrocategorías, cabe destacar que se obtuvo como resultado poca participación y poca motivación por partes de los niños y niñas en las

actividades Descriptores: psicomotricidad, desarrollo, investigación-etnográfica, importancia.

Velázquez (2015) Tesis titulada “Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Fina en niños y niñas de Educación inicial”, tesis de posgrado previo a la obtención del título de magíster en ciencias de la educación, universidad pontificia Universidad Católica del Ecuador sede esmeraldas. Sus objetivos principales son Elaborar una guía para los docentes parvularios de los centros de educación inicial Federico Froebel, La Merced y María Montessori sobre la utilización de las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas del sector. • Desarrollar la motricidad fina mediante juegos de movimientos con vías de incidir en la preparación y evolución del desarrollo integral de los niños y niñas de estas edades. • Proponer nuevas variantes de experimentación para el logro del desarrollo de la motricidad fina en estas edades. • Contribuir a elevar la calidad del proceso educativo en el programa Educa a tu hijo, lo cual presupone el dominio de su concepción y los criterios de calidad para la actividad conjunta. La motricidad fina es uno de los elementos psicopedagógicos más importantes en el desarrollo de los niños y niñas de 3 y 4 años, la falta de ello no permite a su vez, el perfeccionamiento de las habilidades y destrezas, razón ésta para que el presente trabajo: “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial” tenga la trascendencia que lo caracteriza. Lo cualitativo se constituyó en el paradigma de este trabajo, con los métodos histórico y lógico que facilitaron el estudio y se concretó el problema de

investigación, sus antecedentes y referentes teóricos. El análisis y la síntesis lograron sintetizar las cuestiones del tema de investigación. El método Empírico con las fuentes bibliográficas definió el marco teórico. Todo este proceso sistemático permitió establecer que es necesario mejorar las técnicas que emplean las docentes parvularias para desarrollar la motricidad fina a través de las actividades lúdicas en la práctica diaria con los niños y niñas de los Centros de Educación Inicial, CEI, seleccionados previamente. La discusión de los resultados obtenidos se orienta a la necesidad de capacitar a las docentes parvularias en el uso de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina contrastando con las investigaciones previas que tienen igual orientación aunque con enfoques y realidades distintas. Para este efecto se hace necesaria la capacitación de las docentes parvularias y la dotación de los recursos correspondientes para las actividades lúdicas que dieron paso a la propuesta: Guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de los centros de educación inicial Federico Froebel, La Merced y María Montessori, de la Ciudad de Esmeraldas. Palabras clave: Motricidad, actividades lúdicas, destrezas, habilidad, técnicas, conocimiento, aprendizaje.

Armijos (2015) Tesis Titulada “La Motricidad Fina y su desarrollo en la preescritura en los niños y niñas de la escuela de educación básica, babahoyo, parroquia Clemente baquerizo, cantón babahoyo, provincia los ríos, previo a la obtención del título de licenciada en educación básica. El objetivo general proporcionar a los centros una guía de actividades de motricidad fina que ayuden en el desarrollo de la escritura a los niños y niñas. La metodología

de la investigación modalidad de la investigación los datos de interés son recogido de forma directa de la realidad en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales investigación de campo es una investigación documental tipo de investigación exploratoria, descriptiva y explicativa, es de carácter explicativo, el método y la técnica: es método descriptivo, este método lo permite describir registrar analizar e interpretar el problema que existe actualmente en la motricidad fina en el desarrollo de la preescritura, también utiliza el método deductivo nos permitió conocer de manera general la motricidad fina, también se utilizó el método inductivo para determinar de manera general cómo se relaciona la pre escritura en los niños y niñas, técnicas de instrumento de investigación, la técnica que se utilizó fue la observación y la encuesta y la entrevista, la población está conformada por niños y niñas de la unidad educativa babahoyo cantón babahoyo, provincia de los ríos, la muestra de estudio de esta investigación fue toda la población docente por ser pequeña 12 docentes, 40 Padre de Familia 40 estudiantes, total 92, Los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia de la investigación, realizada fue el 16% manifiesta que están ni de acuerdo ni en desacuerdo sobre conocimiento de técnica para el desarrollo de la motricidad fina, mientras con 21 dice algo en desacuerdo y 163 dice que muy en desacuerdo. Se concluye que las dificultades que presentan los niños en el proceso de preescritura se manifiestan en un alto porcentaje de niños que no tienen desarrollada la motricidad fina en la mayoría de actividades se observa que no pueden realizarla por lo tanto tampoco domina la picita lo que se le logra se logra cuando hay

Independencia los movimientos con la mano para establecer los fundamentos emitida finalizado la aplicación del instrumento constatando que la mayoría de niños no pudo realizar ejercicios que implican movimiento anímico de la muñeca mano y dedo debido a que no han desarrollado coordinación visomanual motricidad facial y gestual por lo tanto no hay precisión y coordinación.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

Aguilar y Huamani (2017) Tesis titulada “Desarrollo de la Habilidad Motriz Fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa número 270 de Huaytara huancavelica tesis para optar el título de segunda especialidad en educación inicial Universidad Nacional de huancavelica, Su objetivo principal es Describir el desarrollo de las habilidades motrices finas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 270 de HuaytaráHuancavelica.En tal sentido, nos hemos abocado a revisar y aplicar las informaciones relacionadas con esta tarea pedagógica, de bastante interés en la educación inicial, para sentar las bases de una formación plena para posteriores actuaciones tanto de la educación básica regular, como en la vida cotidiana como ciudadanos. Su diseño metodológico del presente trabajo, usó el método descriptivo, el mismo que nos permitió analizar e interpretar la información recabada por las diferentes técnicas en tal sentido fue oportuna explicar el funcionamiento del programa a fin de favorecer en el desarrollo de motricidad fina en niño de niños de 5 años de la institución educativa N° 270 de la provincia de huaytará, la técnica de recolección de datos que se empleó fichajes con sus respectivos instrumentos, la observación y la lista de cotejo,

estos instrumentos se emplearon para recolectar los datos los mismos que fueron tratados como corresponde. Como resultados la prodesoras realizó para facilitar una serie de actividades que permiten el desarrollo de habilidades motrices fina y gruesa en niño de 5 años que le proporcionen el desarrollo psicomotor adecuado en educación inicial está está orientada desde una metodología inductiva la cual Oriental docente en el desarrollo motor y sus etapas de igual forma facilitan información sobre el beneficio obtenido en el proceso académico a través de la estimulación motriz en los niños y niñas que tienen a su cargo las actividades pretenden que el aprendizaje del dominio motriz por parte de niños y la estimulación por parte del docente se han desarrollado través de cuidados, Desde esta perspectiva, ha sido valioso este trabajo, tal como se evidencia en los resultados, donde los niños y niñas de 5 años, dan muestras de la mejora en la manifestación de sus habilidades motrices.

Papa (2016) Tesis titulada “Nivel de Desarrollo de la Motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 268 de guayana y baja” Universidad Nacional del altiplano facultad de ciencias de la educación, para optar el título de segunda especialidad en educación inicial, puno, Perú, La presente investigación fue desarrollada en la comunidad de Huayanay Baja que se halla sobre los 1300 msnm en el distrito de Santa Ana de la provincia de La Convención de la región Cusco, durante el año escolar 2015 básicamente está referido al estudio del nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la I.E.I N° 268 de Huayanay Baja, que son niños de familias que se dedican a las actividades agropecuarias

propias de la selva alta y que presentan todas las características del grupo etario de zonas rurales como son: falta de apoyo por parte de los padres de familia, desnutrición, grandes distancias a la I.E.I, etc. tiene como finalidad conocer qué nivel de desarrollo motor fino tienen los niños y niñas el cual se resume en la siguiente interrogante: ¿Cuál es el nivel de desarrollo del motor ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución educativa inicial N° 268 de Huayanay Baja?. Cuyo objetivo general es: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución educativa inicial N° 268 de Huayanay Baja? El marco teórico está definido por una variable única: que está constituido por motricidad, motricidad fina: coordinación bimanual, coordinación visomanual y la relajación; en cuanto a la metodología de la investigación es de tipo descriptivo y de diseño descriptivo diagnóstico, con la administración una ficha de observación el cual se sistematizo, analizo e interpreto, Población y muestra, niños de 3 años, son 25 alumnos, 12 niños, 13 niñas y alumnos de 4 años, 24 alumnos, 13 niños, 11 niñas, alumnos de 5 años, 28 alumnos, 12 niños, 16 niñas, la muestra de la investigación fue el aula de 4 años, que consta 24 alumnos, 13 niños, 11 niñas. Las técnicas e instrumento fue la observación directa, el análisis documental, ficha de observación, análisis de contenido. Como resultado En el cuadro N° 01 Se observa los resultados del indicador utiliza los brazos en una acción bimanual que tan sólo dos niños y niñas que equivale a 8.3% están en el nivel del logro mientras 8 niños y niñas que equivale 33.3% se encuentran en el nivel de proceso de aprendizaje y mientras que el 14 niños y niñas que equivale al

58.3% se encuentran en inicio de aprendizaje. Llegando a la siguiente conclusión general: que el nivel de desarrollo del motor en los niños es de cinco años de edad está en el nivel medio. Palabras claves: Desarrollo, coordinación, estimulación, motricidad, psicomotricidad.

Aquino (2018) Tesis titulada “El dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 099 “Corazón de María” - Ventanilla – 2016. TESIS PARA OPTAR Universidad Cesar Vallejos, Escuela de Pos grado, el grado académico de: Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación. Perú. Tiene como objetivo determinar la relación entre el dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°099 “Corazón de María” – Ventanilla – 2016. Su metodología desde el punto de partida de esta investigación fue la observación en la práctica educativa. Después de varios meses de dedicación a la práctica educativa logro identificar diversas deficiencias, nos propusimos a relacionar el dibujo y motricidad fina en niños y niñas. Se evaluó a 92 niños de la Institución Educativa Inicial pública, ello nos llevó a la pregunta problemática, ¿Qué relación existe entre el dibujo y la motricidad fina? A partir de entonces se realizó aplicación un instrumento usando ficha de observación que consiste de 24 ítems para el dibujo y 24 ítems para la motricidad fina, con una escala de tipo Likert, el procesamiento de datos se realizó con el software SPSS (versión 22). En primero lugar la confiabilidad se halló mediante el alfa de Cronbach llegando a niveles de amplia aceptabilidad 0,924 y 0,904. Finalmente, se obtuvo la validez. Los resultados

en la presente investigación, se ha encontrado que existe correlación significativa entre las variables el dibujo y la motricidad fina, el coeficiente de correlación de Spearman el valor es 0.905, por lo tanto se concluye, hay una relación muy alta y significativa entre el dibujo y la motricidad fina. Palabras claves: El dibujo, Motricidad fina.

Yahuana (2018) en su tesis titulada “Evaluación del Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de 4 años de la i.e.p. “Mi Nidito”, Piura, 2017” universidad católica los ángeles chimbote, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Piura. La presente investigación, de tipo descriptiva, tuvo como objetivo determinar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017. El universo muestral estuvo constituido por 20 niños (12 varones y 8 mujeres). La técnica utilizada fue la observación directa y el instrumento empleado fue la Lista de Cotejo. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el software SPSS versión 18.0, a través del cual se elaboraron las tablas y figuras de barras de los resultados de evaluación de la variable motricidad gruesa. La evaluación de la motricidad gruesa en las unidades de análisis obtuvo los siguientes resultados: 40% obtuvieron un desarrollo del movimiento autónomo en logro previsto; 53% obtuvieron un desarrollo del equilibrio corporal en inicio; 63% obtuvieron un desarrollo de la coordinación general en inicio; 50% obtuvieron un desarrollo del ritmo en logro previsto Las conclusiones fueron las siguientes: Las dimensiones de la motricidad gruesa como el equilibrio corporal y coordinación general, de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito, Piura, 2017, requieren un

mayor acompañamiento del docente vía una estrategia didáctica como el juego motriz, mientras que otras dimensiones de la motricidad gruesa, como el movimiento autónomo y el ritmo, requieren menos acompañamiento de dicha estrategia didáctica. La propuesta didáctica basada en el juego motriz plantea el uso de diversos juegos motrices haciendo énfasis en el desarrollo del equilibrio corporal y la coordinación general. Palabras clave: motricidad gruesa, juego motriz, educación inicial.

Trelles (2017) En su investigación denominada “Las técnicas gráfico - plásticas utilizadas para la coordinación motora fina en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 050 la laguna- la laquíz - huncabamba – piura”, describe la relación que existe entre ellas. Asimismo, se planteó como problemática un bajo nivel en el desarrollo de la coordinación motora fina. Se estableció como objetivo general Describir las técnicas gráfico - plásticas utilizadas para la coordinación motora fina y como objetivos específicos: Diagnosticar problemas de coordinación motora fina; Analizar las técnicas gráfico - plásticas utilizadas, para el desarrollo de la coordinación motora fina; Analizar las limitaciones e inadecuaciones que obstaculizan la aplicación de técnicas grafo – plásticas. La investigación estuvo enmarcada en el tipo de investigación descriptiva, se utilizó como técnica e instrumento de recolección de datos la observación directa y la entrevista. De esta manera se pudo concluir que los niños y niñas expresaron en determinadas situaciones creatividad e ingenio sólido con actividades que implican técnicas grafo-plásticas, puesto que si se les presenta algo innovador ellos se motivan

y trabajan de mejor manera. Reconoce mano derecha e izquierda. (si 40% no 60%), sujeta objetos. (si 20% no 60% no sabe 20%), coordinación viso manual. (si 50% no 20% no sabe 30%), manejo de dedos índice y pulgar (si 30% no 60% no sabe 10%), dibujo de líneas verticales y horizontales (si 30% no 60% no sabe 10%), cortado, pegado de papel y cartulina (si 50% no 50%), pegar y ubicar figuras (si 40% no 50% no sabe 10%), rasgado de papel (si 80% no 10% no sabe 10%), pintar dentro los límites (si 70% no 30%), desánimo al realizar tareas (si 50% no 30% no sabe 20%).

Semino (2016), Realizo una investigación denominada “nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito Castilla-Piura”. El objetivo de la investigación fue establecer el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito Castilla-Piura. a) Determinar el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que tienen los niños de 4 años de una institución educativa privada de Castilla -Piura. b) Describir el nivel de coordinación motora gruesa que poseen los niños de 4 años de una institución educativa privada de Castilla - Piura. Se concluye. a) El nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y motricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior. b) El nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es en su mayoría alto, también existe una

cantidad considerable de niños con nivel de equilibrio medio; y una cantidad minoritaria de niños con nivel de equilibrio bajo. c) El nivel de coordinación motor grueso, que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es alto en su mayoría; además una cantidad importante de niños se encuentra en un nivel medio de coordinación; y solo unos cuantos niños se encuentran en un nivel bajo de coordinación.

Odar (2015) realizó la investigación denominada “Estrategias dinámicas infantiles para superar las dificultades · en la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. No 374 de pueblo nuevo, Buenos Aires, Morropón - Piura. El presente trabajo de investigación tiene como propósito proponer estrategias dinámicas infantiles para superar las dificultades en la expresión oral de los niños de 4 años de la I. E. N° 37 4 de Pueblo Nuevo, Buenos Aires, Morropón - Piura. La investigación surge como producto de la experiencia vivida como docente en la zona rural del caserío Pueblo Nuevo, distrito Buenos Aires, provincia Morropón, departamento Piura, donde se observa que los estudiantes de estas realidades son pocos comunicativos y participativos. Ellos se comunican utilizando frases cortas con o sin sentido, demostrando timidez para expresarse con propiedad, corrección y autonomía. Esto se debe a la poca estimulación y modelación idiomática que reciben de su entorno y de sus padres; estos últimos, en su idiosincrasia, creen que los niños tarde o temprano, como fuere, salen hablando. Se consiguió identificar los niveles alcanzados por las dificultades en la expresión oral estudiados a través de los siguientes indicadores: comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y

persuasión con los recursos verbales y no verbales y se elaboró el Marco Teórico utilizando las teorías científicas de la fisiología y didáctica de la oralidad con lo que se pudo describir y explicar el problema de estudio, interpretar los resultados y elaborar las Estrategias Dinámicas infantiles. Palabras claves: expresión oral, estrategias dinámicas.

2.1.3 Antecedentes locales

Rivas (2018) tesis titulada “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204” Carrusel de Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017”. tesis para optar el título de licenciada en educación. El desarrolló del presente trabajo de investigación tiene por título; “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años” de la Institución Educativa N° 204 ”Carrusel de Alegría”, distrito Aguas verdes, Zarumilla, Región Tumbes ,la tesis presenta como **objetivo general**: Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla ,Región Tumbes 2017, En su metodología desarrolla el método, cuantitativo con una población de 16 alumnos aplicando un pre test y un pos test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon mostro valores precisos del estudio en

donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico de $Z = -1,997b$) es menor que el tabulador es (0,046) es menos lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento de los resultados obtenidos del pre y pos test se acepta el post test y se rechaza el pres test ya que se mejora los conocimientos de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Carrusel de Alegría en la motricidad fina” Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoques significativos, motricidad fina. Se concluye la efectividad la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204 “Carrusel de Alegría”.

Benites (2018) En su tesis titulada “juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “angelitos de Jesús”, región tumbes, 2018”. universidad católica los ángeles chimbote, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, Tumbes. Su objetivo Principal es Aplicar juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús” región Tumbes, 2018. Es una investigación de enfoque cuantitativo con un diseño no experimental que contiene un pre test y un post test a un cierto conjunto de estudiantes. Se trabajó con una cantidad muestral de 19 niños y niñas de 5 años de juventud, fue sometida a un pre test que demostró un 16% que obtuvieron un logro previsto “A”, el 74% “B” y el 10%

“C” de los alumnos. Los resultados aplicados en la estrategia didáctica con 15 sesiones de aprendizaje, utilizando la destreza de observación y como material la lista de cotejo; Posteriormente se aplicó un post test cuyos resultados obtenidos demostraron que el 74% de estudiantes obtuvieron un logro previsto “A” la cual se concluye con la aprobación de la hipótesis de la tesis: La utilización del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando un material preciso, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de inicial. Para determinar la hipótesis del estudio se utilizó la prueba de Wilcoxon para la estimación estadístico en la tabla 27, se observa que el valor $Z=3.833$ en el pre test y el $P<0,000$ en el post test, analizando los resultados arrojados se llegó a rechazar la hipótesis nula. Palabras claves: Enfoque significativo, juegos de roles, motricidad fina.

Vargas (2020) En su tesis “Expresión plástica en el desarrollo de la psicomotricidad fina en infantes de 5 años de la I.E.I. “Jesús de la divina misericordia”, Tumbes, 2019 “, universidad nacional de tumbes facultad de ciencias sociales escuela profesional de educación, Para optar la licenciatura en Educación Inicial. Tumbes, La concurrente tesis designada: Expresión plástica en el desarrollo de la psicomotricidad fina en infantes de 5 años de la I.E.I. “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2019, tiene como objetivo primordial establecer la influencia de la expresión plástica en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los infantes de 5 años de la Institución Educativa ya antes mencionada, la investigación ejecutada tiene un enfoque cuantitativo de tipo explicativo de diseño Experimental, pre-experimental con la

aplicación de un pre test y post test al grupo experimental, después de la aplicación de los talleres. Se trabajó con una muestra de 25 niñas y niños de la población total. Entre los instrumentos que se utilizaron fueron la ficha de observación y test. Para la confirmación de la hipótesis se empleó la T-Student, determinando que se acepta la hipótesis, teniendo los resultados Como se describe, en la tabla 3 y gráfico 3 del nivel desarrollo de la psicomotricidad fina, se evidencian los resultados aplicados en el post test por dimensiones, donde la dimensión Coordinación Viso-manual tiene un 100%, movimiento de la mano 100%, movimiento de los dedos el 100% de los estudiantes muestreados. por lo tanto, se concluye que mediante los talleres de expresión plástica logró significativamente el desarrollo motriz de los niños. Palabras clave: psicomotricidad fina, expresión plástica, desarrollo.

Aleman (2019) en su tesis titulada “Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivos mejoran la motricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N°105 Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019”, Universidad Católica los Angeles de Chimbote, trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación, la cual tiene como objetivo general el aplicar programas de juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo mejoran la motricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I N°105 Tacna Libre-Casitas, Región Tumbes, 2019. En este estudio de investigación se utilizó como metodología el diseño experimental, tipo cuantitativa y nivel correlacional, su población está conformada por 15 niños (as) de la edad de 3, 4 y 5 años debido a que la Institución elegida es unidocente multigrado

ubicada en una zona rural, escogiendo la población muestral de 7 niños de la edad de 5 años, se usó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo con 28 ítems a evaluar, para obtener los resultados finales se procesaron y analizaron los datos usando la estadística correlación r de Pearson con el uso del programa estadístico SPSS. El coeficiente hallado fue $P= 0,933$ que cuantifico la relación entre la variable el cual indica que existe una correlación positiva perfecta, según la escala de interpretaciones del coeficiente de correlación entre las variables Programas de juegos lúdicos y motricidad fina, llegando a la conclusión que los programas de juegos lúdicos, basados en el enfoque socio cognitivo si mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina. Palabras Claves: Enfoque socio cognitivo, Juegos lúdicos, motricidad fina, lista de cotejo, variables.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Didáctica

Torres y Argentina (2009) sostienen que La didáctica General se refiere al estudio de los principios generales y técnicas aplicables a todas las disciplinas.

Según Carbajal (2009) la didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando.

La palabra didáctica tiene origen del griego didasticós, que significa “el que enseña” y concierne a la instrucción; didasco que significa “enseño” a esta se le ha considerado parte principal de la Pedagogía que permite dar reglas para

la enseñanza, fue por esto que un principio se interpretó como “el arte o la ciencia de enseñar o instruir”.

2.2.1.1 Estrategia didáctica

Martínez (2014) Refiere que la estrategia didáctica consta de dos momentos, el primer momento es la visita a un sitio web, para realizar todo el recorrido por sus respectivas salas de aprendizajes, con el objetivo de establecer conceptos y ejemplos para ir esclareciendo el tema de la teoría combinatoria. Allí los estudiantes tendrán la posibilidad de reconocer, de una forma interactiva, los conceptos de permutaciones, variaciones, combinaciones y el principio fundamental del conteo. En el segundo momento se realiza el juego Factorial Game, donde los estudiantes pondrán a prueba lo visto en la página web y en anteriores encuentros con el docente. La intención de esta estrategia es promover en los alumnos la motivación por el aprendizaje, y a partir de ahí introducir los contenidos teóricos de manera tal que para ellos sea significativa y pueda trascender las aulas de clase.

2.2.1.2 Modalidad de organización de la enseñanza

Valencia (2013) define primero la modalidad como la manera distinta de organizar y llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje; además menciona los diferentes tipos de modalidades como actividades presenciales aquellas que reclaman la intervención directa de profesores y alumnos, no presenciales las actividades que los alumnos pueden realizar libremente bien de forma individual o mediante trabajo en grupo y considera los tipos de modalidades en:

Clases teóricas: Modalidad organizativa de la enseñanza en la que se utiliza fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio.

Seminarios-talleres: Espacio físico o escenario donde se construye con profundidad una temática específica del conocimiento en el curso de su desarrollo y a través de intercambios personales entre los asistentes.

Clases prácticas: Modalidad organizativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia.

Prácticas externas: Conjunto de actuaciones que un estudiante/titulado realiza en un contexto natural relacionado con el ejercicio de una profesión.

Tutorías: Modalidad organizativa de la enseñanza universitaria en la que se establece una relación personalizada de ayuda en el proceso formativo entre un facilitador o tutor, habitualmente un profesor, y uno o varios estudiantes.

Estudio y trabajo en grupo: Un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los alumnos aprenden unos de otros así como de su profesor y del entorno.

Estudio y trabajo autónomo individual: Se entiende de diferentes términos: aprendizaje autónomo, aprendizaje autodirigido, aprendizaje autorregulado y autoaprendizaje. Y se le ha relacionado con el desarrollo personal, la dirección hacia el interior de uno mismo, la autorrealización y la autonomía.

2.2.1.3 Juego lúdico

Crespillo (2010) define La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

2.2.1.4 Clasificación basada en la teoría de Piaget

González (2012) Muchos pedagogos han dedicado mucho tiempo de su vida para teorizar sobre este apasionante tema. ¿Cómo aprende el ser humano? Por esta razón hoy en día se conocen varias teorías del aprendizaje, cada una se ha esforzado por dar una respuesta a esta pregunta. De algunas de estas teorías nace el Constructivismo, sobre el cual hablaremos ampliamente, pero primero haremos un recorrido histórico de su nacimiento. Es muy importante que usted como formador de formadores, cuestione a sus educandos sobre esta

interrogante, pues encontrar la respuesta a esa pregunta será el primer paso para saber cómo.

Según Piaget, todas estas experiencias de aprendizaje se agrupan de manera organizada formando estructuras, que se conectan con otras que ya existían. De esta forma la estructura mental está en constante construcción.

2.2.1.5 Clasificación basada la experiencia docente

Cabello (2011) Los educadores deberán canalizar el acceso a las experiencias en función de las circunstancias. Podemos partir siempre de lo cercano, para que esas experiencias resulten más interesantes al alumnado, ya que son próximas a su realidad. Dichas experiencias deberán provocar sorpresa y curiosidad, pero también proximidad conceptual, en el sentido de que sean accesibles a su etapa de conocimiento. Es lo que Vigostky llama Zona de Desarrollo Próximo, que es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial, es decir, la distancia que hay entre el desarrollo que ya se ha producido, que marca el conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar por sí sólo y el conjunto de actividades que es capaz de realizar con ayuda y material.

Lo que el maestro/a debe tener claro es que al abordar actividades para acercar los niños/as al conocimiento de la ciencia debe facilitar al alumnado herramientas para la comprensión de hechos, de situaciones, que le van a

permitir ir organizando la realidad, a pensar por sí mismos y a poder explicarse.

La interacción del niño/a con los elementos de la realidad que le rodea es un proceso esencial para la formación de su personalidad y su socialización, a la vez que es la base para el correcto desarrollo de su pensamiento y de una actitud responsable con el medio. En estas primeras edades tiene especial importancia la estimulación de las capacidades sensoriales, afectivas, motoras y cognitivas: capacidad para recibir información, para comunicarse con los demás y expresar sus observaciones, conclusiones, para interactuar con el medio, etc.

2.2.1.5.1 Secuencia didáctica del juego

Para Olórtegui (2008), el juego se manifiesta desde los dos meses de edad. Los primeros movimientos del niño son impulsivos, se efectúan de un modo brusco e irregular, a partir de un año hasta los cinco, el juego es motor, el niño ejercita todo su físico con el fin de entretenerse; en estos primeros cinco años el niño desarrolla los ejercicios motores gruesos al correr, saltar, trepar, patear pelota, montar triciclo; además, desarrolla también la coordinación fina al rasgar, pegar, recortar, delinear, trazar, copiar figuras, construir una torre, abotonar y enhebrar una aguja.

El juego, teniendo en cuenta la cantidad de individuos que participan, puede ser individual o social.

El juego social empieza cuando el niño concurre a la escuela; juega con grupos y así comienza la socialización del interés lúdico. En estos juegos, cada niño representa un papel o ejecuta una tarea determinada.

El juego, parte esencial de la evolución de la inteligencia, comienza con un predominio de la asimilación en una actividad adaptada.

Por medio del movimiento, el niño explora y descubre el espacio. Por ello iniciar tempranamente la expresión corporal en la etapa inicial es de mucha importancia, pues prepara y desarrolla al niño para la vida y la educación básica. Además, con su cuerpo expresa conocimientos, experiencias y emociones.

2.2.1.5.2 El juego como actividad de desarrollo cognitivo

López (2014) El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.

2.2.1.6 Importancia del juego en el aprendizaje

Benítez (2009) considera importante el juego para los niños porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños. Además es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso

educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran valor educativo.

2.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje

Para Montes y Machado (2011) la necesidad de una Didáctica centrada en el sujeto que aprende, lo cual exige enfocar la enseñanza como un proceso de orientación del aprendizaje, donde se creen las condiciones para que los estudiantes no solo se apropien de los conocimientos, sino que desarrollen habilidades, formen valores y adquieran estrategias que les permitan actuar de forma independiente, comprometida y creadora, para resolver los problemas a los que deberá enfrentarse en su futuro personal y profesional.

Todo ello conlleva a la utilización de estrategias docentes y métodos que propicien un aprendizaje intencional, reflexivo, consciente y autorregulado, regido por objetivos y metas propios, como resultado del vínculo entre lo afectivo y lo cognitivo, y de las interacciones sociales y la comunicación, que tengan en cuenta la diversidad del estudiantado y las características de la generación presente en las aulas universitarias, con la irrupción de la Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

2.2.2.1 Aprendizaje significativo

Según Guerrero (2014) manifiesta que el aprendizaje significativo es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo.

El significado surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona el concepto a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente por David Ausubel (1963 a 1968), psicólogo estadounidense fue quien planteó su teoría del aprendizaje significativo.

2.2.2.2 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

Según Martín y Moreno (2013) considera que:

Los contenidos que se van a aprender deben de estar organizados, para que se dé una construcción de conocimientos.

La persona debe de conectar el nuevo conocimiento con los previos.

Tener una actitud favorable, ya que el aprendizaje no puede darse si la persona no quiere. Éste es un componente de disposiciones y emociones y actitudinales, donde tiene mucho que ver la motivación.

2.2.2.3 Tipos de aprendizaje significativo

Moreira (2010) Menciona que se pueden identificar tres tipos de aprendizaje significativo: representacional (de representaciones), conceptual (de conceptos) y proposicional (de proposiciones).

Aprendizaje representacional es el que tiene lugar cuando símbolos arbitrarios pasan a representar, en significado, determinados objetos o eventos en una relación unívoca, es decir, el símbolo significa apenas el referente que representa.

El aprendizaje conceptual tiene lugar cuando el individuo percibe regularidades en eventos u objetos, pasa a representarlos por determinado símbolo y ya no depende de un referente concreto del evento u objeto para dar significado a ese símbolo. Se trata, entonces, de un aprendizaje representacional de alto nivel.

El tercer tipo, el aprendizaje proposicional, implica, pues, dar significado a nuevas ideas expresadas en la forma de una proposición. Los aprendizajes representacional y conceptual son prerrequisito para el aprendizaje proposicional, pero el significado de una proposición no es la suma de los significados de los conceptos y palabras que contiene.

2.2.2.4 Situación del aprendizaje significativo

Maroto (2013) refiere que el papel que asume el grupo de estudiantes y docentes debe ser modificado considerando las nuevas concepciones. La función docente es de guía, es una persona que enriquece el trabajo de sus

estudiantes, que les plantea retos accesibles, que motiva y orienta y se encarga de potenciar el desarrollo en su grupo de estudiantes. Es quien propone actividades diversas, planeadas con antelación y con objetivos definidos con mucha claridad; motiva, identifica intereses, errores y orienta de acuerdo con lo observado. Debe plantear problemas o situaciones que signifiquen un reto accesible para el estudiantado, debe incentivar la investigación, el que cada persona pueda ampliar sus conocimientos por sí misma y, por último, debe estimular la discusión entre sus estudiantes de manera que todo el proceso propicie el aprendizaje a través de la construcción personal de cada aprendiz.

2.2.2.5 Condiciones para el aprendizaje significativo

Duran (2010) sostiene las siguientes condiciones básicas:

- Motivación (Me interesa, tengo ganas de aprender).
- Comprensión (Entiendo, relaciono, comparo).
- Participación (Activa).
- Aplicación (Uso la información, aplico el conocimiento, pongo en práctico lo que aprendí).

2.2.2.6 Recursos como soporte de aprendizaje

Lozano (2010) Refiere los ambientes educativos, se encuentran inmersos en procesos de innovación, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales y tecnológicas propiciadas por los continuos cambios en la información y la comunicación, las redes de comunicación introducen una

configuración tecnológica, caracterizada especialmente por la aparición de dispositivos multimedia y por una expansión espectacular de las redes telemáticas que potencian un aprendizaje más flexible y, al mismo tiempo, la existencia de nuevos escenarios de aprendizaje, en particular lo referente al uso de las redes sociales en la Educación.

2.2.3 Material concreto

Villarroel (2011) refiere que todas las ramas de la Matemática, la Geometría es una de las más intuitivas, concretas y ligadas a la realidad que conocemos. Por ello, ofrece numerosas posibilidades para experimentar, mediante materiales adecuados, sus métodos, conceptos, propiedades y problemas. En la actualidad se conoce que existen muchos materiales que pueden emplearse en el trabajo de aula. Algunos de ellos han sido diseñados específicamente para estudiar Geometría y otros pueden ser adaptados para utilizarse en su enseñanza. Sin embargo, son pocos los docentes que están al tanto de ello o que se animan a aplicarlos en sus clases.

2.2.3.1 Características

Morales (2012) Refiere los materiales didácticos pueden ser usados dentro del aula de clases, así como fuera de ella, debido a la accesibilidad que se presenta para las personas y la cualidad que poseen de adaptarse a cualquier situación u objetivo de aprendizaje. Dependiendo del material didáctico que se utilice, éste siempre va a apoyar el contenido de alguna asignatura o temática, lo cual permitirá que los receptores se formen un criterio propio de lo aprendido, interactuando con los materiales y adquiriendo un papel activo

en su formación; además de que ayudan a tener organización en las exposiciones. Esta unidad tratará los principales materiales didácticos como la maqueta, según el órgano receptor y el audiovisual, como ejemplos de cada uno de ellos.

2.2.3.2 Selección de material concreto

Márquez (2011) para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo: Los objetivos educativos que pretendemos lograr. Hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello. - Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando con nuestros alumnos.

2.2.4 Motricidad

Según Benjumea (2011) Se refiere por tanto, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en un tiempo objetivo y representado, incluyendo percepción, memoria, proyección, actividad, emoción, raciocinio. Se evidencia en diferentes formas de expresión gestual, verbal, escénica y plástica etc. La motricidad se configura como proceso,

cuya constitución involucra la construcción del movimiento intencional a partir del reflejo.

2.2.4.1 Desarrollo de la motricidad

Gil , Contreras y Gómez (2008) Menciona que el desarrollo motor del niño de los 0 a los 6 años no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente (Justo Martínez, 2000). El fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos. La mejora motriz está sujeta a las cuatro leyes del desarrollo:

- Ley céfalo-caudal.
- Ley próximo-distal.
- Ley de lo general a lo específico.
- Ley del desarrollo de flexores-extensores.

Y el desarrollo, a su vez, tiene una serie de características que lo singularizan, causales de que tanto él mismo como el perfeccionamiento motriz dependan de la maduración y del aprendizaje, ya que para que se produzca un

aprendizaje en la coordinación de movimientos es preciso que el sistema nervioso y el sistema muscular hayan conseguido un nivel idóneo.

2.2.4.2 Motricidad fina

Muñiz, Calzado y Cortina (2010) sostiene que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. El desarrollo del control de la motricidad fina es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura.

La motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios.

2.2.4.2.1 Clasificación de la motricidad fina

Rodríguez (2012) sostiene que la motricidad fina se clasifica en:

- **Coordinación viso-manual viso-púdica:** Son todos aquellos ejercicios o movimientos en los que interviene una coordinación entre la visión y las manos, la visión y los pies o combinaciones de las mismas. Mejora la coordinación general.
- **Coordinación facial:** Son todos aquellos movimientos con los cuales expresamos nuestros sentimientos y emociones. Mejoran la capacidad de dominio muscular en la cara.
- **Coordinación fonética:** Son todos aquellos ejercicios en los que se trabajan, desarrollan y mejoran las capacidades fonéticas y su coordinación o gesticulación. Como por ejemplo, el tono de la voz, leer, hablar, socializar, imitar.
- **Coordinación gestual:** Son todos aquellos movimientos con lo que expresamos o comunicamos pensamientos o ideas, haciendo uso de todo el cuerpo y sin limitarnos a la expresión facial.
- Buncher (1976) Expresa que el niño, cuando experimenta con su cuerpo, comprende todo su espacio experimental: lo consciente, lo recibido, lo hecho, lo vivido, lo conocido, todo lo que constituye significativamente donde irá constituyendo su personalidad” Es por ello que el descubrimiento comienza con su propio cuerpo y va desenvolviéndose en funciones a sus costumbres vividas
- Wallon (1951) define la motricidad como la primera forma de comunicación, durante a lo largo de la vida el niño/a va reviviendo y

ampliando su forma de expresión, por lo tanto es primordial ampliar en esta dimensión porque es un medio de comunicación en el círculo social y de aprendizaje constante.

- Aucouturier (1987) que nos formula que la docente puede observar que, en un juego determinado, el niño está realizando la narración a un contenido específico y afectivo gestual, en ese momento participara formando preguntas, buscando esencialmente la expresión del pensamiento del niño. El juego ayuda a sociabilizar a los niños, respetar establecidas normas, dar su opinión, Es la actividad que en su mayoría gozaron al realizarla, escuchando, utilizando sus gestos en la realización de las clases.

2.2.4.2.2 Desarrollo de la motricidad fina

Según Fernández (2010) manifiesta que para un buen desarrollo de la motricidad fina, necesitamos tener como base estabilidad, coordinación bilateral y registro de las sensaciones. Con estos tres componentes, el niño podrá desarrollar la destreza, que es necesaria para poder desarrollar las actividades cotidianas como vestirse, peinarse, abrocharse los botones y todo lo relacionado a la lectoescritura: escribir, pintar, dibujar, etc. Todas estas habilidades requieren de movimientos controlados y precisos de las manos y de los dedos:

- La estabilidad nos permite mantenernos derechos, mientras otras partes del cuerpo se mueven. Por ejemplo, al tener estabilidad podemos abrir una puerta pesada o llevar una bandeja con vasos sin caernos.

- La coordinación bilateral nos permite usar ambas manos en una actividad. Para batir, para cocer, para cortar, para tocar la batería, etc. Necesitamos de las dos manos.
- Las sensaciones nos permiten saber qué es y cómo es lo que tocamos, oímos, olemos, vemos y probamos.

2.2.4.2.3 Control de la motricidad fina

Según el sitio web Medline Plus (s/f) 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.

Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos (los nervios que están fuera del cerebro y de la médula espinal), 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:

- Conocimiento y planeación
- Coordinación
- Fuerza muscular
- Sensibilidad normal

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

- H1 La aplicación de juegos lúdicos basadas en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009, “Jesús de la Divina Misericordia” en el año 2017.
- H0 La aplicación de juegos lúdicos basadas en el aprendizaje significativo utilizando material concreto no mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009, “Jesús de la Divina Misericordia” en el año 2017.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigation

4.1.1 Diseño de la Investigación

Diseño pre experimental y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 009, "Jesús de la Divina Misericordia", Region Tumbes 2017. Santa paella y feliberto Martins (2010) Este tipo de investigación, el control de las variables es mínimo y poco adecuado para establecer de relaciones entre las variables independientes y las dependientes. Es conveniente utilizarlas solo como pruebas de experimentos que requiere mayor control.

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

01_____X_____02

Dónde:

01= evaluación de estudiantes de 4 años (pre-test)

X= aplicación de experimento (juegos didácticos)

02 = evaluación de estudiantes de 4 años (post-test)

4.1.2 Tipo de investigación cuantitativa

Es Proyecto apuesta por la investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificados, cuyo objetivo es explicar describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia

este tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable, haciéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. La investigación cuantitativa trata de establecer la fuerza de correlación entre variables o asociación, objetivación de los resultados y la generalización mediante un modelo para hacer derivación a una población que una muestra proviene. (Fernández, P. y Díaz, P. (2002)).

4.1.3 Nivel de la investigación

La investigación se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicas y sociales, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionados. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho duplican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación). Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos. Fideas G. Arias (2012)

4.2 Población y muestra

La población en estudio es de alumnos de 4 años, de la institución Educativa N° 009, “Jesús de la Divina Misericordia”, los que están distribuidos de la siguiente manera:

Cuadro 1 Población y Muestra

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	Número de estudiante	
			Varones	Mujeres
Tumbes	I.E N° 009			
	“Jesús de la Divina Misericordia”	4 años sección melón	17	10
Total			27	

Fuente: Nómina de matrícula de niños y niñas de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”

La Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, fue creado el 5 de mayo de 1974 con Resolución Directoral N° 0386, asumiendo el cargo por primera vez la Directora Prof. Josefina Sernaque Namuche, iniciándose con 100 alumnos. Actualmente en el año del 2017 por concurso público para asumir los cargos directivos asume la Dirección la Licenciada Miriam Paola La Serna Durand, teniendo una población de 520 niños y niñas en los turnos de mañana y tarde, contando con una plana docente de nombradas y contratadas, personal auxiliar, personal administrativo y personal de apoyo.

4.3 Operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente:

Juegos lúdicos: Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Variable dependiente:

Motricidad fina

Feldman HM (2018) 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.

4.4 Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores.

Cuadro 2 Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores

Problema	Variabes	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿Cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 "Jesús de la Divina Misericordia", región tumbes 2017?	VI JUEGOS LUDICOS	Juegos lúdicos, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. Elige libremente el sector de psicomotricidad.	Lógica del material	Aprenden a modelar y crear según su nivel.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela con masa diferentes tipos de alimentos. • Recorta material concreto y arma animales domésticos. • Punza sobre los puntos de una figura según se le indica. Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.
			Psicología del materia	Menciona las características de algunos animales de su comunidad y los elabora con material concreto.	
			Propósitos específicos.	Usa materiales y herramientas para punzar.	
			Finalidad.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	
	VD MOTRICIDAD FINA	Motricidad fina, los autores Muñiz, Calzado y Cortina (2010), nos sintetizan que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Rodríguez (2012) sostiene que la motricidad fina se clasifica en: - coordinación viso-manual - coordinación facial - coordinación fonética - coordinación gestual	Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza algunos materiales y herramientas (conos de papel, chapitas, botellas, papel, etc.) Para elaborar animales de su comunidad. 	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o" Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre Modela con plastilina dando forma a la vocal o Enhebra lana en círculos en cartulina Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo. Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo. Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo Punza sobre los puntos de una figura según se le indica. Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo Modela con masa diferentes tipos de alimentos. Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1 Modelan con plastilina el número 1. Modela con plastilina el número 2 Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene. Copian dibujos sencillos Entona la canción que escucha siguiendo el sonido. Imita los sonidos de los objetos de su entorno. Imita los sonidos de los animales domésticos.1. Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros. Mueve los dedos al ritmo de una canción. Mueve los dedos al ritmo de una canción.
			Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre las posibilidades de imitar sonidos, hacer sonidos de animales y objetos. 	
			Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. 	

			<p>Coordinación facial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta a través de los movimientos posturas y gestos sus sensaciones, emociones estados de ánimo. 	<p>Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice. Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc. Se expresan a través de gestos (alegría). Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas. Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta. Hincha las mejillas cuando infla un globo. Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: Abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, comer.</p>
--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

4.5 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 variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los herramientas empleados para recolección de información, dentro de ellas destacan: la observación, cuestionario, entrevistas, y encuestas.

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:

a. Observación

Sampieri(2000)La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

b. Lista de cotejo

Duran (2108) 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. Este instrumento se tomó y se adaptó de la tesis de Kelly Yamelly Iparraguirre Jaque.

4.6. 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 y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. 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 19.0, siguiendo el procedimiento que se detalla a continuación:

- ✓ Elaboración de base de datos.
- ✓ Tabulación
- ✓ Graficación
- ✓ Análisis estadístico
- ✓ Interpretación

Cuadro 3 Valoración

<i>Nivel educativo</i>	<i>Escala de calificación</i>	<i>Descripción</i>
<i>EDUCACIÓN INICIAL</i> <i>Literal y descriptiva</i>	A Logro previsto	<i>Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.</i>
	B En proceso	<i>Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.</i>
	C En inicio	<i>Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo</i>

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

4.7 Matriz de consistencia

Cuadro 4 Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Metodología de la investigación
Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia región tumbes 2017	¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° “Jesús de la Divina Misericordia”, Región Tumbes 2017?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación viso manual de los niños y niñas de 4 años.</p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación gestual de los niños y niñas de 4 años.</p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación fonética de los niños y niñas de 4 años.</p> <p>*Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación facial de los niños y niñas de 4 años</p>	La aplicación de juegos lúdicos basado en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia	<p>Variable Independiente:</p> <p>Juegos lúdicos</p> <p>Variable Dependient e:</p> <p>motricidad fina</p>	<p>Coordinación viso manual</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación fonética</p> <p>Coordinación facial</p>	<p>El tipo es cuantitativo, Nivel explicativo Diseño pre experimental</p> <p>población de estudio estuvo constituida por un grupo social reducido de 27 (niños y niñas) de la institución educativa inicial 009 Jesús de la Divina Misericordia, Región Tumbes 2017.</p> <p>Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema: O1 ----- X ----- O2</p> <p>Dónde: O = Estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia O1 = Pre-test al grupo X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto O2 = Post-test al grupo Población</p>

Fuente: Elaboración propia

4.8 Principios Éticos

Protección a las personas. – En todas las investigaciones el involucrado es el fin y no el medio, tiene que tener protección. En estas investigaciones trabajamos con personas, donde se respeta su identidad, dignidad humana, la diversidad, la identidad, la confiabilidad y reserva.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que están involucradas en una investigación tienen el derecho a ser informados de toda finalidad y propósitos de la investigación, teniendo libre participación, por propia voluntad.

Beneficencia no maleficencia. – Toda persona debe ser protegida si está involucrada en alguna investigación. Se debe tener reglas establecidas en una investigación: Maximizar los beneficios, no dañar y reducir los posibles efectos contraproducentes.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

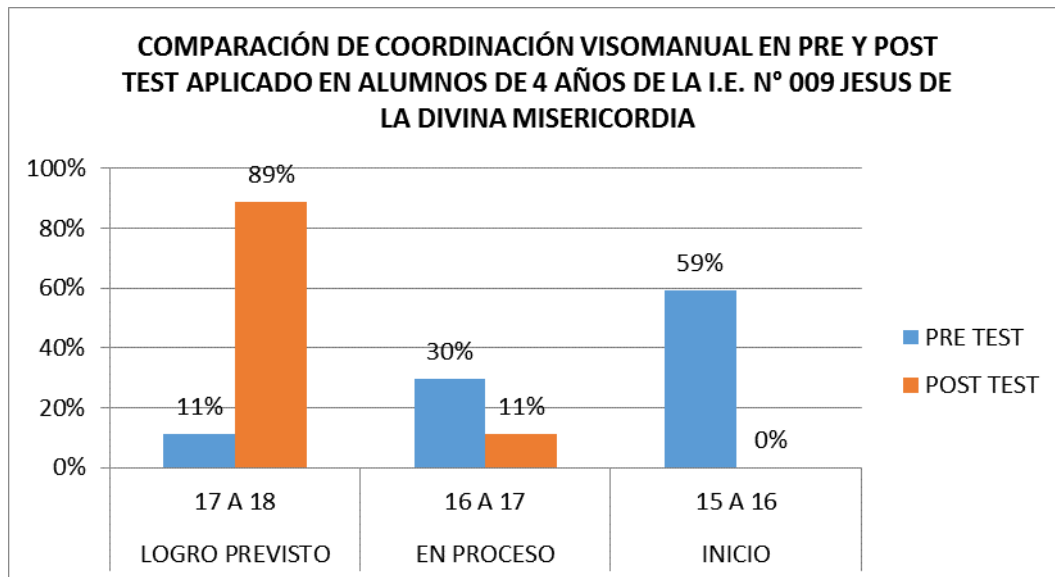
Comparación de la Dimensión Coordinación Viso Manual del Pre Test y Pos Test.

Tabla 1 Coordinación Viso Manual

VISO MANUAL	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO 17 A 18	3	11%	24	89%
EN PROCESO 16 A 17	8	30%	3	11%
INICIO 15 A 16	16	59%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%

Fuente: Base de datos

Gráfico 1 Viso Manual



Fuente: Tabla 01

En la tabla 01 y gráfico 01, se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test el 59% de niñas y niños se encuentran en un el nivel de inicio, 30% proceso, 11% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 89% en logro previsto, proceso 11% y inicio 0%.en coordinación visomanual.

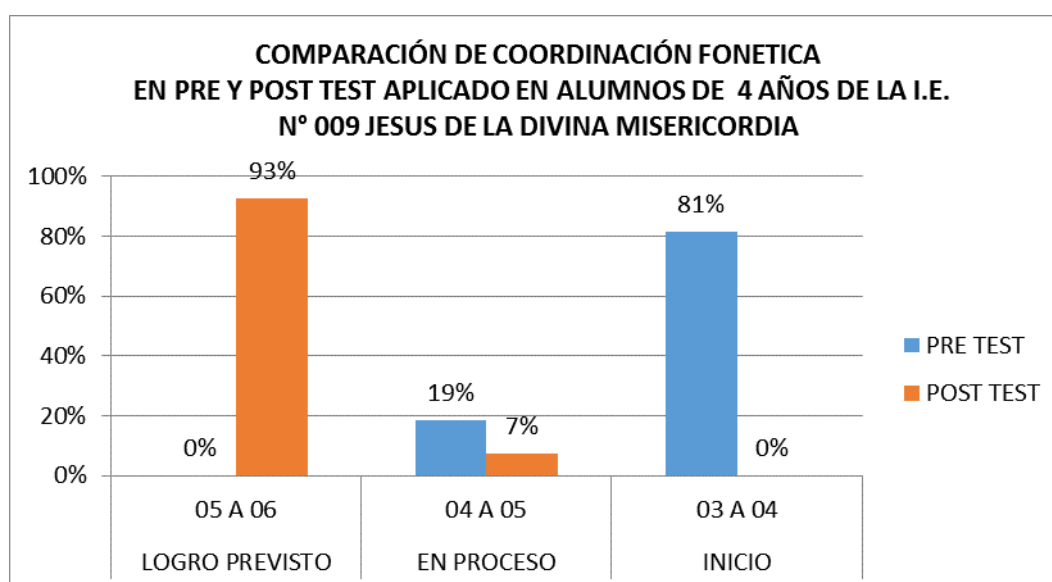
Comparación de la Dimensión Coordinación fonética del Pre Test y Pos Test.

Tabla 2 Coordinación fonética

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	05 A 06	0	0%	25	93%
EN PROCESO	04 A 05	5	19%	2	7%
INICIO	03 A 04	22	81%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Base de datos

Gráfico 2 Coordinación fonética



Fuente: Tabla 02.

En la tabla 2 y gráfico 2, se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test el 81% de niñas y niños se encuentran en un nivel de inicio, 19% proceso, 0% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 93% en logro previsto, proceso 7% y inicio 0%. en coordinación Fonética

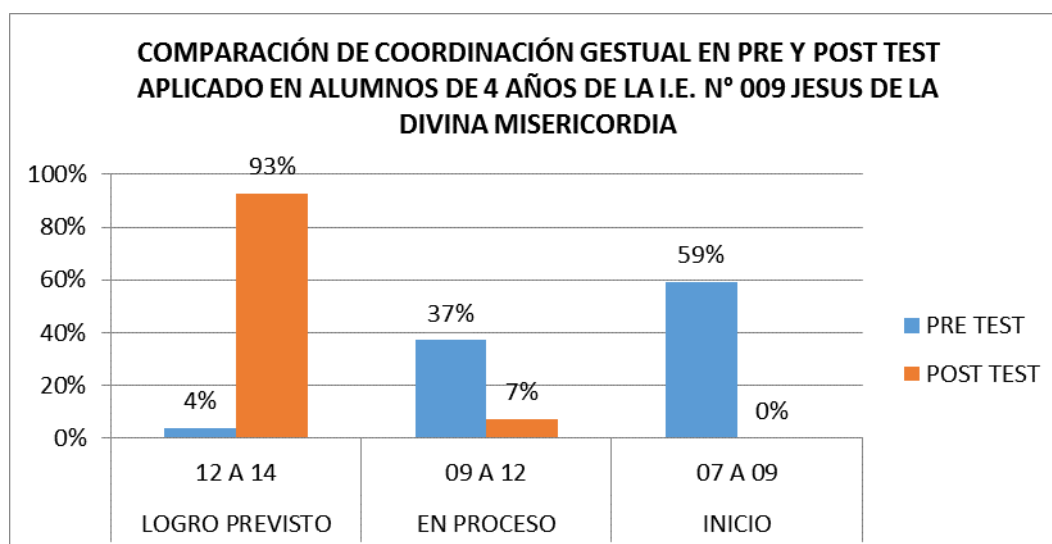
Comparación de la Dimensión Coordinación gestual del Pre Test y Pos Test.

Tabla 3 Coordinación gestual

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	12 A 14	1	4%	25	93%
EN PROCESO	09 A 12	10	37%	2	7%
INICIO	07 A 09	16	59%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Base de datos

Gráfico 3 Coordinación gestual



Fuente: Tabla 3.

En la tabla 3 y gráfico 3, se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test el 59% de niñas y niños se encuentran en un nivel de inicio, 37% proceso, 4% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 93% en logro previsto, proceso 7% y inicio 0%. en coordinación Gestual

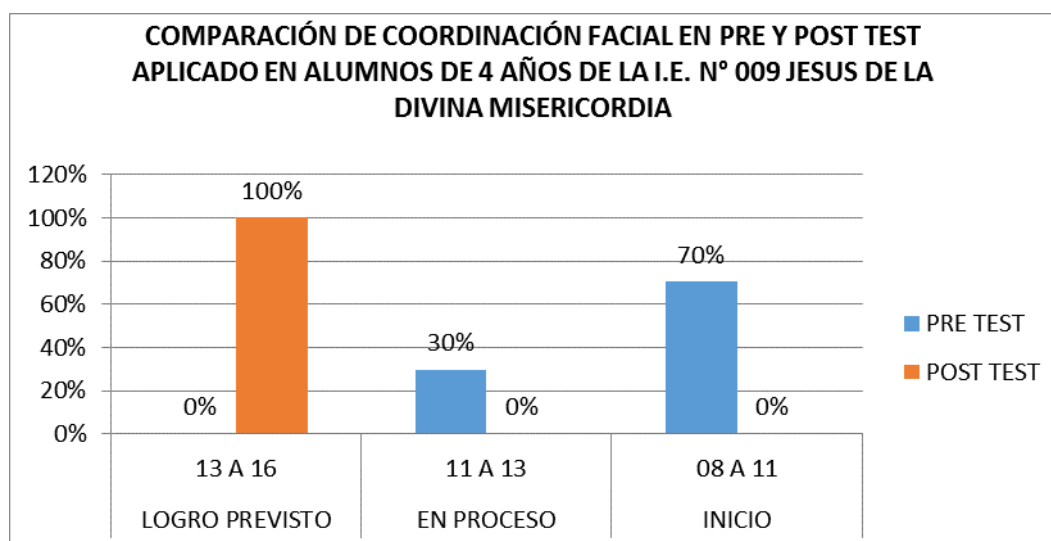
Comparación de la Dimensión Coordinación facial del Pre Test y Pos Test.

Tabla 4 Coordinación facial

FACIAL	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	0	0%	27	100%
EN PROCESO	8	30%	0	0%
INICIO	19	70%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%

Fuente: Base de datos

Gráfico 4 Coordinación facial



Fuente: Tabla 4.

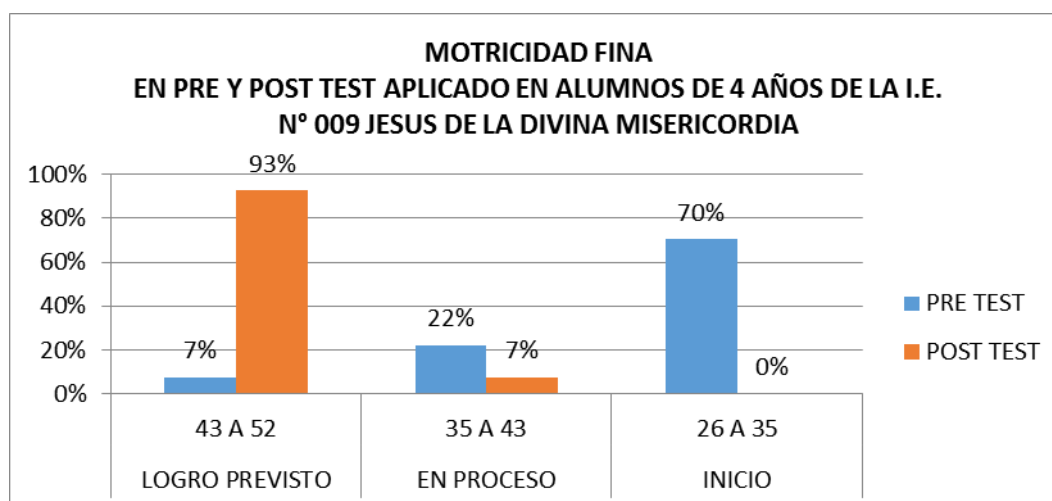
En la tabla 4 y gráfico 4, se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test el 70% de niñas y niños se encuentran en un nivel de inicio, 30% proceso, 0% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 100% en logro previsto, proceso 0% y inicio 0%.en coordinación Facial

Tabla 5 Comparación Del Nivel de Coordinación de la Motricidad Fina

MOTRICIDAD FINA		PRE TEST		POST TEST	
		fi	%	fi	%
LOGRO					
PREVISTO	43 A 52	2	7%	25	93%
EN					
PROCESO	35 A 43	6	22%	2	7%
INICIO	26 A 35	19	70%	0	0%
TOTAL		27	100%	27	100%

Fuente: Base de datos

Gráfico 5 Comparación del PRE TEST y POS TEST del nivel de coordinación de la Motricidad Fina



Fuente: Tabla 5.

En la tabla 5 y gráfico 5, se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test el 70% de niñas y niños se encuentran en un nivel de inicio, 22% proceso, 7% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 93% en logro previsto, proceso 7% y inicio 0%.en coordinación Motricidad Fina

Prueba de wilcoxon

Tabla 6 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	27 ^b	41.62	189,00
	Empates	0 ^c		
	Total	27		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Tabla 7 Estadístico de prueba

Estadísticos de prueba ^a	
	POSTTEST – PRETEST
Z	-4,000
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

5

6 Se aprecia que en la Tabla 7 el valor de Z es -4,000, correspondiente al pretest y

el valor de P es ,000 es el valor del posttest, rechaza la hipótesis nula aceptando la

prueba del posttest.

5.2 Análisis de los resultados

De acuerdo al objetivo general se determinó que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora en la motricidad fina como se evidencia en la tabla 5 y gráfico 5, encontrándose los niños en el pre test en el 7% en logro previsto, el 22% en proceso, el 70% en inicio y en el pos test se ha incrementado a un 93% en el nivel de logro previsto, en la variable Motricidad Fina, quedando en proceso en 7% e inicio con un 0%. Para obtener resultados positivos se trabajó con la variable Juegos Lúdicos, Rivas (2018) tesis titulada “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017” En esta investigación crearon variados juegos donde el niño se divierte y disfruta del juego y donde tuvo nuevos conocimientos, es de gran importancia el juego en el desarrollo de los niños. Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Benites (2018) En su tesis comenta que el juego es una vivencia muy importante en los niños y niñas ya que permiten en su desarrollo que su aprender sea espontáneo, autónomo y original para que las actividades sean agradables y muy divertidas. Donde se debe incluir espacios del aprendizaje a los niños y niñas. Muñiz, Calzado y Cortina (2010), nos dice que para trabajar la motricidad fina se base en aquellos movimientos que son pequeños y muy precisos, haciendo mención que se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad

efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.

En lo concerniente al objetivo específico de la dimensión Viso manual, Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación viso manual de los niños y niñas de 4 años. En la tabla 01 y grafico 01, observamos un gran logro en el pre test y post test, donde se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test obtuvimos el 59% de alumnos se encuentran en un nivel de inicio, el 30% en proceso, 11% en logro previsto y en Post test logrando un porcentaje mayor del 89% en logro previsto, en proceso un 11% y en inicio un 0%. en coordinación visomanual. Vargas (2020) comenta en su tesis que el dominio de la expresión gráfica es gran significancia en el desenvolvimiento de las manos porque permite maniobrar ciertos materiales para ejecutar las clases que favorecen a la estabilidad en las coyunturas y tonificación muscular los cuales facilitan la ejecución de las destrezas manuales logrando trabajar con más agilidad.

En lo concerniente al objetivo específico de la dimensión Fonética, Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación fonética de los niños y niñas de 4 años. En la tabla 02 y gráfico 02, observamos un gran logro en el pre test y post test, donde se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad en pre test obtuvimos el 81% de alumnos que se encuentran en un nivel de inicio, 19% en proceso, 0% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 93% en logro previsto,

proceso 7% y inicio 0%.en coordinación Fonética, citamos a Aucouturier (1987) que nos formula que la docente puede observar que, en un juego determinado, el niño está realizando la narración a un contenido específico y afectivo, en ese momento participara formando preguntas, buscando esencialmente la expresión del pensamiento del niño. El juego ayuda a sociabilizar a los niños, respetar establecidas normas, dar su opinión, Es la actividad que en su mayoría gozaron al realizarla, escuchando, la realización de las clases.

En lo concerniente al objetivo específico de la dimensión Gestual, Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación gestual de los niños y niñas de 4 años. En la tabla 3 y gráfico 3, observamos un gran logro en el pre test y post test, donde se observa de los 27 estudiantes, obtuvimos en pre test el 59% de niñas y niños se encuentran en un nivel de inicio, el 37% en proceso, 4% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 93% en logro previsto, proceso 7% y inicio 0%. en coordinación Gestual. Buncher (1976) Expresa que el niño, cuando experimenta con su cuerpo, comprende todo su espacio experimental: lo consciente, lo recibido, lo hecho, lo vivido, lo conocido, todo lo que constituye significativamente donde irá constituyendo su personalidad” Es por ello que el descubrimiento comienza con su propio cuerpo y va desenvolviéndose en funciones a sus costumbres vividas

En lo concerniente al objetivo específico de la dimensión Facial, Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión Coordinación facial de los niños y niñas de 4 años. En la tabla 4 y gráfico 4,

observamos un gran logro en el pre test y post test, donde se observa de los 27 estudiantes del aula melón de 4 años de edad obtuvimos en pre test el el 70% de niñas y niños se encuentran en un nivel de inicio, el 30% en proceso, 0% en logro previsto y en post test logrando un porcentaje mayor del 100% en logro previsto, proceso 0% y inicio 0%.en coordinación Facial. El teórico Wallon (1951) define la motricidad como la primera forma de comunicación, durante a lo largo de la vida el niño/a va reviviendo y ampliando su forma de expresión, por lo tanto es primordial ampliar en esta dimensión porque es un medio de comunicación en el circulo social y de aprendizaje constante.

VI. CONCLUSIONES

La aplicación de los Juegos Lúdicos basados en el Enfoque Significativo utilizando Material Concreto mejoro el desarrollo de la Motricidad Fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 “Jesús de la divina misericordia” Región Tumbes 2017. Donde los estudiantes llegaron a un nivel de significancia del logro previsto, y lo podemos encontrar en la Tabla 5 y Grafico 5, encontrando 25 estudiantes que representaron el 93% “A” (logro previsto) y 02 estudiantes que representaron el 7% “B” (en proceso), Por ende consiguiendo la validación de la hipótesis y por lo cual el logro de los objetivos.

Se determinó que los Juegos Lúdicos mejoraron la motricidad fina en la dimensión coordinación Viso Manual en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 “Jesús de la divina misericordia” Región Tumbes 2017. En la Tabla N° 01 encontramos 24 estudiantes que representan el 89% “A” (logro previsto) y 03 estudiantes que representa el 11% “B” (en proceso), se encontraron en la escala de calificación del logro previsto de los aprendizajes.

Se determinó que los Juegos Lúdicos mejoraron la motricidad fina en la dimensión coordinación Fonetica en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 “Jesús de la divina misericordia” Región Tumbes 2017. En la Tabla 02 encontramos 25 estudiantes que representaron el 93% “A” (logro previsto) y 02 estudiantes que representaron el 7% “B” (en proceso), se encontraron en la escala de calificación del logro previsto de los aprendizajes.

Se determinó que los Juegos Lúdicos mejoraron la motricidad fina en la dimensión coordinación Gestual en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 “Jesús de la divina misericordia” Región Tumbes 2017. En la Tabla 3 encontramos 25 estudiantes que representaron el 93% “A” (logro previsto) y 02 estudiantes que representaron el 7% “B” (en proceso), se encontraron en la escala de calificación del logro previsto de los aprendizajes.

Se determinó que los Juegos Lúdicos mejoraron la motricidad fina en la dimensión coordinación Facial en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°009 “Jesús de la divina misericordia” Región Tumbes 2017. En la Tabla 4 encontramos 27 estudiantes que representaron el 100% “A” (logro previsto) que se encontraron en la escala de calificación del logro previsto de los aprendizajes.

Los resultados obtenidos en el post test, se demostró que luego de haber aplicado las sesiones de aprendizaje en donde se utilizó material concreto se observó un resultado significativo obteniendo un gran logro previsto, indicando un gran resultado en la variable motricidad fina, dando un resultado positivo a nuestra hipótesis. Se logró comparar mediante los resultados del pre test y post test que sí existe una gran diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro obtenido en el post test, pues los estudiantes han demostrado tener una gran significancia de aprendizaje después de haber aplicado las estrategias didácticas en la utilización de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”. Aleman (2019) Comenta en su tesis que el Programas de Juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo si

mejoran significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°015 de Tacna LibreCasitas, Región Tumbes, 2019.

RECOMENDACIONES

Se propone a continuación las recomendaciones en función de los resultados de los datos del proyecto de investigación:

- Es primordial que el personal docente este plenamente preparado para la aplicación de las estrategias didácticas, lo cual hará posible que se enfoque la modalidad de la enseñanza, los planteamientos metodológicos con la finalidad de mejorar la motricidad fina en los alumnos de 4 años de educación inicial.
- El juego es importante como estrategia, para el crecimiento de las habilidades en donde los niños exploran, experimentan con su vivencia y se relaciona con el medio ambiente, interactuado con su cuerpo, con objetos que lo rodea.
- En las instituciones educativas se debe fomentar los talentos de los docentes los cuales mediante la aplicación de sus capacidades elaboran proyectos productivos en la cual incrementa la calidad de la educación en el nivel inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC pedia (Página web) [Citado 2010 enero 29] Disponible en:

<http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-internet.html>

Abanese y Mitchell. Efectos de las Técnicas Didácticas. Canadá: UNT-O; 2000

Aucouturier (1987) Definición de dimensión Fonética.

Alemán (2019) Tesis “Programa de Juegos Lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la institución educativa n°105 de Tacna libre-casitas, región tumbes, 2019”

Álvarez, M. La eficacia de las metodologías activas en el rendimiento del alumnado de magisterio. Actas do X Congresso Internacional Galego-Portugues de Psicopedagogía [Revista de internet]. Braga: Universidade do Minho; 2009. [Citado 2010 Dic. 28] ISBN-978-972-8746-71-1: [alrededor de doce pantallas] Disponible en. <http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/congreso/Xcongreso/pdfs/t3/t3c76.pdf>

Alvear (2013) *el juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad Del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012.*

Visitado el 30 de octubre de 2017. Disponible en:

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEXANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf>

Amor por la lectura [Blog] Resultados de PISA 2009 para Perú: resultados para llorar, Urbina M.: Lima; 2010, [Sitiado 30 dic. 2010]. Disponible en:<http://mundomagico.obolog.com/>

Añamuro G y Bravo D. Logros alcanzados en los dominios de la lectura y escritura en el aprendizaje integral por los alumnos que culminaron el primer ciclo de educación básica correspondiente a tres centros educativos estatales de la USE 03 – Lima [Tesis para optar el grado de Magister]. Lima: UNIFÉ; 2001.

Arends, J. Teorías Instruccionales: Aplicación del ABP. San Francisco-USA:ITESM; 2003

Aucouturier, B. (1985). "La Práctica Psicomotriz: Reeducción y Terapia". Barcelona, España: Ediciones Científico Médica.

Univisión.com (2013) *Importancia del desarrollo cerebral, en los primeros 5 años.*

Visitado el 17 de octubre de 2017. Disponible en: www.univision.com/noticias/educativa/lainportancia-deldesarrollo

Barbosa (2010). *Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra.*

Visitado el 17 de octubre de 2017. Disponible en: www.2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=619

Benites (2018) “juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018”. <http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/5956/enfo>

que_significativo_juegos_de_rol_benites_paladines_fany_del_pilar%20.pdf?
sequence=1&isallowed=y

Benítez (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*.

Visitado el 25 de noviembre de 2018. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj4x6OYuYbPAhUG7R4KHQVUAxIQFggzMAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.csi-csif.es%2Fandalucia%2Fmodules%2Fmod_ense%2Frevista%2Fpdf%2FNumero_16%2FMARIA%2520ISABEL_BENITEZ_1.pdf&usg=AFQjCNGfHXTZbg-hAi_VXor7WVEmwQqDhQ

Benjumea (2011) Definición de la Motricidad.

Buendía J. El Constructivismo en el aprendizaje del Área Lógico Matemática en alumnos del tercer grado de educación primaria [Tesis de]. Lima: UNMSM; 2003

Buncher, M. (1976). “La expresión corporal un desarrollo integral del niño.

Cabello (2011). *Ciencia en educación infantil*.

Sitio web visitado el 28 de octubre de 2017. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628271.pdf>

Caja de herramientas (Página web) [Citado 2010 enero 31] Disponible en:

http://www.infomipyme.com/Docs/GENERAL/Offline/GDE_01.htm

Camacho (2012) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*.

Visitado el 30 de octubre de 2017. Disponible en:

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMA_CHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf;jsessionid=7B932A12C3

4640014211B4E249E7817E?sequence=1

Cañas A, Novak J, González F. Teoría del aprendizaje significativo (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: [http://docs.google.com/viewer?a=vq=cache:dbk8OUki4FUJ:cmc.ihmc.us/papers/cmc2004290.pdfaprendizaje significativohl=esgl=pesig=AHIEtbS-xNmJX-4WFQP2ZFebKAHEe5DGdg](http://docs.google.com/viewer?a=vq=cache:dbk8OUki4FUJ:cmc.ihmc.us/papers/cmc2004290.pdfaprendizaje%20significativohl=esgl=pesig=AHIEtbS-xNmJX-4WFQP2ZFebKAHEe5DGdg)

Carbajal (2009). *La didáctica en la educación*.

Visitado el 25 de noviembre de 2016. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiWnsm_3oXPAhVJmh4KHUywCzIQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fadp.edu.co%2Fuploads%2Fui%2Farticulos%2FLA_DIDACTICA.pdf&usg=AFQjCNEHE3UduJGvfHacp6uqHEYP9-FxLA

Carrasco (2013) Definición de la variable dependiente.

Centro virtual Cervantes. 1997-2010. Aprendizaje memorístico. [Citado 2010 marzo 7]. Disponible

Centro virtual de técnicas didácticas. Investigación e innovación educativa. [Acceso 2009 junio 21] disponible en: http://www.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm
en:http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizajememoristico.htm

Cortez E. Estrategias didácticas para fomentar la creación literaria en 4to de secundaria utilizadas, concebidas y diseñadas desde una visión constructivista [Tesis de Licenciatura en Educación]. Lima (Perú): Pontificia Universidad

- Católica del Perú; 2004.
- Consejo Nacional de la Educación. Proyecto Educativo Nacional al 2021. Lima (Perú): Consejo Nacional de la Educación, 2007.
- Crespillo (2010) Definición de Juego lúdico
- Cueto, S. Las evaluaciones nacionales e internacionales de rendimiento escolar en el Perú: Balance y perspectivas[monografía en internet] PeruacavPolitDesarr-10.pdf
- De Miguel M. Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias.[Proyecto de enseñanzaaprendizaje 2005 – 0118] Oviedo. Universidad de Oviedo. 2005
- Delgado M. Nivel de aplicación del método activo: estudios realizados en los alumnos del primer grado de primaria de colegios estatales de Surco [Tesis de Licenciatura]. Lima: UNIFÉ; 1999.
- Dirección de Educación Secundaria [Página web]. Guía de educación en valores; 2007 [citado diciembre 30 2010]. Disponible en: <http://destp.minedu.gob.pe/secundaria/nwdes/guia4.htm>
- Dirección de educación secundaria. Ministerio de Educación. Guía para el Desarrollo de Capacidades del 2007.
- Disponible en:<http://destp.minedu.gob.pe/secundaria/nwdes/guia1.htm>
- Duran (2008) Lista de cotejo
- Duran (2010) Condiciones para el aprendizaje significativo
- Educa Madrid (Página web) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: http://www.educa.madrid.org/portal/c/portal/layout?p_1_id=13380.148
- Enfoques de aprendizaje y sus alcances metodológicos.(Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en:

<http://docs.google.com/viewer?a=vq=cache:ZT8OjRGwRjAJ:medicina.usac.edu.gt/fase4/docu-apoyofaseiv/enfoques.pdf> enfoques + metodologicos +aprendizajeh=esgl=pesig=AHIEtbQAxmvmri2owdsWGY-v1SijFUNajA

Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. (Página web) [Citado 2010 enero 31] Disponible en: http://www.filos.unam.mx/POSGRADO/seminarios/pag_robertp/paginas/constructivismo.html.htm

Feldman HM (2018) Definición de la Motricidad fina

Ferguson E. La Técnica de Estudio de Casos. 2004 [citado 2008 diciembre 12]. Disponible en <http://H:Los métodos y técnicas modernas de enseñanza-aprendizaje>.

Fernández, P. y Díaz, P. (2002). La investigación cuantitativa

Fernández (2010) Definición del Desarrollo de la motricidad fina

Fidias G. Arias (2012) Definición del Nivel explicativo.

Flores, P. Las Estrategias didácticas utilizadas por los docentes y la comprensión lectora en los alumnos de 4°, 5° y 6° grado de Educación Primaria [Tesis de Licenciatura en Educación]. Lima (Perú): Universidad Femenina; 2007.

Gastiaburú (2012). *Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años*.

Visitado el 30 de octubre de 2017. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjbsqbIptbOAhUBSyYKHdcqDQwQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Frepositorio.usil.edu.pe%2Fbitstream%2F123456789%2F1194%2F1%2F2012_Gastiabur%25C3%25BA_Programa%2520-Juego%2C%2520coopero%2520y%2520aprendo-

%2520para%2520el%2520desarrollo%2520psicomotor%2520de%2520ni%25C3%25B1os%2520de%25203%2520a%25C3%25B1os%2520de%2520una%2520IE%2520del%2520Callao.pdf&usg=AFQjCNG_1W_0u1mm13IGU6TmMPvvjqTzNQ&bvm=bv.129759880,d.eWE

Gil , Contreras y Gómez (2008) Definición del Desarrollo de la motricidad

González J y Boonman T. Crónica de un Caso Real. Compra de un rancho de ganado. México: NACRA; 2008 [citado 2009]. Disponible en: http://www.items.mx/cronicainter-campus/no_3/perfiles.html

González (2012) Clasificación basada en la teoría de Piaget
Guerrero (2014) Definición Aprendizaje significativo

Huerta M. El Currículo Escolar: Del Proyecto Curricular de Centro a la programación de aula. Perú: San Marcos; 2001.

INTERNACIONALES DE INNOVACIÓN UNIVERSITARIA. [Artículo en internet] Universidad Europea de Madrid. [Alrededor de 11 pantallas] Disponible en: [http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2008/archivos/OTRAS/PatriciaRobledo_y_col_2_\(leon\).pdf](http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2008/archivos/OTRAS/PatriciaRobledo_y_col_2_(leon).pdf)

Inteligencia emocional en educación (Página Web) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: http://www.inteligencia-emocional.org/ie_en_la_educacion/elaprendizajecooperativo.htm

Iparraguirre (2012). *Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años*. Visitado el 30 de octubre de 2017. Disponible en: http://s2de0abd309770523.jimcontent.com/download/version/1407334819/module/9645524760/name/Tesis_Kelly.pdf

Javier J. Unidades didácticas. Chimbote (Perú): Universidad Nacional del Santa; 2008.

Justo Martínez, (2000) Concepto del Desarrollo Motor)

Kolumna okupa. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en:
<http://kolumnaokupa.lamula.pe/2009/08/30/el-pensamiento-complejo/>

Lalaquí” - Huncabamba – Piura – 2014.

Visitado el 17 de diciembre de 2018. Disponible en:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1733>

Laviña, J. Mengual L. Libro blanco de la universidad digital. España: Ed. Ariel .S.A, 2008.

Leyva (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.*

Visitado el 30 de octubre de 2017. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1rLCPn8HJAhVEpx4KHUoIA_QQFggaM AA&url=http%3A%2F%2Frepositorio.javeriana.edu.co%2Fbitstream%2F10554%2F6693%2F1%2Ftesis165.pdf&usg=AFQjCNH45CtgBsQbhap5QgPhRZx8Tq8JXQ

Ley general de educación. Ley N° 28044 (Boletín oficial del estado; 2005).

Lima (Perú): Pontificia Universidad Católica del Perú; 1998.

López (2014) El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Lozano (2010) Definición de los Recursos como soporte de aprendizaje

Los medios audiovisuales (Página web) [Citado 2010 enero 31] Disponible en:
[http://tecnologiaeducativa.foroactivo.net/miercoles-f3/los-medios-](http://tecnologiaeducativa.foroactivo.net/miercoles-f3/los-medios-audiovisuales-concepto-y-tendencia-de-uso-en-el-aula-t18-15.htm)

[audiovisuales-concepto-y-tendencia-de-uso-en-el-aula-t18-15.htm](http://tecnologiaeducativa.foroactivo.net/miercoles-f3/los-medios-audiovisuales-concepto-y-tendencia-de-uso-en-el-aula-t18-15.htm)

- Maroto (2013) Definición de la Situación del aprendizaje significativo
- Martín y Moreno (2013) Requisitos para lograr el aprendizaje significativo
- Martín y Torres (2015) tesis titulada “La Importancia de la Motricidad Fina en la edad preescolar del Teotiste Arocha de Gallegos”, Universidad de Carabobo facultad de ciencias de la educación, escuela de educación departamento de pedagogía infantil y diversidad
- Martínez I. Imagen y educación. Sepiensa.org.mx. [Artículo en internet]. [Citado 2010 marzo 8] [Alrededor 12 pantallas] Disponible en: http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/d_imgyedu1/imgyedu1_1.htm
- Martínez (2014) Definición de la Estrategia didáctica
- Martínez, B. VALORACIÓN DOCENTE DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS: UN ASPECTO CLAVE EN EL PROCESO DE CONVERGENCIA EUROPEA. Universidad de León. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=2780898>
- Márquez (2011) Definición de la Selección de material concreto
- Según el sitio web Medline Plus (s/f) Definición del Control de la motricidad fina
- Mérida R. Una nueva forma de trabajar en educación infantil: Los mapas preconceptuales. C E. Cultura y Educación [revista en internet] 2002 [16 de Enero del 2009]; 4(1(99 – 123). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209531>
- Ministerio de Educación. Proyecto Educativo Nacional. Lima: MINEDU; 2007
- Ministerio de Educación. Guía metodológica de evaluación de los aprendizajes en Educación Superior Tecnológica. Lima: MINEDU; 2009
- Ministerio de Educación. Guía de evaluación de los aprendizajes. Lima: MINEDU;

2009

Ministerio de Educación: Diseño Curricular Nacional Educación Primaria. R.M.
N° 0440-2008-Ed.

Ministerio de Educación. Guía de Diversificación Curricular. Lima (Perú): Quebecor
World Perú S.A; 2004

Mola C, Yordi I, Rodríguez M, Ramos I. Organización del proceso enseñanza
aprendizaje de las asignaturas álgebra lineal y geometría analítica (Artículo en
internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en:
www.dict.uh.cu/Revistas/Educ_Sup/022003/Art060203.pdf

Montes y Machado (2011) Enfoque metodológico de aprendizaje

Morales (2012). Elaboración de material didáctico.

Moreira (2010) Definición de los Tipos de aprendizaje significativo

Sitio web visitado el 28 de octubre de 2017. Disponible en:

http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Moreira M. Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. (Artículo en internet)
[Citado 2010 enero 29] Disponible en:
<http://docs.google.com/viewer?a=vq=cache:MfOQNKOjkQJ:www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>

Muñiz, Calzado y Cortina (2010) Concepto de la psicomotricidad fina.

Naciones Unidas (2013). *Importancia del juego en el desarrollo del niño.*

Visitado el 20 de octubre de 2017. Disponible en:
<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&>

cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjn4Mzji5_JAhVHSyYKHcDTACAQFghPM
Ag&url=http%3A%2F%2Fwww.unicef.cl%2Fweb%2Finformes%2Fderechos_
nino%2F17.pdf&usg=AFQjCNFhhvK2yJGhfsHA1p8Yv2cNo49MfA

Novak y el aprendizaje significativo hl=esgl=pesig=AHIEtbQfw9jYziiu-
JNzKNig47aU-tDI8g

Odar (2015) *“Estrategias dinámicas infantiles para superar las dificultades · en la
expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. No 374 de pueblo nuevo,
Buenos Aires, Morropón - Piura.*

Visitado el 16 de julio de 2018. Disponible en:

<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/7073>

Olórtegui (2008). *Psicología del desarrollo*. San Marcos. Perú.

Osorio R. El cuestionario. (Artículo en internet). [Citado 2010 marzo 7] Disponible
en:<http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>

Pineda M. Los cuentos infantiles como estrategia didáctica para favorecer el
desarrollo del lenguaje oral mediante la resolución de problemas en niños y
niñas de 4 y 5 años. Manizales: Universidad de Manizales; 2007

Pedagogía. (Página web) [Citado 2010 enero 31] Disponible en:
[http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/Sindicato Médico del Uruguay.](http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/Sindicato_Médico_del_Uruguay)

El poder de la palabra (Página web)[Citado 2010 enero 31] Disponible en:
<http://www.smu.org.uy/elsmu/comisiones/reencuentro/jornadas/palabra.htm>

Proyecto Educativo Regional Tumbes (PERT) (2010) Elaborado por el Gobierno
Regional Tumbes. 1era edición- Caballo Rojo EIRL.

Programa de evangelización de la cultura. Pontificia Universidad Católica de

Argentina

(Página web) [Citado 2010 enero 31] Disponible en:

<http://www.uca.edu.ar/esp/secpec/esp/page.php?subsec=politicapage=tall-soc>

Psicología, UNMSM. Método de phillips 66. [Citado 2010 marzo 7]. [Alrededor 6 pantallas]

Disponible en:<http://unmsm.tripod.com/grupos01.html>

Pontificia Universidad Javeriana. Introducción general al pensamiento complejo

desde los planteamientos de Edgar Morín. (Artículo en internet) [Citado 2010

enero 29] Disponible en:

<http://www.seccion56snte.com/documentos/IntroComplejo.pdf>

PozoMartí, E. Postura crítica sobre las estrategias de aprendizaje. En: Pozo, Ignacio,

“El aprendizaje estratégico”, Madrid, Santillana, 1999. Disponible en:

<http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/>

[educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2001/estrategiasdidacticas](http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2001/estrategiasdidacticas)

[2parte.pdf](http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2001/estrategiasdidacticas)

Puertas (2017). Tesis titulada “La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-

escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de Educación General

Básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso De Plaza” período lectivo

2015-2016”

Pugmire-Stoy (1996) Definición de los Juegos ludicos.

Rivas (2018) tesis titulada “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo

utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina

en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204” Carrusel de

Alegría”, distrito aguas verdes, Zarumilla, región Tumbes 2017”.

- Robledo, P. La eficacia de las metodologías activas y su relación con los estilos de pensamiento, las motivaciones, estrategias y enfoques de aprendizaje de los estudiantes de la universidad de León. V JORNADAS
- Robles A. Estrategias para el trabajo colaborativo en los cursos y talleres en línea. Comunidad e- formadores. [Serie en internet]. 2004. [Citado 2010 marzo 7]. 9 (3) [Alrededor 25 pantallas] Disponible en:http://docs.google.com/viewer?a=vq=cache:ayzT7oapMZMJ:e-formadores.redescolar.ilce.edu.mx/revista/no3_04
- Rodríguez (2012) Clasificación de la motricidad fina, Dimensión Viso Manual, Fonética, Gestual y Facial.
- Rodríguez Peñuelas, (2008:10) Técnicas e instrumentos de investigación.
- Román citado por Mitjavila C. Ma. Desarrollo de Capacidades en alumnos gitanos en educación primaria. Universidad Complutense de Madrid. Tesis Doctoral. 2005.
- Román, M. Sociedad del conocimiento y refundación de la escuela desde el aula. Editores Libro amigo. Lima. 2004.
- Revista de investigación y postgrado [revista en internet] 2004 [citado 2008 Diciembre 23]; 19(2). Disponible en: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316-0872004000200008script=sci_arttextlng=pt
- Reyes I. Método de recolección de datos. Artículo en internet [Monografía en internet] [Citado 2010 marzo 7]. [Alrededor 2 pantallas] Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos16/recoleccion-datos/recoleccion-datos.shtml#cuestionario>
- Rojas F. Enfoques sobre el aprendizaje humano. [Artículo en internet]. 2001. [Citado

2010 marzo 7]. Disponible en
http://docs.google.com/viewer?a=vq=cache:NryXL4VvQVkJ:ares.unimet.edu.ve/programacion/psfase3/modII/biblio/Enfoques_sobre_el_aprendizaje1.pdf
enfoques aprendizaje
conductualhl=esgl=pesig=AHIEtbSzBDUFAN8js_reDTtqknfaKZsfs

Santa palella y feliberto Martins (2010) Definición de diseño pre experimental
Scielo (Página web). Enfoques de aprendizaje entre estudiantes universitarios.
[Citado 2010 enero 31] Disponible en:
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071807051998000100005script=sci_arttext

Semino (2016), *Realizo una investigación denominada “nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito Castilla-Piura”*.

Visitado el 17 de diciembre de 2018. Disponible en:

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf

Serrano O. Enfoques ante la diversidad cultural. En: Guía de conocimiento sobre Educación Intercultural, Instituto de Estudios Políticos para América Latina y África . [citado Enero 3 2010]. Disponible en:
http://www.bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Enfoques_ante_la_diversidad_cultural.pdf?revision_id=80128package_id=80030

Siso J. Técnica de la pregunta. [Artículo en internet].Venezuela [Citado 2010 marzo 7] Disponible en:
www.bvsst.org.ve/documentos/pnf/tecnica_de_la_pregunta.pdf

Solis L. El pensamiento complejo. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29]

Disponible en:http://arqcabrera.site40.net/documentos/lucia_solis.pdf

Sociedad latinoamericana para la calidad. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero

31] Disponible en:

<http://www.gestiopolis.com/canales/emprendedora/articulos/46/brainstorming.htm>

Sulmont L. Estrategias Didácticas para el desarrollo de la percepción espacial y la adquisición de competencias básicas para el conocimiento del entorno con alumnos de primer año de secundaria [Tesis de Licenciatura en Educación].

Suárez FJ. Aprendizaje Colaborativo con Tecnologías. 2008 [citado 2008 diciembre 1]. Disponible en:<http://fjsuarezv.blogspot.com>

Tapia R. y Guillen P. Aplicación de Estrategias Didácticas Activas en el aprendizaje del Área Personal-Social en alumnos del sexto grado de Educación Primaria [Tesis para optar el título de Licenciado]. Huaraz: UNASAM;2006.

Trelles (2017) *Las técnicas grafo plásticas como estrategias para desarrollar la coordinación motora fina de los alumnos de 5 años de la I.E. N° 050 La Laguna -*

Tripero (s/f). *Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista.*

Visitado el 25 de noviembre de 2018. Disponible en:

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiRppKkuYXPAhXIMyYKHXIeALgQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fbiblioteca.ucm.es%2Frevcul%2Fe-learning-innova%2F6%2Fart431.php&usg=AFQjCNGYxqcO-hS0pDf68EOJI9sWtxAVXA>

III Encuentro Nacional de Rectores de Perú. Lima 8 y 9 de noviembre de 2007.
(Alrededor de 4 pantallas). Disponible en:
<http://www.universia.net/material/pdf/Conclusiones-Encuentro-Peru.pdf>

Torres y Argentina (2009) Definición de la Didáctica

Valencia (2013) *Modalidades del proceso de enseñanza aprendizaje.*

Visitado el 25 de noviembre de 2018. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjFlPaA84XPAhVHHB4KHQmKCjsQFggaMAA&url=https%3A%2F%2Fprezi.com%2Fim4j0ulc6rmi%2Fmodalidades-del-proceso-de-ensenanza-aprendizaje%2F&usg=AFQjCNF2hhdeGn4o3dBF3I6w2_kMAFjGXg

Vargas (2020) En su tesis “Expresión plástica en el desarrollo de la psicomotricidad fina en infantes de 5 años de la I.E.I. “Jesús de la divina misericordia”, Tumbes, 2019.

Velázquez (2015) Tesis titulada “Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Fina en niños y niñas de Educación inicial”,

Vexler I. Propósitos educativos al 2021. La República. 2009 Marzo 28. Notas de un educador. Disponible en <http://www.larepublica.pe/notas-de-un-educador/28/03/2009/propositos-educativos-al-2021>

Vernon y Blake. Las Técnicas Didácticas basadas en Problemas. EEUU: ITESM; 200

Villarroel (2011). Materiales didácticos concretos en Geometría en primer año de Secundaria.

Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:
http://www.sinewton.org/numeros/numeros/78/Articulos_04.pdf

Villavicencio (2013) desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia visitado el 30 de octubre de 2015.

Disponible en:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1843/1/t-uce-0010-281.pdf>

Universidad Católica del Perú; 2007.

Univisión.com (2013) Definición sobre la deficiencia en los niños que no son estimulados durante los cinco primeros años, no tienen éxito en alcanzar su máximo desarrollo cognitivo.

Wallon, H. (1951). La psicología genético-dialéctica de H. Wallon y sus implicaciones educativas. Oviedo: Universidad de Oviedo – Servicio de publicaciones.

Wanuz K. Estrategias didácticas para la producción de textos en ciencias sociales desde un enfoque de desarrollo de competencias con alumnos de primer año de educación secundaria [Tesis de Licenciatura en Educación]. Lima (Perú): Pontificia

Yamira J. Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar.

Zapata J.C. et al Interacción con estrategias didácticas activas para la mejora continua de los aprendizajes en la educación básica regular de Perú. Proyecto de Línea de Investigación, DEMI, ULADECH Católica, 2009.

ANEXOS

ANEXO N° 01 LISTA DE COTEJO

Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Tumbes-2017.

COORDINACION VISOMANUAL	Si	No
1. Forma figuras con bolitas de papel la vocal “o”		
2. Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre		
3. Modela con plastilina dando forma a la vocal o		
4. Enhebra lana en círculos en cartulina		
5. Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.		
6. Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.		
7. Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo		
8. Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		
9. Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella		
10. Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo		
11. Modela con masa diferentes tipos de alimentos.		
12. Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1		
13. Modelan con plastilina el número 1.		
14. Modela con plastilina el número 2		
15. Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.		
16. Copian dibujos sencillos		
COORDINACION FONETICA	Si	No
17. Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.		
18. Imita los sonidos de los objetos de su entorno.		
19. Imita los sonidos de los animales domésticos.		
COORDINACION GESTUAL	Si	No
20. Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.		
21. Mueve los dedos al ritmo de una canción.		
22. Mueve los dedos al ritmo de una canción.		
23. Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan		
24. Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		
25. Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.		
26. Se expresan a través de gestos (alegría).		
COORDINACION FACIAL	Si	No
27. Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.		
28. Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.		
29. Hincha las mejillas cuando infla un globo.		
30. Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: Abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, comer.		

1. FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

En la primera infancia el niño conoce el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo este un vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones. Conforme avanza el tiempo el infante, pasa a ser un niño activo, convirtiéndose el juego en un instrumento metodológico ofreciéndonos información sobre su desarrollo madurativo en los tres ámbitos: psicomotor, cognitivo y socio afectivo.

En el aspecto escolar, la enseñanza que se le brinda al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación. Por ello hablar de la motricidad requiere un primer lugar situarnos en un análisis de lo que para nosotros implica hablar del cuerpo y de la expresión corporal y psicomotriz, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas. Los principios de la motricidad se fundan en los estudios fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación, la primera comunicación y que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo.

Para la motricidad resulta valioso que para obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental exterior, de los objetos, de los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis y manipulación que allí realizado previamente por parte del niño mediante sus actividades corporal, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Las primeras nociones tipológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de construir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puede construir nuevas opciones de movimientos y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

Además los juegos lúdicos son importantes para el aprendizaje favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo –manual. Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes .El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Región Tumbes 2017?

3. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleara la siguiente secuencia didáctica:

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO:

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

INICIO:

Son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las pre concepciones y los conocimientos previos de los alumnos. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

DESARROLLO:

Son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científico-técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

FINAL:

Son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

4. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje

5. EVALUACIÓN:

Según el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida en la formación cristiana ya que estos constituyen los propósitos generales del área. Estos propósitos generales (organizadores de área) involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario si deseamos realizar una evaluación adecuada.

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

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

ANEXO N° 03: RELACIÓN DE NIÑOS

Institución Educativa Inicial N°009 “Jesús de la Divina Misericordia” Aula Melon / 4 Años

	APELLIDOS Y NOMBRES
N°	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA
5	CAMACHO COBEÑAS IKER
6	CASTILLO MENDOZA JUAN
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA
9	CHUYES MORALES HEYCELL
10	DIOS MARTINEZ JOSUE
11	FLORES CORTEZ GENESIS
12	GUARANDA CHIRA NATHALY
13	GUERRA TORRES BRACK
14	HERRERA ROSILLO ANDRES
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA
17	MORE VEGA ZULEYKA
18	NOEL TORRES DANGELO
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR
20	PONCE ZARATE NATALI
21	REYES ESTRADA YENNER
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO
24	SILVA VILELA GEORGE
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN
27	YACILA LOPEZ JOSUE

ANEXO N° 04 SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I. : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESIÓN : ESTOY ASI CUANDO (alegre, triste, miedo, rabia)

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Afirma su identidad	Auto regula sus emociones y comportamientos	Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.

III. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Mostramos a los alumnos siluetas de niños realizando diferentes actividades: ¿qué observan?, qué actividades realizan los niños?, todos están contentos?, Por qué crees que llora en niño?, hay algún niño que está asustado? 		10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿Cómo se sentían los niños en las actividades?, ¿Cómo se sentirían Uds. si no encontrarían su juguete favorito?, Qué pasaría si tu mamá demora en recogerte. Elaborar mascara para que representen situaciones cotidianas, luego imitan situaciones con la máscara. Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros. Realizan expresiones a través de gestos, sentimiento de enfado de tristeza y felicidad, dependiendo de la situación que dice la docente. En su hoja de trabajo dibuja la cara que le corresponde a cada situación. 	Cartulina Pegamento Baja lengua Ficha Lápiz	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos a los niños: ¿Cómo se sintieron los niños al realizar la actividad?, Qué Situaciones observaron?, Qué trabajaron en su ficha? 		10 min

LISTA DE COTEJO N 01

Institución Educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Estoy así cuando (alegre, triste, miedo, rabia)

ITEMS

1. Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros
2. Sacar y meter la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.

N°	NOMBRE Y APELLIDOS	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X			X	B
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °02

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS A ELABORAR ANIMALES DE MI COMUNIDAD CON MATERIAL RECICLADO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Menciona las características de algunos animales de su comunidad y los elabora con material concreto.

III. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Ustedes saben que animales hay su comunidad. ¿Cuáles son sus nombres? Hoy elaboraremos animales de la comunidad con material reciclado.		15 min
	Ustedes saben que animales hay su comunidad. ¿Cuáles son sus nombres? Hoy elaboraremos animales de la comunidad con material reciclado. ¿Ustedes conocen algunos? ¿Les gustaría elaborarlos?		25 min

DESARROLLO	<p>Se propone a los niños y niñas a recordar las normas de cuidado del material y desplazarnos dentro del aula.</p> <p>*Trabajar con las tijeras de forma responsable.</p> <p>*Colocar goma u otros materiales en lugares que no ocasionen daño.</p> <p>Cantamos una “ronda de los animales” La ronda, la ronda de los animales la ronda la ronda que me gusta a mi como salta el conejo, la ronda la ronda de los animales como camina la gallina, la ronda la ronda de los animales como vuela la paloma etc. Motivamos a los niños y niñas a nombrar e imitar los movimientos y sonidos onomatopéyicos que realizan los animales al caminar.</p> <p>De regreso al aula los niños y niñas dictan a la maestra las respuestas</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas ¿Cuál es su nombre? ¿Cuántas patas tiene? ¿Cuál es el color de su cuerpo? ¿De qué está cubierto? ¿De qué se alimentan? ¿Cómo se desplazan?</p> <p>Se muestra una caja con materiales ¿Que podremos hacer con estos materiales? ¿Podremos hacer animalitos? ¿Cómo los podremos hacer? ¿Qué necesitaremos?</p>	Niños, niñas, limpia tipo hojas boom, cartón pegamento conos de papel, tijera etc.	10 min
------------	--	--	--------

LISTA DE COTEJON N° 02

Institución educativa : “Jesús de la
 divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Jugamos a elaborar animales de mi comunidad con
 materiales reciclados.

ITEMS:

1. Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo.
2. Imita los sonidos de los animales domésticos.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	1		2		LOGRO
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA		X	X		B
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X			X	B
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK		X	X		B
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS A CONOCER LAS PARTES DE LA CARA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Construye su identidad.	Se valora así mismo.	Reconoce las características de su cara.

III PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Cantamos una canción de la cara Mi carita redondita, tiene ojos y nariz y una boca chiquitita para hablar y sonreír, con mis ojos veo todo, con mi nariz hago hachís, y con mi boquita pequeñita como torta de maní. 	canción	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Con los aportes de los niños, la docente explica la importancia de las partes de la cara y porque son importantes para nosotros. Salimos al patio hacer dinámicas de la batalla del calentamiento, vamos a escuchar la orden del sargento, el sargento dice que guiñen el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas. En un papelote por grupos dibujan las partes de la cara. En su hoja de trabajo pega las partes de la cara. 	Pandereta Papelote Lápiz Hoja de aplicación Goma Tijera	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> Preguntamos: ¿para qué sirven los ojos? ¿Cuántos ojos tenemos?, ¿para qué sirve la nariz?, ¿con que parte de la cara trabajaste la dinámica de la batalla del calentamiento?, ¿Cuáles son las partes de la cara? 		0 min

LISTA DE COTEJO N° 03

Institución educativa : “Jesús de la
 divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Jugamos a conocer las partes de la cara.

ITEMS:

1. Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.
2. Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, comer.

N°	NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °04

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESIÓN : JUEGA AGRUPANDO OBJETOS DE COLOR ROJO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.

III. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Entonamos la canción • Mi lindo globito de rojo color, formaba mi dicha mi encanto mi amor, yo no sé cómo fue de pronto se me voló mi lindo globito al cielo voló 	canción	15 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • -entregamos globos para que clasifique los de color rojo para inflarlos. • -inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo. • -reconocemos en el aula el color rojo. • -en su ficha pega plastilina de color rojo para formar el círculo 	Globos Aguja Pita Perlas Ficha plastilina	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos: ¿a quién le cantamos?, Qué color son los globos que clasificamos?, ¿pudiste inflar los globos que color son?, ¿Qué color son las 		10 min

LISTA DE COTEJO N° 04

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Juega agrupando objetos de color rojo.

ITEMS:

1. Hincha las mejillas cuando infla un globo .
2. Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO		X	X		B
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DÍOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °05

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA
 LADY LAURA NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS A
 UBICARNOS EN EL ESPACIO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Práctica actividades físicas y hábitos saludables	Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego la recreación y el deporte.	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar caminar, correr saltar, gatear, subir, bajar. etc

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos que vamos a salir al patio, hacer ejercicios al aire libre. • Preguntamos: ¿Qué quieren hacer?, ¿Qué tipo de ejercicios? • Nos ponemos de acuerdo para salir ordenadamente, sin empujarse, ni correr. 	patio	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • En el patio realizamos ejercicios de relajamiento. • Caminan sobre una línea dibujada en el piso con las manos extendidas moviendo los dedos al ritmo de una canción. • pasan por arriba y por abajo los globos, separando los dedos al coger el globo. • Trazamos líneas de izquierda a derecha con el dedo índice. • Preguntamos: ¿sobre qué caminaron?, ¿Cómo lo hicieron?, que ejercicios trabajaron con los globos? ¿Qué trabajaron con las manos? 	Tiza Globos	30 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Comentan en casa de los ejercicios realizados en su I.E. 		5 min

LISTA DE COTEJO N° 05

Institución educativa : “Jesús de la
divina misericordia” Edad : 4 años
Número de niños y niñas : 27
Nombre de la actividad : Jugamos a ubicarnos en el espacio.

ITEMS:

1. Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.
2. Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °06

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO
 SAAVEDRA LADY LAURA NOMBRE DE LA
 SESION : JUGAMOS A
 CONTAR.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de Cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con solo criterio y expresa la acción realizada.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Entonamos la canción de mi lindo globito Y en una caja Colocamos bloques lógicos, los niños buscaran los que son de color rojo, después mostramos siluetas de colores. 	Bloques lógicos Globo siluetas	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos y preguntamos: ¿Qué hemos cantado?, ¿Qué color se mencionó?, ¿Qué hemos ¿Buscado en la caja?, ¿de qué color son los Que bloques han sacado? Enrosca y desenrosca una botella y Seleccionan cuentas de color rojo y las introducen en la botella. Clasifica plastilina roja para 	Botella Chapas Plastilina Hoja aplicación Goma lustre	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos lo aprendido Mediante preguntas, observan en su aula los diferentes sectores y mencionan donde está el color rojo. 		10 min

LISTA DE COTEJO N° 06

Institución educativa : “Jesús de la
 divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Jugamos a contar objetos.

ITEMS:

1. Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.
2. Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DÍOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °07

I DATOS INFORMATIVOS

I.E.I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESION : ELABORAMOS UNA TARJETA PARA MAMA.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
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 pintar, recortar,, enhebrar.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

M O M E N T O	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Entonamos la canción de mamá • Lunes antes de almorzar mi mamá se fue a comprar, pero no pudo comprar, porque tenía que cocinar así cocinaba así cocinaba así, con lavar, planchar, barrer y sacudir. • Los niños imitan los quehaceres de su mamá. 	Canción	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos con los niños que el • Domingo es el día de la madre, que tenemos que querer la mucho y respetarla. • Mostramos a los niños el material a usar, cartulina plastificada, perforador, molde de corazón, lana, figura para colorear. • Con ayuda de la docente recortan los corazones, para perforar. • Pasan lana roja por los agujeros del corazón. • Colorea los dibujos y pasa lápiz por la palabra mamá, pégalo en el corazón 	Cartulina plastificada Perforador Lana Crayones Lápiz goma	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos: ¿Qué trabajaste con la cartulina?, ¿Qué le pasaste por los agujeros?, ¿Qué color de lana 		10 min

LISTA DE COTEJO N° 07

Institución educativa : “Jesús de la
 divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la actividad : Elaboramos una tarjeta para mamá

ITEMS:

1. Enhebra lana en círculos en cartulina.
2. Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANVELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °08

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINAMISERICORDIA”
 AULA /EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESION : CONOCIENDO LOS INSTRUMENTOS MUSICALES.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes de arte utilizando sus sentidos y cuerpo.	Descubre las posibilidades de imitar sonidos, de animales y objetos.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Mostramos a los niños una caja • Con objetos y cantamos, que será, que será lo que tengo aquí, yo no sé pronto lo sabré. • Mostramos los objetos luego que ellos adivinan 	Caja Objetos	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a escuchar los sonidos que realizan los objetos. • Preguntamos: a cada uno que objetos producen sonidos. • Mostramos objetos del aula y escuchamos los sonidos de los objetos. De su entorno. • Entona una canción que escucha siguiendo el sonido con los objetos del aula (rondín, guitarra, tambor, puerta, mesa, pandereta etc.) • En su hoja de trabajo colorea y punza en el objeto que hace sonidos. 	Grabadora Pandereta guitarra Tambor Mesa Puerta Rondín Hoja Punzón	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué objetos producen sonidos?, ¿Qué color coloreaste? 		10 min

LISTA DE COTEJO N° 08

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia” Edad : 4 años

Número de niños y niñas : 27

Nombre de la sesión : Conociendo los instrumentos musicales

ITEMS:

1. Imita los sonidos de los objetos de su entorno.
2. Mueve los dedos al ritmo de una canción.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X			X	B
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL		X	X		B
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESION DE APRENDIZAJE N°09

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESION : MI NOMBRE ES

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Afirma su identidad	Se valora a si mismo	Reconoce su nombre y pide ser llamado por su nombre, enhebra la silueta en su nombre.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción palo palito. Palo palito palo • Palo palito eee • Dime quien ha venido Dime su nombre Ud. • Mediante tarjetas observan la escritura de su nombre. 	canción	10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos ponemos de acuerdo para salir al patio a observar sus nombres en las siluetas, luego repartirlas en el patio, para que ellos busquen sus nombres. • Una vez ubicado los nombres nos dirigimos al aula. • Dialogamos sobre sus nombres de cada uno de ellos, quien les eligió y porque les gusto su nombre, que cada uno es único, y nadie es igual que el otro. • Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo. • En tu hoja de trabajo embolilla papel crepe y pega en tu nombre. • Decora con plastilina de color rojo tu nombre. 	Siluetas Lana plastilina Hoja de trabajo Papel lustre Goma Lápiz	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos: ¿Qué dice en las?, ¿Dónde más está tu nombre?, ¿Qué color de papel está escrito tu nombre? • exponen sus trabajos y Comenta en casa sobre tu nombre. 		10 min

LISTA DE COTEJO N° 09

Institución educativa : “Jesús de la
 divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Mi nombre es.

ITEMS:

1. Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo.
2. Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANVELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 10

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESION : .JUGAMOS A MODELAR, PINTAR ALIMENTOS
 NUTRITIVOS.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Práctica Actividades físicas y hábitos saludables.	Adquiere hábitos Alimenticios saludables y cuida su cuerpo.	Aprenden a modelar y crear según su nivel.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de los Alimentos. • Los alimentos, los alimentos que ricos son, que ricos son, tienen vitaminas, tienen minerales para crecer y fuertes y sanos y no quedarnos como un enano. 		10 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas sacan sus Loncheras para observan su refrigerio. • Los niños y niñas identifican los diferentes alimentos, los tocan, los huelen, los comparan clasificándolos en frutas, verduras, carnes, pescado, embutidos, lácteos, cereales, etc. • Modelamos con masa alimentos nutritivos. • Pintan sus trabajos y los exponen alegremente. 	Loncheras Frutas Verduras Lácteos Carne Pescado Siluetas Lana Ficha lápiz	25 min
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • los niños expresan sus experiencias • Mediante gestos de felicidad vividas, observando tantos alimentos nutritivos. 		10 min

LISTA DE COTEJO N° 10

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Jugamos a modelar, pintar alimentos nutritivos.

ITEMS:

1. Modela con masa diferentes tipos de alimentos.
2. Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X			X	B
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE		X	X		B
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 11

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO
 SAAVEDRA LADY LAURA NOMBRE DE LA
 SESION : PUNZA FIGURAS
 VARIADAS.

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y proceso de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas.	Usa materiales y herramientas para punzar.

III PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de las frutas • Mostramos silueta de diferentes frutas • Cantamos junto con los niños chicle a gogo, preguntando nombres de frutas, participan dos equipos niños niñas. • Preguntamos: ¿a quién le han cantado?, ¿conocen las frutas? 	Plastilina Imágenes, Plumones.	15m.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente dialoga sobre las frutas • Entonamos una canción relacionada con las frutas a medida que van trabajando... • Mostramos figuras de diversas frutas .la docente les entrega a los niños y niñas sus hojas para punzar las frutas que conocen. • - Y pasan la crayola por su nombre. • Los niños y niñas su alegría y felicidad al terminar su trabajo. 		15m.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los niños: ¿Qué frutas conocieron? ¿Qué fruta punzaste? • En casa dialoga de lo aprendido 		15m.

LISTA DE COTEJO N° 11

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la actividad : Punza figuras variadas

ITEMS:

1. Punza sobre los puntos de una figura según le indica.
2. Se expresan a través de gestos (alegría).

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DÍOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 12

I DATOS INFORMATIVOS

I.E.I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA LADY LAURA
 NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS A MODELAR, EMBOLILLAR Y PINTAR LA VOCAL O.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
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.	Usa materiales y herramientas para el trabajo a realizar.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de las vocales. • Mostramos la silueta de la vocal o, y figuras cuyos nombres empiezan con la vocal o, pegando en la pizarra, para observar, encerramos la vocal o. • Preguntamos: ¿a quién le han cantado?, ¿conoces la vocal O? 	Cartulina. Papelotes, Papel crepé, plastilina.	15m.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente dialoga sobre la vocal “O” • Entregamos papelotes, y formamos dos grupos, con la vocal “O” grande para que coloquen bolitas de papel crepé, ponen nombre a los grupos, contamos las vocales y vemos que grupo ganó. • Modelan con plastilina la vocal O. • Entregamos hojas de aplicación para colorear con crayolas la vocal O. 		15m
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los niños que vocal conocieron. qué modelaron con plastilina. 		15m.

LISTA DE COTEJO N° 12

Institución educativa : “Jesús de la
 divina misericordia” Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nomb.re de la sesión : Jugamos a modelar, embolilla y pintar la vocal o.

ITEMS:

1. Modela con plastilina dando forma a la vocal o
2. Forma figuras con bolitas de papel la vocal “o”

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANVELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 13

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA
 LADY LAURA NOMBRE DE LA SESION :
 JUGUEMOS A CONOCER EL NUMERO 1.

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Resuelve situaciones problemáticas de conteo real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y Resultados.	Elabora estrategia haciendo uso de los números y sus operaciones.	Cuenta y Decora el 1

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de los números. Número uno, número uno, Viene el uno después del cero, A tu tuta, ta, ta, ta, ta, tu, tu Pero falta alguien aquí • Mostramos silueta del número uno. • Buscamos en el aula si encontramos el número 1. • Preguntamos: ¿qué número es? ¿Cuántos número 1 han encontrado 	Papelote, Serpentina Bloque baja lengua Chapas hojas crayolas.	15m.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • -entregamos bloques, baja lengua, chapa, para contar de 1 en 1. • Modelan con plastilina el número 1. • Rasgamos con la mano la serpentina en el número 1 • Entregamos hojas para colorear con crayola el número uno 		15m.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La docente pregunta a los niños que número conocieron? Comenten casa con sus padres lo que aprendieron 		5 m

LISTA DE COTEJO N° 13

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 27
 Nombre de la sesión : Jugamos a conocer el número 1.

ITEMS:

1. Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1
- 3 Modelan con plastilina el número 1.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 14

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA
 LADY LAURA NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS
 Y APRENDEMOS EL NUMERO 2.

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
A		
Resuelve situaciones problemáticas de conteo real y matemático que implican la construcción del significado y uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución,	Elabora estrategia haciendo uso de los números y sus operaciones.	Cuenta y Pinta el N° 2

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Cantamos la canción de los números. • Mostramos siluetas del número dos • Junto con los niños damos 2 brincos, besos, abrazos, aplausos. • Preguntamos: ¿a qué número le cantamos? ¿qué número han Conocido? ¿Cuántos brincos, abrazos, besos, aplausos hemos dado? 	Bloques, Chapas, Baja lengua, sorbetes, tijeras.	15m.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Entregamos bloques, chapas, baja lengua, para trabajar conjuntos de 2. • Puntamos el número 2. • Modelamos con plastilina el número 2. 		15m
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los niños de lo que han aprendido, que les pareció la clase ¿Qué han trabajado con el punzón? ¿Que armaron con los sorbetes? Comentamos en casa que aprendieron 		15m.

LISTA DE COTEJO N° 14

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia” Edad 4 años

Número de niños y niñas 27

Nombre de la sesión : Jugamos a punzar.

ITEMS:

1. Entona la canción que se escucha de los números.
2. Modela con plastilina el número 2.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	INDICADORES				LOGRO
		1		2		
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YAETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DÍOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 15

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : MELON / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : MONTERO SAAVEDRA
 LADY LAURA NOMBRE DE LA SESION : HÁBITOS
 DE HIGIENE

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que entiende	Produce pequeños textos desde su nivel de escritura.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Actividades Permanentes - Oramos a Dios y a María Cantamos: “Pim Pom es un muñeco”		15m.
DESARROLLO	- Observamos con atención el video: La Niña Que No Quería Bañarse. - Todos y todas sentados en orden preguntamos: - ¿De qué trató el cuento? ¿Cuál era el nombre de la niña? ¿Por qué no se bañaba? ¿Qué le paso por no bañarse? ¿A dónde la llevo su mamá? ¿Por qué los niños no se acercaban a ella? ¿Cómo olía cuando no se bañaba? ¿Qué perdió por no bañarse y desobedecer a su mamá? ¿Ustedes se bañan? ¿Qué útiles de aseo utilizan? ¿Por qué es importante bañarnos?. - Realizamos un organizador gráfico sobre los útiles de aseo. - Lonchera Juegos al aire libre.	Espacio externo Cartulina. Hojas, lápices	15m.
CIERRE	- En una hoja los niños dibujan lo que observaron en el video y escriben lo que recuerdan. - La docente en la parte inferior escribe convencionalmente, en las fichas de trabajo de cada niño. Exponen sus escritos utilizando la técnica del museo.		

LISTA DE COTEJO N° 15

Institución educativa : “Jesús de la
divina misericordia” Edad : 4 años
Número de niños y niñas : 27
Nombre de la sesión : Hábitos de higiene

ITEMS

1. Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.
2. Copian dibujos sencillos.

N°	APELLIDOS Y NOMBRE	1		2		LOGRO
		SI	NO	SI	NO	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	X		X		A
2	BARRIENTOS GUEVARA YALETH	X		X		A
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	X		X		A
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	X		X		A
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	X		X		A
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	X		X		A
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	X		X		A
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	X		X		A
9	CHUYES MORALES HEYCELL	X		X		A
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	X		X		A
11	FLORES CORTEZ GENESIS	X		X		A
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	X		X		A
13	GUERRA TORRES BRACK	X		X		A
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	X		X		A
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	X		X		A
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	X		X		A
17	MORE VEGA ZULEYKA	X		X		A
18	NOEL TORRES DANGELO	X		X		A
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	X		X		A
20	PONCE ZARATE NATALI	X		X		A
21	REYES ESTRADA YENNER	X		X		A
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	X		X		A
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	X		X		A
24	SILVA VILELA GEORGE	X		X		A
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	X		X		A
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	X		X		A
27	YACILA LOPEZ JOSUE	X		X		A

ANEXO N° 05 INSTRUMENTO VALIDADO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO: JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓			✓	✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓		✓		✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal o	✓		✓		✓			✓
4	Enhebra lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓			✓	✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓		✓		✓		✓	
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓		✓			✓		✓
8	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓		✓		✓		✓	
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella		✓	✓		✓			✓
10	Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo	✓		✓		✓			✓
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓		✓		✓			✓
12	Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1	✓		✓		✓		✓	
13	Modelan con plastilina el número 1.	✓			✓	✓			✓
14	Modela con plastilina el número 2		✓		✓	✓			✓
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.	✓			✓	✓		✓	
16	Copian dibujos sencillos		✓	✓		✓		✓	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

2OE	Coordinación Fonética								
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓		✓		✓			✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓		✓			✓		✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓		✓		✓			✓
3OE	Coordinación Gestual								
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓		✓		✓			✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓			✓		✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.		✓	✓		✓			✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓		✓		✓		✓	
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		✓		✓		✓		✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓		✓		✓			✓
4OE	Coordinación Facial								
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓			✓		✓		✓
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓		✓			✓		✓
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓			✓		✓		✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Fanny del Pilar Chirinos Vásquez.		
DNI N°	16681025	Teléfono / Celular	943791952
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial.		
Grado Académico	Superior.		
Mención	Docente.		

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO:
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Variable: Motricidad fina

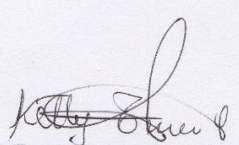
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
IOE	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓			✓	✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓		✓		✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal o	✓		✓		✓			✓
4	Enhebra lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓			✓	✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓		✓		✓		✓	
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓		✓			✓		✓
8	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓		✓		✓		✓	
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella		✓	✓		✓			✓
10	Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo	✓		✓		✓			✓
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓		✓		✓			✓
12	Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1	✓		✓		✓		✓	
13	Modelan con plastilina el número 1.	✓			✓	✓			✓
14	Modela con plastilina el número 2		✓		✓	✓			✓
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.	✓			✓	✓		✓	
16	Copian dibujos sencillos		✓	✓		✓		✓	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

2OE	Coordinación Fonética							
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓			✓	✓		✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓		✓	✓			✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓		✓	✓		✓	
3OE	Coordinación Gestual							
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓		✓	✓			✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓	✓		✓			✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓	✓		✓			✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓	✓		✓			✓
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓		✓	✓			✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓		✓	✓		✓	✓
4OE	Coordinación Facial							
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓		✓		✓		✓
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓	✓			✓		✓
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓	✓			✓		✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Ketty Eumedo Ibáñez		
DNI N°	86361235	Teléfono / Celular	960646220
Título profesional / Especialidad	Docente de Educación Inicial		
Grado Académico	Superior		
Mención	Licenciada		
Firma:			



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO: JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
IOE	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓			✓	✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓		✓		✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal o	✓			✓	✓			✓
4	Enhebra lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓			✓	✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓			✓	✓		✓	
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo		✓		✓	✓		✓	
8	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓			✓	✓			✓
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella	✓			✓		✓		✓
10	Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo	✓			✓	✓			✓
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓			✓	✓	✓		
12	Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1	✓			✓		✓	✓	
13	Modelan con plastilina el número 1.		✓		✓	✓			✓
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓			✓	✓	
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.	✓			✓	✓			✓
16	Copian dibujos sencillos	✓			✓	✓			✓



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

2OE	Coordinación Fonética							
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓			✓	✓		✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓	✓		✓			✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓			✓	✓		✓
3OE	Coordinación Gestual							
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓			✓	✓		✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓			✓	✓		✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓	✓		✓			✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓	✓		✓			✓
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓	✓		✓	✓	✓	✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓	✓			✓	✓	
4OE	Coordinación Facial							
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓			✓	✓		✓
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓			✓	✓		✓
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓			✓	✓		✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Carmine Marilu Garcia Carrocco		
DNI N°	40041360	Teléfono / Celular	961380224
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Docente.		

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO: JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓			✓	✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓			✓	✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal o	✓			✓	✓			✓
4	Enhebra lana en círculos en cartulina	✓			✓	✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓			✓	✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓		✓			✓	✓	
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓			✓	✓			✓
8	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓			✓	✓			✓
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella	✓			✓	✓		✓	
10	Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo		✓	✓			✓	✓	
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓		✓		✓			✓
12	Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1	✓			✓	✓			✓
13	Modelan con plastilina el número 1.	✓			✓	✓			✓
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓		✓		✓	
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.		✓	✓		✓		✓	
16	Copian dibujos sencillos	✓		✓		✓		✓	



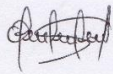
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

20E	Coordinación Fonética							
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓		✓		✓		✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓		✓		✓		✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓		✓		✓		✓
30E	Coordinación Gestual							
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓			✓	✓		✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.		✓	✓			✓	✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓			✓	✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓			✓	✓		✓
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		✓		✓	✓		✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓		✓		✓		✓
40E	Coordinación Facial							
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓			✓	✓		✓
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓			✓		✓	✓
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓			✓	✓		✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Sovitzza Tandazo Landavery.		
DNI N°	41023500	Teléfono / Celular	972810353.
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Docente.		

Firma:





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

2OE	Coordinación Fonética								
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓		✓		✓	✓	✓	
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.		✓	✓	✓		✓	✓	
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓			✓		✓		✓
3OE	Coordinación Gestual								
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓		✓			✓	✓	
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓			✓		✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓	✓		✓		✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓			✓		✓		
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓			✓	✓		✓	
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓		✓	✓	✓		✓	
4OE	Coordinación Facial								
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓		✓		✓		✓	
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓			✓	✓		✓	
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓		✓			✓		

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Flor Saavedra Saizinez		
DNI N°	00206479	Teléfono / Celular	940884979
Título profesional / Especialidad	Docente del Nivel Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Docente.		

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO: JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓		✓		✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓			✓	✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal o	✓		✓			✓		✓
4	Enhebra lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓		✓		✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.		✓	✓		✓			✓
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓		✓		✓			✓
8	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓		✓		✓		✓	
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella	✓		✓		✓		✓	
10	Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo	✓			✓	✓		✓	
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓			✓		✓		✓
12	Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1	✓		✓		✓			✓
13	Modelan con plastilina el número 1.	✓		✓		✓		✓	
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓		✓		✓	
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.	✓		✓		✓		✓	
16	Copian dibujos sencillos		✓	✓			✓	✓	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

2OE	Coordinación Fonética								
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓		✓		✓			✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓		✓		✓			✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓		✓		✓			✓
3OE	Coordinación Gestual								
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓			✓	✓		✓	✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.		✓	✓			✓		✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓			✓		✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓			✓	✓		✓	
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		✓		✓	✓			✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓		✓		✓			✓
4OE	Coordinación Facial								
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓			✓	✓		✓	
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓			✓		✓		✓
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓			✓	✓			✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Sovitzza Tandazo Landavery.		
DNI N°	41023500	Teléfono / Celular	972810353.
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Docente.		

Firma:	
--------	--



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO: JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓		✓		✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓		✓	✓	✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal o	✓		✓		✓			✓
4	Enhebra lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓		✓		✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.		✓	✓		✓			✓
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓		✓		✓			✓
8	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓		✓		✓		✓	
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una botella	✓		✓		✓		✓	
10	Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo	✓		✓	✓	✓		✓	
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓		✓		✓			✓
12	Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1	✓		✓		✓			✓
13	Modelan con plastilina el número 1.	✓		✓		✓		✓	
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓		✓		✓	
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.	✓		✓		✓		✓	
16	Copian dibujos sencillos		✓	✓		✓		✓	✓




UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

20E	Coordinación Fonética								
13	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	✓		✓		✓	✓	✓	
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.		✓	✓	✓		✓	✓	
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓			✓		✓		✓
30E	Coordinación Gestual								
5	Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓		✓			✓	✓	
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓			✓		✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓	✓		✓		✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado tristeza y felicidad al observar los alimentos que le gustan	✓			✓		✓		
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓			✓	✓		✓	
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.	✓		✓	✓	✓		✓	
40E	Coordinación Facial								
	Guiñan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓		✓		✓		✓	
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.	✓			✓	✓		✓	
	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	✓		✓			✓		

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Flor Saavedra Sanjinez		
DNI N°	00206479	Teléfono / Celular	940 884979
Título profesional / Especialidad	Decante del Nivel Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Decante.		

Firma:



ANEXO N° 06 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Evidencias fotográficas de la aplicación del programa de la estrategia didáctica de aplicación del Pre- Test



Evidencias fotográficas de la aplicación del programa de la estrategia didáctica de
Aplicación del Post- Test



ANEXO N° 07 BASES DE DATOS PRE-TEST

Base de datos del Pre-Test

PRE TEST																																					
N°	NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL														TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA			TOTAL FONÉTICA	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FACIAL				TOTAL FACIAL	TOTAL				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17		18	19	20	21	22	23		24	25	26	27			28	29	30	
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	11	1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	22
2	PARRIENTOS GUEVARA YALET	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	0	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	3	0	1	1	1	3	20	
3	DROPHY GUEVARA ROBERTO	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	9	1	1	0	2	1	0	1	0	1	1	0	4	0	1	0	0	1	16	
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	0	3	19	
5	CAMACHO CODEÑAS IKER	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	8	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	3	1	1	0	0	2	14	
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	5	1	1	0	2	1	0	0	1	1	1	1	5	0	0	1	0	1	13	
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	10	1	1	1	3	1	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	0	3	20	
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	1	1	4	18		
9	CHUYES MORALES HEYCELL	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	11	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	4	0	1	0	1	2	19	
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	11	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	1	4	1	1	0	0	2	19	
11	FLORES CORTEZ GENESIS	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12	1	0	1	2	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	1	4	24	
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	7	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	5	1	1	0	0	2	15		
13	GUERRA TORRES BRACK	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12	1	0	1	2	1	1	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	4	23	
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	1	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	1	3	20	
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	0	3	23	
16	LOJAS NOBLECILLA KEMIA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	3	24	
17	MORE VEGA ZULEYKA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	3	27	
18	NOEL TORRES DANGELO	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	6	1	0	1	0	2	19	
19	MUNUZA CRISOSTOMO SAMIR	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	0	1	3	22	
20	POHCE ZARATE NATALI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	4	25	
21	REYES ESTRADA YENNER	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	10	1	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	0	2	21	
22	SALDARRIAGA DORAZA JORDAN	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	1	1	4	18		
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	1	4	0	1	0	1	2	18	
24	SILVA VILELA GEORGE	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12	1	1	0	2	0	1	0	1	0	1	1	4	1	1	0	0	2	20	
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12	1	0	1	2	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	1	4	24	
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	6	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	5	1	1	0	0	2	14	
27	YACILA LOPEZ JOSUE	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	1	0	1	2	1	1	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	4	23	

Fuente:Lista de

ANEXO N° 08 BASE DE DATOS DEL POST-TEST

540

POST TEST																																			
N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL														TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FONETICA			TOTAL FONETICA	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FACIAL				TOTAL FACIAL	TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17		18	19	20	21	22	23		24	25	26	27			28	29
1	ALEMAN GONZALES MAIKEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
2	BARRIENTOS GUEVARA YALET	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
3	BROPHY GUEVARA ROBERTO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	0	1	3	28
4	BUSTAMANTE MASIAS LOHANA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	29
5	CAMACHO COBEÑAS IKER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	4	29
6	CASTILLO MENDOZA JUAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
7	CASTILLO VASQUEZ KARLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
8	CHANDUCAS ORTIZ BRYANNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
9	CHUYES MORALES HEYCELL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
10	DIOS MARTINEZ JOSUE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	29
11	FLORES CORTEZ GENESIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
12	GUARANDA CHIRA NATHALY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
13	GUERRA TORRES BRACK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
14	HERRERA ROSILLO ANDRES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
15	JIMENEZ GUEVARA JOEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	29
16	LOJAS NOBLECILLA KENIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
17	MORE VEGA ZULEYKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
18	NOEL TORRES DANGELO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	3	28
19	NUNURA CRISOSTOMO SAMIR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
20	PONCE ZARATE NATALI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
21	REYES ESTRADA YENNER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
22	SALDARRIAGA BONANZA JORDAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
23	SALDARRIAGA SILVA CLAUDIO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
24	SILVA VILELA GEORGE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
25	TALLEDO SALVATIERRA FRANK	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	29
26	TRIPUL SANDOVAL ADRIAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30
27	YACILA LOPEZ JOSUE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	4	30

Fuente: Instrumento de evaluación

ANEXO N° 09 EVIDENCIA TURNITIN

Informe final

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS



Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		