



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN
LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR SANTISIMA MATER ADMIRABILIS DE
LA PROVINCIA ZARUMILLA-TUMBES 2021**

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

AUTOR

HERRERA DIOSES, MARICELA

ORCID: 0000-0002-5864-5317

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2022

1. Título De La Tesis

**APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN LA MOTRICIDAD
FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR SANTISIMA MATER ADMIRABILIS DE LA
PROVINCIA ZARUMILLA-TUMBES 2021**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Herrera Dioses, Maricela

ORCID: 0000-0002-5864-5317

**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, Tumbes, Perú**

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Alama Zárate, Erika Leonor

ASESOR

4. Agradecimiento

A Dios

Por ser mí fuerza, mi perseverancia por guiar mis pasos y darme el aliento de vida que hace que día a día me despierte con el entusiasmo para seguir cumpliendo mis metas

A mi asesora

Por ser quien con sus enseñanzas ha ido moldeándome de acuerdo a su saber científico para culminar satisfactoriamente mi tesis

A la universidad ULADECH

Por acogerme en su seno educativo para formarme e inculcarme todos los conocimientos necesarios para ser una profesional de éxito poniendo en alto su nombre

5. Dedicatoria

A mis queridos padres y hermanos

Por hacer de mí una persona íntegra con valores y principios establecidos desde el seno del hogar siendo siempre un gran ejemplo que va a perdurar en mí por siempre y que inculcare a mis hijos

A mis grandes amores mis hijos

Que son mi mayor tesoro mi motor y mi motivo para superarme cada día enseñándome ellos que con amor perseverancia y fuerza todo es posible

A mi esposo

Por ser mi amigo, mi confidente, mi compañero y mi mayor apoyo, por ser la persona que me incentiva a alcanzar mis metas, quien nunca dudo de mis capacidades y que me ayuda cada día a ser mejor

6. Resumen

El proyecto de investigación titulado Estrategias lúdicas, mejora la motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla-Tumbes 2021 la metodología aplicada es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con la utilización del pre-test y pos-test a un solo grupo. la técnica utilizada es la observación y el instrumento es la ficha de observación Se trabajó con una muestra de 17 niños de 04 años de edad sometida a un pre-test y pos test el cual se obtuvo como resultado que el 0% de los estudiantes han obtenido una calificación de C es decir se encuentran en Inicio y el 0 % de estudiantes han obtenido una calificación de B es decir se encuentran en proceso y un 100 % obtuvieron A, concluyendo que la prueba de Wilcoxon se estableció el pre y post test, donde el pre test tiene un valor de $Z=3,645^b$ y el valor del post-test es 0,00 indicando que se rechaza el pre test por ser negativo evidenciando que la aplicación de estrategias lúdicas, mejora la motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla-Tumbes 2021 rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

Palabras claves: Estrategias Lúdicas, Motricidad Fina.

ABSTRACT

The research project entitled Play Strategies improves fine motor skills in four-year-old boys and girls from the private educational institution "Santísima Mater Admirabilis" in the province of Zarumilla-Tumbes 2021, the methodology applied is quantitative with a research design pre-experimental with the use of the pre-test and post-test to a single group. the technique used is observation and the instrument is the observation sheet. We worked with a sample of 17 children of 04 years of age subjected to a pre-test and post-test, which resulted in 0% of the students having obtained a grade of C, that is, they are at the beginning and 0% of students have obtained a grade of B, that is, they are in process and 100% obtained A, concluding that the Wilcoxon test was established for the pre and post test, where the pre-test has a value of $Z=3.645b$ and the post-test value is 0.00, indicating that the pre-test is rejected because it is negative, showing that the application of playful strategies improves fine motor skills in boys and girls from four years of the private educational institution "Santísima Mater Admirabilis" of the province of Zarumilla-Tumbes 2021 rejecting the null hypothesis for presenting negative values.

Keywords; playful strategies, fine motor skills,

8. Contenido

1. Título De La Tesis	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
2. Hoja De Firma Del Jurado y Asesor.....	iii
4. Agradecimiento	iv
5. Dedicatoria	v
6. Resumen	vi
ABSTRACT	vii
8. Contenido	1
Índice de tablas	5
Índice de gráficos	6
I. INTRODUCCIÓN.....	7
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	10
2.1. Antecedentes.....	10
2.2. Bases Teóricas De La Investigación.....	16
2.2.1. Estrategias Lúdicas	16
2.2.1.1. Tipos De Estrategias Lúdicas.....	16
a). Cuentos	17
b). Canciones.....	17
c). Poemas	17

	2
d). Juegos grupales:	17
2.2.1.2. Estrategias Aplicadas En El Marco Del Aprendizaje.....	18
2.2.1.3. Recursos Lúdicos: Como Estrategia De Aprendizaje	18
2.2.1.4. Importancia del juego en la educación.....	19
2.2.1.5. Teoría del juego como anticipación funcional:	20
2.2.1.6. Diferencias Y Semejanzas Entre Las Teorías	21
2.2.2. Definición de motricidad	21
2.2.2.1. Motricidad fina	22
2.2.2.2. Desarrollo evolutivo de la motricidad fina.....	22
2.2.2.3. Dimensiones De La Motricidad Fina.....	22
2.2.2.3.1. Coordinación viso-manual	22
2.2.2.3.2. Coordinación facial-gestual	23
2.2.2.3.3. Coordinación fonética.....	23
2.2.2.4. Actividades para el desarrollo de la motricidad fina.....	23
2.2.2.5. Retraso en el desarrollo motriz	24
2.2.2.6. Causas del retraso en el desarrollo motriz	24
2.2.2.6.1. Falta de estimulación	24
2.2.2.6.2. Desnutrición.....	24
2.2.2.7. La motricidad y las estrategias lúdicas	25
III. HIPÓTESIS	27

	3
3.1. Hipótesis General.....	27
3.2. Hipótesis Especificas	27
IV. METODOLOGÍA.....	28
4.1. Diseño De La Investigación.....	28
4.2. Población Y Muestra.....	29
4.3 Definición y Operacionalización de las variables e indicadores	31
4.4. Técnicas e Instrumento de recolección de datos.....	32
b) Ficha de observación	32
4.5. Plan de análisis.....	33
4.6. Matriz de consistencia	34
4.7. Principios éticos	36
V. RESULTADOS	37
5.1. Resultados.....	37
5.2. Análisis De Los Resultados.	42
VI. CONCLUSIONES	45
Recomendaciones	47
Referencias Bibliográficas.....	48
ANEXOS.....	58
Anexo 01: Ficha De Observación.....	58
Anexo 2: Validación del Instrumento.....	59

	4
Anexo 3: Consentimiento Informado	62
Anexo 4: BASE DE DATOS	63
Anexo 5: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	65

Índice de tablas

Tabla 1: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Población Universal Aulas de Educación Inicial, Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis”	29
Tabla 2: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Población Muestral Sección de 4 Años.....	30
Tabla 3: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Confiabilidad del Instrumento.....	33
Tabla 4: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión viso manual en el pre y pos test.....	37
Tabla 5: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión fonética en el pre y pos test.....	38
Tabla 6: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión gestual en el pre y pos test	39
Tabla 7: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión facial en el pre y pos test.....	40
Tabla 8: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Prueba de wilcoxon	41

Índice de gráficos

Figura 1: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión viso manual en el pre y pos test	37
Figura 2: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión fonética en el pre y pos test	38
Figura 3: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión gestual en el pre y pos test	39
Figura 4: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Dimensión facial en el pre y pos test.....	40

I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación que lleva por título “estrategias lúdicas mejora la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia Zarumilla- Tumbes 2021” el cual presenta como problemática ¿la aplicación de estrategias lúdicas mejora la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia Zarumilla-Tumbes 2021? cuyo Objetivo general Determinar si las aplicaciones de estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de laprovincia de Zarumilla –Tumbes 2021.

y como Objetivos específicos : Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla–Tumbes 2021 en un pre test, Aplicación de estrategias lúdicas motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años de laInstitución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021, Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021en un pos test, Establecer una comparación de los resultados del pre test y pos test aplicados en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021 el cual tiene como justificación Este proyecto de investigación tiene beneficios y aportes en tres ámbitos fundamentales como son en lo práctico se plantean actividades lúdicas para mejorar la motora fina, que aportan diversas estrategias que la docente puede adoptar para motivar el aprendizaje de los niños en lo teórico se recopilarán, procesarán y sistematizarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación del paradigma socio cognitivo para

promover la mejora de la calidad de los aprendizajes, se desarrolla el enfoque significativo mejorando de esta manera la motora fina mediante los actividades lúdicas para desarrollar la habilidad motriz del niño en lo metodológico la ejecución de este proyecto de línea de investigación ayudará a verificar desde el espacio áulico, la efectividad de las estrategias del paradigma socio cognitivo centrado en el aprendizajes es muy importante desarrollar la motora fina en los niños mediante el juego que permite el desarrollo satisfactorio de la habilidad motriz fina de los estudiantes basándose en un enfoque colaborativo y utilizando actividades lúdicas. La metodología que se ha utilizado es de tipo cuantitativo por que recauda y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales. por otro lado, el nivel de investigación es explicativo ya que trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas en cuanto a la hipótesis aplicación de actividades lúdicas mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla-Tumbes, 2021 la técnica utilizada es la observación y el instrumento es la ficha de observación y como resultados tenemos luego de aplicar estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina a través de un post-test los resultados fueron que el 0 % de los estudiantes han obtenido una calificación de C es decir que se encuentra en Inicio, y el 0 % de los estudiantes han obtenido una calificación de B quiere decir que están en proceso y un 100 % obtuvieron la calificación A enfocándose en logro previsto Resultado de la Prueba de Wilcoxon Se aprecia en la tabla 20 que el pretest tiene un valor de $Z = -3,645^b$ y el valor del posttest es 0,00 indicando que se rechaza el posttest por ser negativo.

Por último, como resultados a nivel general la evaluación antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica reconoció que a nivel de logro antes de efectuar la estrategia lúdica el 65% de estudiantes se encontraba en una fase inicial y esta se elevó al 100 % al culminar las clases de aplicación, evidenciando una mejora por el uso de esta metodología de trabajo. Se aprecia en la tabla

8 que el pre test tiene un valor de $Z=3,645^b$ y el valor del post-test es 0,00 indicando que se rechaza el pre test por ser negativo ratificado que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia Zarumilla- Tumbes 2021”

La motricidad es la base fundamental en el proceso evolutivo del niño porque en ellas desarrollan las facultades cognitivas y diversas habilidades motrices de la persona es por ello que el sistema motor junto con el cerebro trabaja de forma paralela ya que este es el que se encarga de controlar los movimientos y reflejos del organismo del ser humano

Motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina. (Da Fonseca, 2000).

Motricidad fina: es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies. (Hernández, 1998)

Según García (2004), por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. (p. 80) este trabajo de investigación está estructurado en generalidades, hoja de jurado, agradecimiento, dedicatoria, resumen, abstrac, contenido, índice de figura de tabla y grafico como cap1 (introducción) Cap. 2 la revisión de la literatura (antecedentes, bases teóricas) Cap. 3 metodología (diseño, población, Operacionalización de la variable, técnicas e instrumentos, plan de investigación, matriz de consistencia y principios éticos. Cap. 4 (resultados) Cap. 5 conclusión (conclusiones, referencias bibliográficas y anexos)

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacionales

Landi (2017), se realizó una investigación “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 - 2017” la cual tuvo como objetivo diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017. La metodología está basada de acuerdo al currículo de educación inicial de 2014 la cual tiene como propuesta fundamental el proceso de enseñanza aprendizaje, la población destinataria fue los niños del nivel inicial I “B”, a los cuales se les estarán brindando diferentes actividades lúdicas las cuales tienen el fin de mejorar la motricidad fina de este grupo de niños. La conclusión de esta investigación fueron que los juegos lúdicos mejoran y sirven de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje ya que favorece en el desarrollo de la motricidad fina.

Puertas (2017), Tesis titulada “La motricidad fina en el aprendizaje de la preescritura 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”, 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 cualicuantitativo, porque permitió constatar las preguntas directrices que encaminaron el proyecto investigativo, siendo analizadas con precisión; los 7 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 N° 09 y grafico N° 05 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

Ortega & Posso (2017), realizaron la investigación “coordinación motriz de los niños y niñas del primer grado de educación básica “A” y “B” del colegio experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la parroquia el sagrario cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año lectivo

2015-2016” en Ecuador. Tuvo como objetivo determinar los juegos lúdicos para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica. La muestra para esta investigación fue de 84 estudiantes del primer Año de Educación básica paralelos “A” y “B” del colegio experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la parroquia el sagrario cantón, tuvo un diseño de investigación pre experimental. se concluye evidenciado que las aplicaciones de estrategias lúdicas contribuyen al mejoramiento de la motricidad y que las docentes no utilizan adecuadamente las técnicas en el desarrollo motriz del alumno

Nacionales

Villavicencio (2019), En su tesis titulada “aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019”. La investigación tuvo como finalidad determinar si la “aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019. La metodología de la investigación utilizada en este estudio fue de tipo cuantitativo y explicativo de diseño pre experimental; con una muestra de 22 niños de una edad de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos. Se inició con la aplicación de 10 sesiones educativas y de una lista de cotejo de 26 ítems para el medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, en conclusión se ha evidenciado una mejora significativa en las diversas dimensiones en cuanto a la motricidad fina de los niños de 5 años de edad. ($p < 0.000$) el objeto de estudio.

Ordoñez & Chipiana (2019), en su investigación; “Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I Ana Mogas Quillasu Oxapampa 2018”, tuvo como objetivo principal identificar el nivel de la psicomotricidad de niños y niñas de institución educativa Ana

Mogas Quillasu; la metodología de la investigación fue cualitativa de diseño descriptivo en el cual se recogería información de las siguientes variables, coordinación, lenguaje y motricidad, la muestra utilizada para este trabajo conto con la participación de 20 niños de la I.E., en donde se llegaron a las siguientes conclusiones; que los niños de la I.E.I Ana Mogas Quillasu se encontraban en los niveles óptimos en las variables evaluadas en relación a su edad

Ramírez (2020), En la tesis titulada “Aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019”de Pucallpa La investigación tuvo como finalidad determinar si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019. La metodología de la investigación utilizada en este estudio fue de tipo cuantitativo y explicativo de diseño pre-experimental; con una muestra de 22 niños de una edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía. Se inició con la aplicación de 10 sesiones educativas y de una lista de cotejo de 26 ítems para el medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, el cual tuvo como resultado que se evidencia una mejora significativa en las diversas dimensiones en lo correspondiente a la motricidad de 5 años de edad. Se concluye que; los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran en medida significativa ($p < 0.000$) el objeto de estudio.

Locales

Campaña (2019), en la tesis titulada “juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, en el año 2018.” se realizó una investigación que tuvo como finalidad establecer si los juegos lúdicos

basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, en el año 2018. El método aplicado en esta investigación fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con la utilización del pre-test y pos-test a un solo grupo. Se trabajó con una muestra de 22 niños y niñas de 05 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la Wilcoxon para medir de las muestras emparejadas en los 22 estudiantes para comprobar la hipótesis. Se evidencia que los juegos lúdicos basados en enfoques significativos utilizando material concreto mejoró significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E. Aplicación “José Antonio Encinas” del distrito de Tumbes, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

Moscoso (2018). De la tesis titulada los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad una en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No 206 “FE Y ALEGRIA” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018. La investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad una en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No 206 “FE Y ALEGRIA” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando Pre-test y post-test a un solo grupo. Se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento de la lista de cotejo, la población muestral es de 19, niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el Pre-test es que el 21% de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11% obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de

aprendizaje. Posteriormente se aplicó un Post-test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89% obtuvieron un logro “A” lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones Viso-Manual, facial, gestual y fonética, tablas No 3,6,13 y 17 respectivamente.

Rosillo (2018). De la tesis titulada Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018 El desarrollo de la investigación se trabajó con una población muestral de 29 niños y niñas de 3 años; tiene como objetivo Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018. La pesquisa apuesta por la investigación de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño no experimental, con un diseño de investigación de pre-test, que es la observación, tal como se afirma en los resultados a través de la tabla N° 24, los niños y las niñas obtuvieron 100% en proceso y post- test que son los 15 talleres de aprendizaje aplicadas; se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia. Los resultados del pos-test, demostraron que el 97% de estudiantes obtuvieron “A”, del logro previsto, lo cual se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación; se ha llegado a las siguientes conclusiones: la prueba de Wilcoxon para la estimación estadística, en la tabla 27, se aprecia que los valores del pre-test es $Z=4,713$ y los valores del pos-test es $P=0,000$ rechazándose el pre-test por ser negativo.

2.2. Bases Teóricas De La Investigación

2.2.1. Estrategias Lúdicas

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando y animaba a los padres a darle a sus hijos juguetes que ayudaran “a formar la mente”

Para Díaz & Hernández (2002) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. (p. 234)

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. (p. 23)

2.2.1.1. Tipos De Estrategias Lúdicas

Según Vilorio (2014), en la pedagogía el tema principal son las estrategias a utilizar en los últimos tiempos en las entidades educativas, esto se debe a los enormes cambios en la tecnología para Díaz (2006) que diversos autores han acentuado su importancia a partir de teorías y métodos y loas han clasificado llegando a la conclusión que no hay área en la que no se pueda emplear estrategias educativas

a). Cuentos

Según Martos (2007) los cuentos “surgen históricamente como relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos bien ficticios o de un pasado reconocible”. los cuentos son relatos de secuencias cortas, pero sirve para desarrollar en el niño un espíritu creativo motivando la imaginación su sensibilidad su magia interna. (p. 23)

b). Canciones

Serrano & Gil (2003) nos mencionan que, según el Diccionario Harvard de Música, la canción es una forma de expresión musical en la que la voz humana “desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto; como término genérico, cualquier música que se cante; más específicamente, una composición vocal breve, sencilla, que consta de una melodía y un texto en verso”. es decir que la música es un texto cantado y nos muestra su relación. (p. 65)

c). Poemas

Señalan Jiménez & otros (2009) que “en la poesía se mezcla el ritmo y la rima e interesan al niño por la música con la que se dice. Estas rimas se conocen también como pre-cuentos, porque acercan al niño al mundo de los cuentos”. según el autor los poemas son una estructura simple que recordamos fácilmente y donde es repetitiva para el gusto del niño. (p. 91)

d). Juegos grupales:

Según Jiménez (2004), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer”. en la etapa inicial los niños aprenden a compartir cooperar y gozan con la compañía. se forman lazos de inclusión al grupo con el que comparten; y aprenden cada vez más a ser solidarios (p. 11)

es por ello lo esencial de propiciar su libre expresión mediante juegos cantos dramatizaciones poemas y actividades lúdicas

2.2.1.2. Estrategias Aplicadas En El Marco Del Aprendizaje

en tanto, Lafont, citado por David & otros (2006), nos dice que “un grupo de aprendizaje con estrategias lúdicas son una alternativa de trabajo donde el juego es utilizado como un medio motivador, y estimula su creatividad y producción “. cambiar los estereotipos prácticos de los docentes que subyacen en el ejercicio de sus roles de educadores. este conjunto de experiencias (de alumnos y docentes) rechaza la posibilidad de enseñar con una metodología activa que impulsela iniciativa y la creatividad (p. 94)

2.2.1.3. Recursos Lúdicos: Como Estrategia De Aprendizaje

estos se usan para ayudar al juego desde dos ángulos distintos pero con un mismo fin que que esta actividad sea gratificante y satisfactoria para el niño y así llegar al objetivo trazado en nuestro proceso educativo

Al respecto, Jiménez (2004), señala: “somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”.es por ello que los recursos lúdicos o estrategias lúdicas deben ser de su entorno para favorecer el desarrollo de sus habilidades estimulándolos adecuadamente (p. 35)

Material didáctico: según Zúñiga (1998) los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrollo los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. esto conlleva a que los niños alcancen un gran nivel de desarrollo (p.58)

Tecnológicos: al respecto, Rosas (2004) plantea que esta dimensión debe ser explotada por los docentes, debido a que “se trata de materiales que resultan muy conocidos por los educandos.

Realizando una selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, procedimientos diversos y, además, incidir en aspectos relativos a valores”. (p. 67)

se citó a los autores por sus aportes son importantes ya que reconocen que las estrategias lúdicas son recursos que sirven de mediadores a través de los cuales los niños expresan sus experiencias desarrollan diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad,

2.2.1.4. Importancia del juego en la educación

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante.

“El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego” (DES, 1967).

Como bien lo dice Sarlé (2006), el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (p.197).

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Prieto, F (1984) Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (p. 85)

También cabe resaltar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. Moyles (1990) El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (p.31).

2.2.1.5. Teoría del juego como anticipación funcional:

Para Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo)

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)

2.2.1.6. Diferencias Y Semejanzas Entre Las Teorías

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

2.2.2. Definición de motricidad

según diferentes corrientes psicomotoras, se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son producto de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio (Zapata, 1989).

Para Vygotsky (1987), el movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle. Según este autor, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre.

2.2.2.1.Motricidad fina

La Doctora Bécquer (1999) asume el concepto de motricidad fina como «la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies».

«Son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano» (...) Ejemplo: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras (Zaporózetts, 1988).

2.2.2.2.Desarrollo evolutivo de la motricidad fina

La psicomotricidad abarca muchos conceptos diferentes, que, a juicio Da Fonseca, (2000), dan lugar a un caos semántico que se expande por varias disciplinas científicas (Fisiatría, Psiquiatría, Psicología, Fisioterapia y la Pedagogía). Por otra parte, sería importante adentrarnos en el conocimiento de esta disciplina, la psicomotricidad, partiendo de su definición, cuyo análisis permitirá una valoración más completa de sus complejidades en el plano teórico conceptual y muy singularmente en la práctica educativa. A continuación, se abordarán algunas de ellas: (Pacheco, 2015) afirma:

«La psicomotricidad es y así debe ser estudiada por el maestro, no como una técnica ajena sino como recurso propio de su labor»

2.2.2.3.Dimensiones De La Motricidad Fina

2.2.2.3.1. Coordinación viso-manual

Frostig (1980) plantea que la coordinación visomotora es la capacidad de coordinar la visión con movimientos del cuerpo, sus partes o lo que es lo mismo es el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, que responde positivamente a un estímulo visual.

2.2.2.3.2. Coordinación facial-gestual

Motricidad facial y gestual: Dominio de los músculos de la cara y de la capacidad de comunicación con otras personas sin usar el habla. De esta manera se pueden demostrar sentimientos y emociones. adecuada para su desarrollo.

“Se refiere al dominio parcial de los elementos que componen la mano a fin de obtener precisión en sus respuestas. Para alcanzar una coordinación viso manual, es necesario un control de la muñeca que permita independizar la mano respecto al brazo y el tronco, también un dominioe independencia segmentaria, así como un tono muscular adecuado.” (Torres, 2012)

2.2.2.3.3. Coordinación fonética

Este aspecto trabaja las cuerdas vocales y aparato fonador es importante estimularlo ya que permitirá a los niños y niñas emitir sonidos tanto de animales como de objetos, silabas, pronunciar frases y palabras, aprender nuevos vocabularios e iniciar su lenguaje dominando de esta manera su aparato fonador, se debe agregar también que el resto del proceso de maduración fonador lo hará según su madurez y en el transcurso de la escolarización.

Según Posso (2016) El proceso de coordinación fonética, se da por intermedio del aparato fonador, de acuerdo al estímulo y la maduración lingüística que pueda adquirir el niño en su proceso escolar

2.2.2.4. Actividades para el desarrollo de la motricidad fina

Según Frías (2014) sostiene que “el si el niño ha sido adiestrado de manera correcta este le servirá para impulsar determinadas acciones en los trabajos para usar las tijeras, moldear, teclear, el manejo de las pinzas, plumones y el lapicero, la cual hace uso de variedad de materiales didácticos” (p. 65)

2.2.2.5. Retraso en el desarrollo motriz

Para el autor Chuva (2016, citado por Domínguez, 2019, p. 13) manifiesta que el comportamiento motriz sirve para acrecentar y enseñar, ya que es una evolución paulatina que daa través de tres aspectos esenciales y son:

- 1) Un desarrollo en secuencia,
- 2) dirección del desarrollo motriz
- 3) acumulación y madures de las funciones.

las conductas motrices se fijan por madures de nuestro sistema nerviosos que va mejorando a través de experiencias y estudio constante ya es sabido del vínculo entre lo físico metal y emocional. y según investigaciones donde los niños que su coeficiente intelectual manifiesta un porcentaje mayor de retraso también se manifiesta en su sistema motor respecto a los niños normales (Chica & Galarza, 2010, p. 18, citado por Domínguez, 2019, p. 13).

2.2.2.6. Causas del retraso en el desarrollo motriz

2.2.2.6.1. Falta de estimulación

Guamán (2015) si no hay estímulo en los niños esto genera la pérdida del desarrollo motriz, la motivación en los niños tiene como propósito utilizar esta habilidad de aprendizaje y adaptación de la mente en función del niño. A través de distintas actividades su finalidad es de proporcionar una secuencia de estímulos repetidos, de modo que se acrecienten aquellas funciones cerebrales a que al final son de mayor interés. (p. 10)

2.2.2.6.2. Desnutrición

Este rasgo es esencial porque la mala alimentación, en el proceso del embarazo o después, implica que el desarrollo físico, psicológico y sensitivo no evoluciona de manera adecuada, ya que esto conlleva aun desinterés en proceso de aprendizaje del niño La desnutrición infantil puede

obstaculizar el crecimiento y desarrollo del niño en la primera infancia Veil, (1995), que a su vez genera problemas asociados, tal como Veil, citado por Cazorla (2008), menciona que: "más allá de su expresión corporal a menudo doloroso, de su contenido afectivo y emocional, las enfermedades de la nutrición tienen un sentido y un significado social, como expresión patológica de las necesidades que las sufren y que afecta a todos"

2.2.2.7. La motricidad y las estrategias lúdicas

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados, juego grupal, canciones, bailes, etc. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños y niñas como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad.

Además, mediante este tipo de juegos los niños o niñas van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños y niñas, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. Entre algunos juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad podemos encontrar:

- Montar en triciclos, bicicletas.
- Patinar, o andar con monopatines.
- Saltar a la comba, jugar a la goma.
- Realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo.
- Juegos con balones, pelotas, raquetas, aros.

- Juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos.

- Jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

“La importancia de la actividad física (AF) durante la niñez y la adolescencia ha sido el centro de atención de diversos estudios pediátricos a partir de la década pasada. La salud física y psicológica del niño está íntimamente ligada a la realización de actividad física de manera regular.” Expone que tanto las actividades físicas y recreativas son igual de importantes que las actividades teóricas, mediante el desempeño de una correcta actividad física que muestre el bienestar de su usuario, no se hará presente enfermedades u otros males, que puedan afectar su estado anímico o físico, lo que se traduciría a mantener un desempeño académico correcto (Ortega, 2009, como se citó en Skybo, 2002).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Hi: Aplicación de estrategias Lúdicas Mejoran Significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años De La Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis De La Provincia Zarumilla-Tumbes 2021.

H0: Aplicación de Estrategias Lúdicas No Mejoran Significativamente la motricidad fina de Los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis de la Provincia Zarumilla-Tumbes 2021.

3.2. Hipótesis Específicas

Aplicación de estrategias Lúdicas mejora significativamente la motricidad fina en las dimensiones viso manual, en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis de la Provincia Zarumilla-Tumbes 2021.

Aplicación de estrategias Lúdicas mejora significativamente la motricidad mejora significativamente la motricidad fina en las dimensiones facial, niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis de la Provincia Zarumilla-Tumbes 2021.

Aplicación de estrategias Lúdicas mejora significativamente la motricidad mejora significativamente la motricidad fina en la dimensión gestual en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis de la Provincia Zarumilla-Tumbes 2021.

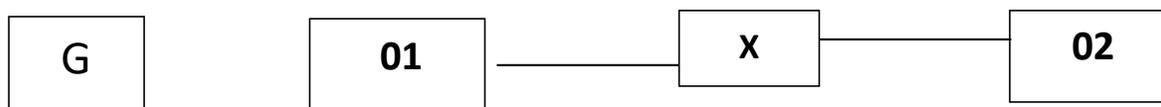
Aplicación de estrategias Lúdicas mejora significativamente la motricidad mejora significativamente la motricidad fina en la dimensión fonética en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis de la Provincia Zarumilla-Tumbes 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño De La Investigación

En esta investigación se utiliza el diseño pre experimental con pre-test y post-test a un sologrupos, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajará (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, p. 141)

Por la naturaleza del diseño se utilizará el siguiente esquema:



Dónde:

G = Estudiantes de cuatro años de edad de la de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis”

O1 = Pre-test al grupo

X= Aplicación de estrategias lúdicas mejoran la motricidad de los niños y niñas de la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis”

O2 = Post-test al grupo

Este proyecto de investigación es de tipo cuantitativa ya que recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y desarrolla y emplea modelos matemáticos teorías e hipótesis que competen a fenómenos naturales este proyecto de investigación

Esta investigación tiene un nivel explicativo que; “Pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

4.2. Población Y Muestra

Población

La población es el conjunto de todos los sujetos o miembros que se adaptan a un conjunto designado de especificaciones para la investigación, que va facilitar la obtención de datos siendo susceptibles de los resultados que se puedan alcanzar. (Hernández, Fernández y Baptista, 2016). Se ha tomado como población la totalidad de alumnos que cursan el nivel inicial en la institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis”.

Tabla 1

Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Población Universal Aulas de Educación Inicial, Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis”

Alumnos	3 Años	4 Años	5 Años	Total
Femenino	5	6	6	17
Masculino	4	11	8	23
Total	9	17	14	40

Fuente: Nomina de matrícula del año escolar 2021

Muestra

El tipo de muestreo que se ha seleccionado es el denominado muestreo no probabilístico, específicamente, el muestreo intencional, Silva (2018) manifiesta que la muestra “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). dado que se trabajará solo con la sección de 4 años de educación inicial, institución educativa particular “Santísima Mater Admirabilis”

No se ha calculado el tamaño de muestra, puesto que el número de estudiantes que fueron elegidos no lo justificaba. Se decidió incluir a toda la población de inicial de 4 años, haciendo la muestra de

un total de 17 niños

Tabla 2

**Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis
Población Muestral Sección de 4 Años**

Alumnos	4 Años
Femenino	6
Masculino	11
Total	17

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E.

4.3 Definición y Operacionalización de las variables e indicadores

Enunciado	Variabes	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Ítem
¿Cómo la Aplicación De Estrategias Lúdicas Mejoran La Motricidad Fina De Los Niños Y Niñas De Cuatro Años De La Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis De La Provincia Zarumilla-Tumbes 2021?	<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p>Estrategias Lúdicas</p> <p><u>Variable dependiente:</u></p> <p>Motricidad Fina</p>	<p>Estrategias lúdicas:</p> <p>La ubicamos en el entendimiento del desplazamiento en su sentido amplio como un evento natural de la vida, y en su excelencia específica al desplazamiento humano, se agrupa al medio para satisfacer las necesidades, de expresar emociones y creencias, y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita. Como lo cita Florencia (2010) actividades lúdicas Asociado al juego o la diversión a través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas</p> <p>Motricidad Fina</p> <p>Es el espacio donde el niño iniciara a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones usando material concreto el cual el niño empezara a palpar tocar manipular y a experimentar por el mismo según Medline (2019) lo que nos dice es que la motricidad fina es la coordinación entre músculos huesos y nervios para que se produzca movimientos pequeños y precisos.</p>	<p>Estrategias Lúdicas</p> <p>Es una actividad placentera relacionada a lo que es divertido empleando estrategias que hacen que el niño libere tensiones, aprende de socializa con su entorno y desarrolla sus capacidades</p> <p>Motricidad Fina</p> <p>Se entiende como la coordinación de los músculos y nervios para producir movimientos pequeños pero precisos por ejemplo coger el lápiz con el índice y el pulgar</p>	<p>Recreativa</p> <p>Social</p> <p>Coordinación viso manual</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Coordinación fonética</p> <p>Coordinación facial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observa los objetos e imágenes que se les muestren los dibuja. • Discrimina el tamaño de los objetos a través de imágenes. • Reconoce el sonido onomatopéyico jugando en pareja. • Crea diseños en diferentes materiales dando formas y tamaños. • Diferencia las texturas con los ojos vendados. • Escribe en la arena mojada con ayuda de su dedo índice • Realiza trabajos usando arena con entusiasmo • Juega ensartando aros. • Lanza pelotas dentro de una piscina de pelotas. • Usa dedos y manos para extender la plastilina • Expresa emociones y sentimientos durante los juegos. • Demuestra expresiones faciales durante los juegos • Dialogo con sus compañeros de juego • Propone las reglas de juego. • Realiza diferentes trazos gráficos dándole significado. • Usa el ensarte y el pasado con precisión usando diferentes materiales • Punza el contorno de una imagen propuesta. • Recorta siguiendo las líneas e indicaciones. • Colorea sin salir del borde usando diferentes útiles. • Escribe cogiendo correctamente el lápiz.

4.4. Técnicas e Instrumento de recolección de datos

Estos datos fueron adquiridos mediante el empleo de un compuesto de técnicas e instrumentos de evaluación. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento la ficha de observación.

a). Observación

Esta es una técnica de investigación que consiste en observar personas (fenómenos hechos etc. con el fin de obtener datos necesarios para dicha investigación

Según Anguera (1986) el acto de observar se entiende como la actuación conjunta y necesaria de tres elementos fundamentales: percepción, interpretación, y conocimiento previo que darían a la observación perfecta la percepción implica una selección primaria por lo que se representan fragmentos de la realidad la transcripción de una conducta que si puede realizarse por un medio técnico de registro corresponde a la actividad perceptiva que nunca podemos considerar equivalente a la observacional

b) Ficha de observación

La ficha de observación se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones. También se puede aplicar para evaluar las redes sociales o indicadores de gestión.

Según Ortiz (2004) ficha de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base a ciertos objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación (p.75)

Baremo de variabilidad motricidad fina

Inicio: 00- 10 puntos

Proceso: 12-20 puntos

Logro: 22- 32 puntos

Tabla 3: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,871	20

El instrumento es confiable para la recolección de datos, teniendo un valor de 0.871 como lo muestra en la estadística de fiabilidad de alfa de Cronbach.

4.5. Plan de análisis

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

4.6. Matriz de consistencia

Título De La Tesis	Enunciado Del Problema	VARIABLES	Dimensiones	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Aplicación De Estrategias Lúdicas Mejoran La Motricidad Fina De Los Niños Y Niñas De cuatro Años De La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” De La Provincia Zarumilla-Tumbes 2021	¿Cómo la aplicación De Estrategias Lúdicas Mejoran La Motricidad Fina De Los Niños Y Niñas De cuatro Años De La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” De La Provincia Zarumilla-Tumbes 2021?	Variable Independiente Estrategias Lúdicas	Recreativa Social	Objetivo General Determinar que la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en las dimensiones visomaual, fonética, gestual, facial de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de laprovincia de Zarumilla – Tumbes 2021 Objetivos Específicos Determinar que la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla –Tumbes 2021 Determinar que la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla –Tumbes 2021. Determinar que la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021 en un post test.	Hipótesis De Investigación (Hi) Estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021 Hipótesis Nula (H0) Estrategias lúdicas no mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021	TIPO: Cuantitativo NIVEL: Explicativo DISEÑO: P re Experimental TECNICA: Observación INSTRUMENTO: Ficha De Observación PLAN DE ANALISIS Programa De Excel Programa Spss

Determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión facial en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla – Tumbes 2021

4.7. Principios éticos

Este trabajo de investigación tiene como propósito exponer los efectos positivos de la propuesta con el fin de mejorar desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas utilizando el enfoque significativo mediante el juego lúdico con material concreto cuyos resultados no serán manipulados respetando los siguientes principios éticos

Protección de la persona

Se debe proteger a las personas que están participado en nuestra investigación pues debemos actuar sin discriminación ya que son ellos los que nos van a ayudar a desarrollar nuestras investigaciones además que lo hacen de manera voluntaria.

Beneficencia no maleficencia.

Se debe ser muy responsable para garantizar el bienestar de los participantes para causar daños sin disminuirlos efectos adversos ni tampoco maximizar los beneficios

Integridad científica.

Se debe ser muy integro no solo para la realización de esta actividad si no que debe serlo en el ejercicio de su profesión más aun en el cumplimiento de normas de la profesión, evaluando y evidenciando daños riesgos y beneficios que puedan afectar a los participantes de la investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V.

RESULTADOS

5.1. Resultados

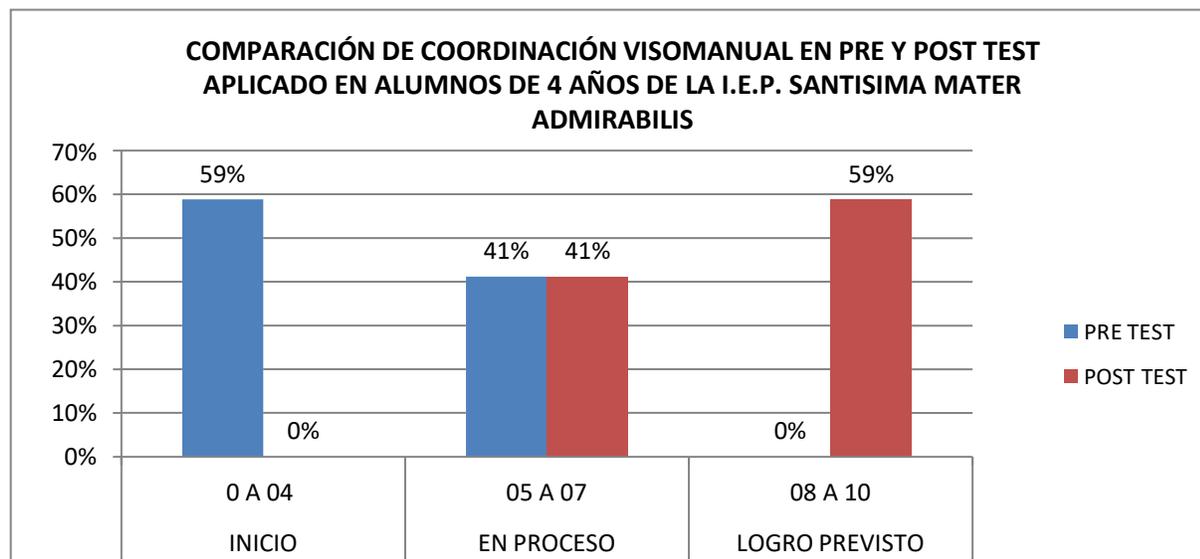
5.1.1. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test

Tabla 4: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión viso manual en el pre y pos test

VISO MANUAL	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
INICIO 0 A 04	10	59%	0	0%
EN PROCESO 05 A 07	7	41%	7	41%
LOGRO PREVISTO 08 A 10	0	0%	10	59%
TOTAL	17	100%	17	100%

Fuente: Base de datos

Figura 1: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión viso manual en el pre y pos test



Fuente: Tabla 4

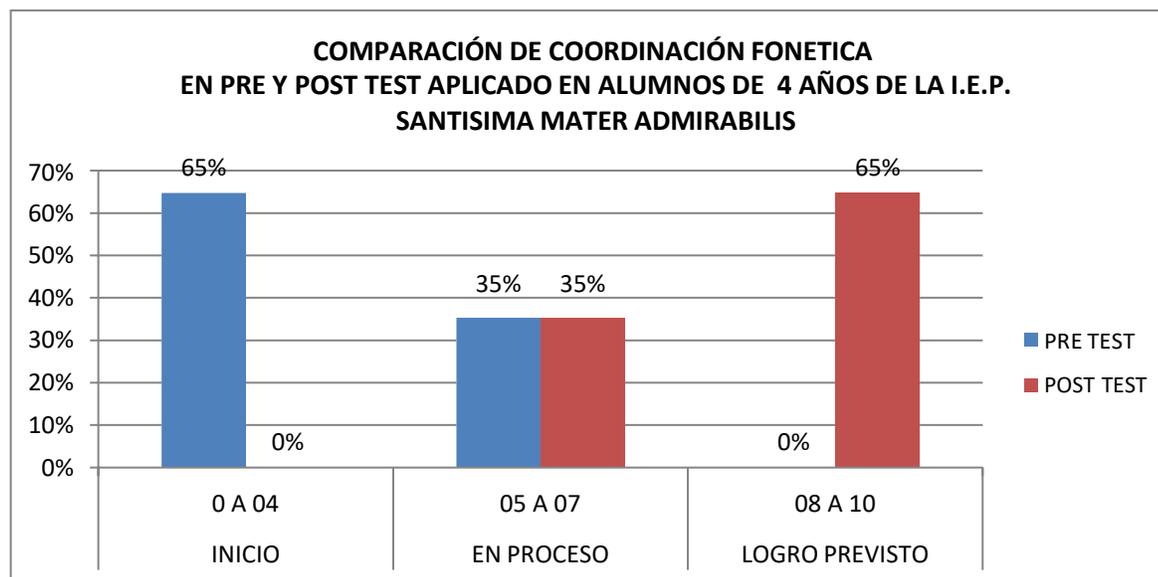
De la tabla 4 y gráfico 1. en la dimensión viso manual se observa que los 17 niños observados en la aplicación del pos test el 59% se encuentra en logro previsto, 41% en proceso y 0% en inicio, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 59% en inicio, 41% en proceso, y 0% en logro previsto,

5.1.2. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test

Tabla 5: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión fonética en el pre y pos test

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	0 A 04	0	0%	11	65%
EN PROCESO	05 A 07	6	35%	6	35%
INICIO	08 A 10	11	65%	0	0%
TOTAL		17	100%	17	100%

Fuente: Base de datos

Figura 2: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión fonética en el pre y pos test

Fuente: Tabla 5

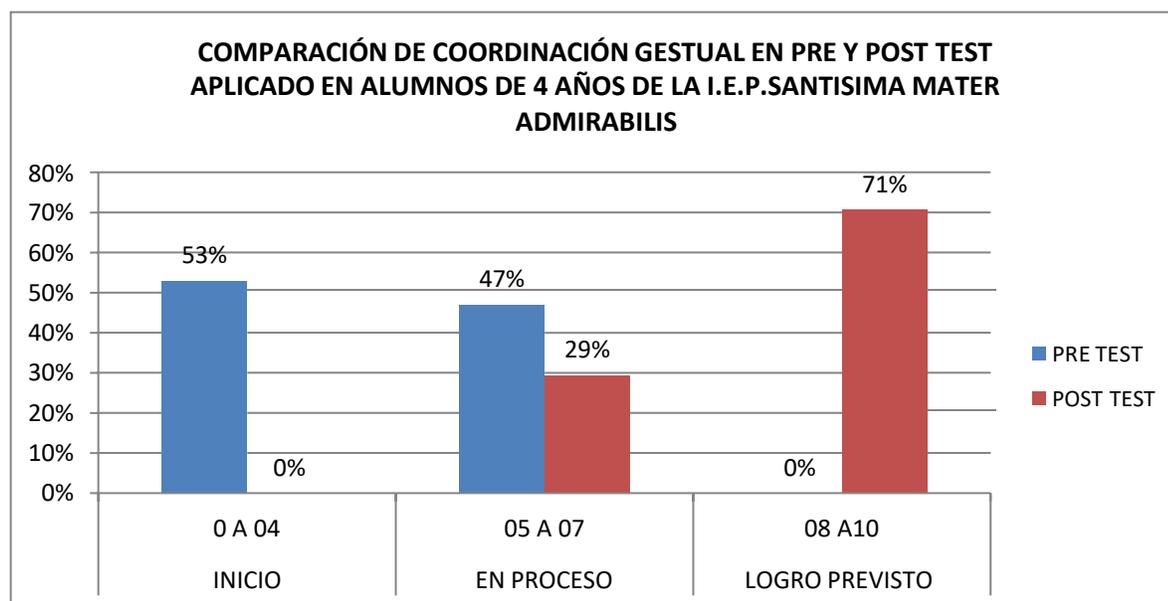
De la tabla 5 grafico 2. Del grafico de barras en la dimensión fonética se observa que los 17 niños observados durante la aplicación en el pos test el 65 % se encuentran en logro previsto, 35% en proceso e inicio 0 % en cambio en el pre test el 65% se encuentra en inicio, 35% en proceso y 0 % e logro previsto, se encontró a los niños en nivel inicio en el pre test

5.1.3. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test

Tabla 6: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión gestual en el pre y pos test

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
INICIO	0 A 04	9	53%	0	0%
EN PROCESO	05 A 07	8	47%	5	29%
LOGRO PREVISTO	08 A10	0	0%	12	71%
TOTAL		17	100%	17	100%

Fuente: Base de datos

Figura 3: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión gestual en el pre y pos test

Fuente: Tabla 6

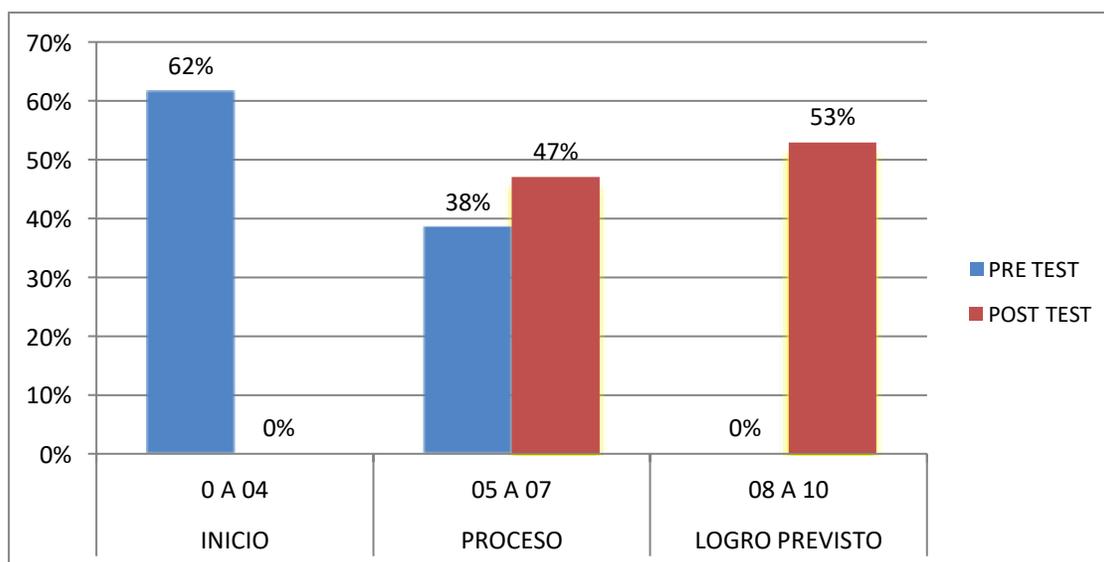
De la tabla 6 grafico 3. Del grafico de barras se observa en la dimensión Gestual se observa que los 17 niños observados durante la aplicación en el pos test el 71 % se encuentran en logro previsto y 29 % se encuentran en proceso, y 0 % e inicio, en cambio en el pre test el 53% está en inicio, 47% en proceso y 0% en logro previsto, se encontró a los niños en nivel inicio en el pre test

5.1.4. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test

Tabla 7: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión facial en el pre y pos test

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		fi	%	fi	%
INICIO	0 A 04	8	62%	0	0%
PROCESO	05 A 07	5	38%	8	47%
LOGRO PREVISTO	08 A 10	0	0%	9	53%
TOTAL		13	100%	17	100%

Fuente: Base de datos

Figura 4: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis dimensión facial en el pre y pos test

Fuente: Tabla 7

De la tabla 7 y gráfico 4. Del gráfico de barras se observa en la dimensión facial se observa que los 17 niños observado durante la aplicación en el pos test el 53% se encuentra en logro previsto, 47%, en proceso y 0% en logro previsto en cambio en el pre test el 62% está en inicio, 38% en proceso y 0% en logro previsto

Prueba De Wilcoxon

Tabla 8: Estrategias lúdicas y motricidad fina de los niños y niña I.E.P.” Santísima Mater Admirabilis Prueba de wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	0 ^c		
	Total	17		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de prueba^a

	POSTEST - PRETEST
Z	-3,645 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Tabla 8

Resultado de la Prueba de Wilcoxon

Se aprecia en la tabla 8 que el pre test tiene un valor de $Z-3,645^b$ y el valor del post-test es 0,00 indicando que se rechaza el pre test por ser negativo.

5.2. Análisis De Los Resultados.

Se determinó como la aplicación de estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina de las dimensiones viso manual, fonética, gestual, facial de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 se ha utilizado el método cuantitativo de nivel explicativo aplicando una guía de observación a 17 estudiantes mediante 15 sesiones ,habiendo evaluado los resultados mediante la estadística descriptiva realizando la inferencia estadística mediante la prueba de wilcoxon donde Se aprecia que el pre test tiene un valor de $Z-3,645^b$ y el valor del post-test es 0,00 indicando que se rechaza el pre test por ser negativo. Cumpas (s/n) nos habla de la motricidad fina consiste en la posibilidad de manipular los objetos, sea con toda la mano, sea con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos.

Se determinó como la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 para obtener los resultados se utilizó como instrumento una ficha de observación para poder precisar el grado de desarrollo en que se hallaban los niños y niñas en la tabla 4 y gráfico1. Del grafico de barras en la dimensión viso manual se observa que los 17 niños observados durante la aplicación del pos test el 59% se encuentra en logro previsto, 41% en proceso y 0% en inicio, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 59% en inicio, 41% en proceso, y 0%en logro previsto según Barruezo (2002) la coordinación viso manual que supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de tal manera que cuando la actividad que realiza el cerebro crea los mecanismos para el acto motor este sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad. como se muestra nuestro resultado es de 59% en logro previsto

Se determinó como la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 para obtener los resultados se utilizó como instrumento una ficha de observación para poder precisar el grado de desarrollo en que se hallaban los niños y niñas en la tabla 5 grafico 2. Del grafico de barras en la dimensión fonética se observa que los 17 niños observados durante la aplicación en el pos test el 65 % se encuentran en logro previsto, 35% en proceso e inicio 0 % en cambio en el pre test el 65% se encuentra en inicio, 835% en proceso y 0 % e logro previsto. para Mesonero (1994) “es un aspecto muy importante dentro de la motricidad, sirve para estimular las actividades planteadas y seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma” como se muestra nuestro resultado obtienen el 65% en logro previsto

Se determinó como la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 para obtener los resultados se utilizó como instrumento una ficha de observación para poder precisar el grado de desarrollo en que se hallaban los niños y niñas en la tabla 6 grafico 3. Del grafico de barras se observa en la dimensión Gestual se observa que los 17 niños observados durante la aplicación en el pos test el 71 % se encuentran en logro previsto y 29 % se encuentran en proceso, y 0 % e inicio, en cambio en el pre test el 53% está en inicio, 47% en proceso y 0% en logro previsto según (Kendon 2004: 108-9) Veremos que en los hablantes crean un conjunto de gestos y habla, por medio del cual logran obtener una coherencia semántica entre las dos modalidades. Esto no significa que gesto y habla expresan el mismo significado. Muchas veces son distintos. Sin embargo, los significados expresados por estos dos componentes interactúan en la oración y, a través de un proceso de reciprocidad, producen una unidad de significado más compleja como se muestra nuestro resultado el 71% en logro previsto

Se determinó como la aplicación estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina en la dimensión

facial de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 para obtener los resultados se utilizó como instrumento una ficha de observación para poder precisar el grado de desarrollo en que se hallaban los niños y niñas en la tabla 7 y grafico 4. Del grafico de barras se observa en la dimensión facial se observa que los 17 niños observado durante la aplicación en el pos test el 53% se encuentra en logro previsto, 47%, en proceso y 0% en logro previsto en cambio en el pre test el 62% está en inicio, 38% en proceso y 0 % en logro previsto según, Mesonero (1994): Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones: El dominio muscular, la posibilidad de coordinación viso manual y la relación que se tiene con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara como se muestra nuestro resultado el obtienen el 53% en logro

VI. CONCLUSIONES

En relación al objetivo general se demostró que la aplicación estrategias lúdicas mejora la motricidad fina en las dimensiones viso manual, fonética, gestual y facial manual de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 Se aprecia que el pre test tiene un valor de $Z=3,645^b$ y el valor del post-test es 0,00 indicando que se rechaza el pre test por ser negativo es como este resultado ratifica que la aplicación estrategias lúdicas mejora la motricidad fina

En relación al primer objetivo específico: se determinó que la aplicación estrategias lúdicas mejora la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 cuyo resultado de la tabla 4 y gráfico1. de los niños y niñas de la institución educativa mejoro significativamente la dimensión viso manual aumentando de 0 % en logro durante la aplicación del pre test a 59 %en logro en el post test de dicha dimensión

En relación al segundo objetivo específico: se determinó que la aplicación estrategias lúdicas mejora la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 cuyo resultado de la tabla 5 grafico 2 de los niños y niñas de la institución educativa mejoro significativamente la dimensión fonética aumentando de 0% en logro previsto durante la aplicación del pre test a 65% en logro previsto en el post test de dicha dimensión

En relación al tercer objetivo específico: se determinó que la aplicación estrategias lúdicas mejora la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 cuyo resultado en la tabla 6 grafico 3. De los niños y niñas de la institución educativa mejoro significativamente la dimensión gestual aumentado de 0% en logro previsto durante la aplicación

del pre test a 71% en logro previsto en el post test de dicha dimensión

En relación al tercer objetivo específico: se determinó que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la motricidad fina en la dimensión facial de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021 cuyo resultado de la tabla 7 y gráfico 4. De los niños y niñas de la institución educativa mejoró significativamente la dimensión facial aumentando de 0% en logro previsto durante la aplicación del pre test a 53% en logro previsto en el post test de dicha dimensión

Recomendaciones

Las estrategias lúdicas, en educación inicial son una herramienta muy importante ya que al inducir al niño este crea sus propios conocimientos mediante la aplicación de actividades lúdicas que generen el descubrimiento de nuevas habilidades y el desarrollo de las mismas.

- ✓ Es de gran importancia y se requiere de una mejor capacitación y actualización educativa en lo que es estrategias didácticas, que permitan mejorar los niveles de aplicación de instrumentos de estudio
- ✓ Dejar como precedente que la utilización de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas
- ✓ A las docentes de educación y más aún las de educación inicial que implementen estrategias para afianzar los aprendizajes generados en aula
- ✓ señor director de la UGEL de tumbes se le hace la invitación que considere este proyecto y ponerlo en práctica en las escuelas educativas de los primeros ciclos de educación de nuestra región ya que las efectividades de los resultados son muy positivas en el desarrollo de los niños
- ✓ A los padres de familia que se involucren en la educación de sus niños y que no corten sus a las, sino que les permitan aprender y crecer mediante su propio descubrimiento a través de la investigación de su entorno

Referencias Bibliográficas

- Atuncar, R. & Orihuela, V. (2015). El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/1999>
- Bécquer, G. (1999). Desarrollo de la motricidad en la actividad programada de Educación Física en la educación preescolar. Tesis presentada en opción a Título académico de Doctor en Ciencias Pedagógicas I. S P Enrique José Varona. La Habana. 2001. p.38
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Campaña, R. (2018) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años del centro educativo aplicación “José Antonio Encinas”, Tumbes 2018.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13739>
- Cardona, N., & Hernández, G. (2016). *El juego: como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje (Doctoral dissertation, Pregrado (Virtual ya Distancia))*.
<http://hdl.handle.net/10656/4679>
- Castellar, G., Gonzales, S. & Santana, Y. (2015), Su trabajo refiere: “Las Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresade Calcuta, Cartagena, Colombia.
<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Coque, S. & Mocha, J. (2021). Actividades Lúdicas Para Mejorar La Comprensión Lectora En Estudiantes De Quinto Año De Educación Básica De La Escuela “Juan Montalvo” Periodo 2020-2021. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/17083>
- Chuva, P. (2016) Desarrollo del a motricidad fina a través de técnicas grafo plásticas en niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica Federico González Suarez. Tesis de Licenciatura. <file:///G:/Quinto%20año/Tesis/Bibliografía/UPS-CT006603.pdf>.
- Da Fonseca, V. (2000). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Inde. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Fuct88hwVgIC&oi=fnd&pg=PA13&dq=da+fonseca+motricidad+fina&ots=Y-ppin0ofU&sig=V3ZFa9iu8BBsqxC4tBIPdJ1Y7h8#v=onepage&q=da%20fonseca%20motricidad%20fina&f=false>
- Díaz, P. (2005). *Conciencia y metacognición. Avances en psicología latinoamericana*, 23, 77-89. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79902307.pdf>
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGran-Hill Interamericana. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=D%3%ADaz%2C+F.+%282006%29.+Ense%3%B1anza+situada%3A+v%3%ADnculo+entre+la+escuela+y+la+vida.+M%3%A9xico.+Mc+Graw+Hill.&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AfMF7wyGaI-UJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Una interpretación constructivista*, 2, 1-27. https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=+Estrategias+docentes+para+un+aprendizaje+significativo&author=D%3%ADaz+Barriga+F&author=Hern%3%A1ndez+Rojas+G&publication

year=2002#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3Azr0XGFHaticJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D1%26hl%3Des

Domínguez, A. (2019) “Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años, nivel inicial en la IE N 127 “María candelaria del villar” del distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash 2019.”
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/23557>

Esquivel, H. (2007). Ausubel, Piaget y Vygotsky. <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30Z7PXT-P3900-QS0/Piaget,%20Ausubel%20y%20Vygotsky.pdf>

Frías, C. (2014). 100 situaciones didácticas de psicomotricidad. Trillas.
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/117629>

Frostig, M. (1980) Programa para el desarrollo de la percepción visual. Buenos Aires:

Panamericana

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&scioq=Jim%20C3%A9nez%2C+M.+%282004%29.+Jugar%3A+la+forma+m%2C3%A1s+divertida+de+educar.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+Palabra.+S.A.+&q=Frostig%2C+M.+%281980%29+Programa+para+el+desarrollo+de+la+percepci%C3%B3n+visual.+Buenos+Aires%3A+Panamericana.&btnG=

Gallardo, F. R. A. EDUCATIVA EN ENTORNOS DIGITA-LES A TRAVÉS DE APLICACIONES EN REALIDAD AUMENTADA O VIR-TUAL. *SEMINARIO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO*, 10.

https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Arboleda-Aparicio-2/publication/328359834_DISENO_PARTICIPATIVO_PARA_EL_RELACIONAMIEN-TO_INTERCUL-TURAL_TRA

Guadarrama, D. (2020). El juego como estrategia de aprendizaje y enseñanza.

<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/36106>

Guadarrama, D. (2020). *El juego como estrategia de aprendizaje y enseñanza.*

<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/36106>

Groos, K. (1902). Les jeux des animaux. F. Alcan.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0,5&scioq=Jim%C3%A9nez,+M.+\(2004\).+Jugar:+la+forma+m%C3%A1s+divertida+de+educar.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+Palabra.+S.A.+&q=Gros,+k.+\(1902\)+les+jeux+des+animaux.+felix+alcan+editeur.+paris.](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0,5&scioq=Jim%C3%A9nez,+M.+(2004).+Jugar:+la+forma+m%C3%A1s+divertida+de+educar.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+Palabra.+S.A.+&q=Gros,+k.+(1902)+les+jeux+des+animaux.+felix+alcan+editeur.+paris.)

Hernández, C. (1998). *MOTRICIDAD FINA DE LAS MANOS ANTES DE REALIZAR*

ACTIVIDADES

FÍSICAS

RECREATIVAS.

<http://monografias.umcc.cu/monos/2018/FCF/mo18156.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Ciudad de México: Mc*

Graw Hill, 12, 20. <http://petroquimex.com/PDF/SepOct17/Desarrolla-IMP->

[Metodologia.pdf](http://petroquimex.com/PDF/SepOct17/Desarrolla-IMP-Metodologia.pdf)

Jiménez, C. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias. COOP. EDITORIAL MAGISTERIO.*

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iFDgPBmZjtcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Jim%C3%A9nez,+C.+A.+\(2003\).+Neuropedagog%C3%ADa,+l%C3%BAdica+y+competencias.+COOP.+EDITOR](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iFDgPBmZjtcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Jim%C3%A9nez,+C.+A.+(2003).+Neuropedagog%C3%ADa,+l%C3%BAdica+y+competencias.+COOP.+EDITOR)

Jiménez, M. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar. España. Ediciones Palabra. S.A.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254100>

Landi, S. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel*

inicial IB año lectivo 2016-2017 (Bachelor's thesis).

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20210>

Macías, A., García, I., Bernal, R., & Zapata, H. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Conrado*, 16(74), 306-311.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000300306

Macías, A., García, I., Bernal, R., & Zapata, H. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Conrado*, 16(74), 306-311.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000300306

Mallqui, C. & Ochoa, M. (2017). Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IEI N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016.

http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2604/TESIS%20EI38_Mal.pdf?sequence=1

Martínez, E., & Villa, I. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos. Magister: revista de formación del profesorado e investigación educativa*. <http://hdl.handle.net/11162/4626>

Martos, E. (2007). *Cuentos y leyendas tradicionales (Teoría, textos y didáctica)*. España. Ediciones de la Universidad de Castilla.

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Martos%2C+E.+%282007%29.+Cuentos+y+leyendas+tradicionales+%28Teor%C3%ADa%2C+textos+y+did%C3%A1ctica%29.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+de+la+Universidad+de+Castilla.+&btnG=

Mesa, I. & Iino, M. (2018), en su investigación Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1313>

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata.

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10>

[&dq=Moyles,+J.R.+\(1990\).+Ministerio+de+Educaci%C3%B3n+y+Cultura.+El+juego+en+la+Educaci%C3%B3n+Infantil+y+Primaria.+Madrid:+Ediciones+Morata+S.L.&ots=m1CJDDff_v&sig=A8WCZUIMDbtbgUgX8un5zR4Mnk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=Moyles,+J.R.+(1990).+Ministerio+de+Educaci%C3%B3n+y+Cultura.+El+juego+en+la+Educaci%C3%B3n+Infantil+y+Primaria.+Madrid:+Ediciones+Morata+S.L.&ots=m1CJDDff_v&sig=A8WCZUIMDbtbgUgX8un5zR4Mnk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Moscoso, D. (2018.) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe y Alegría”-Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2018.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6043>

Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. *Colombia: Cerlibre*, 23.

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Motta%2C+C.+%282004%29+Fundamentos+de+la+educaci%C3%B3n.+Colombia%3A+Cerlibre.&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AqJCHR2RN85EJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des

Ordoñez, C. & Chipana, A. (2019). Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la iei Ana Mogas Quillasu Oxapampa 2018.

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/543>

Ortega, J. A. F. (2009). Promoción de actividad física en niños y adolescentes. *Educación física y deporte*, 28(2), 129-136 [file:///C:/Users/Mari/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/Mari/Downloads/Dialnet-PromocionDeActividadFisicaEnNinosYAdolescentes-3157856.pdf)

[PromocionDeActividadFisicaEnNinosYAdolescentes-3157856.pdf](file:///C:/Users/Mari/Downloads/Dialnet-PromocionDeActividadFisicaEnNinosYAdolescentes-3157856.pdf)

Ortega, C. & Posso, L. (2017) “coordinación motriz de los niños y niñas del primer grado de educación básica “A” y “B” del colegio experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la parroquia el sagrario cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año

lectivo 2015-2016” <https://1library.co/document/zgrp54vq-motricidad-coordinaci%C3%B3n-educaci%C3%B3n-paralelos-educativa-experimental-parroquia-provincia.html>

Puertas, P. (2017), 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.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

PRIETO, L. (1984). Principios generales de la educación. Caracas, Monte Ávila Editores

<http://www.revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>

Ramírez, D. (2020) Expresión oral y habilidades social en niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2020.

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/543>

Rosas, M. (2004). *Ninos Tambien Quieren Divertirse*. Grupo Editorial Norma.

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&scioq=Jim%C3%A9nez%2C+M.+%282004%29.+Jugar%3A+la+forma+m%C3%A1s+divertida+de+educar.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+Palabra.+S.A.+&q=Rosas%2C+M.+%282002%29.+Ninos+Tambi en+Quieren+Divertirse.+Grupo+Editorial+Norma.&btnG=

Rosillo, D. (2018) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la institución educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018.

<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/36106>

Sánchez, D. (2020). *El juego en la familia en la etapa# Quedateencasa*.

<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/34335>

Sarlé, P. (2006). El jugo de hoy. España: Editorial

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2911/DORA%20LUZ%20ME LGAREJO%20VALVERDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sarlé, P., & Arnaiz, V. (2009). Juego y estética en educación infantil. *La primera infancia (0-6*

años) y su futuro, 91. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51493692/La-primera->

[infancia-y-su-futuro-with-cover-page-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51493692/La-primera-infancia-y-su-futuro-with-cover-page-)

[v2.pdf?Expires=1640547424&Signature=IAEiGJY-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51493692/La-primera-infancia-y-su-futuro-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1640547424&Signature=IAEiGJY-)

[yB~UJXOeOwDOGGy6tzTikuKtAcT3YCPrvvP2tvPXyAkLHIokeeLmaYPNWLPQ9t2e](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51493692/La-primera-infancia-y-su-futuro-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1640547424&Signature=IAEiGJY-)

[ZTdEih3tkIg4Rd0IAWTqFbEAtAyQGsc088cKRKWCXfqDpqCSXGFIs5LcJk2nG44ri5](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51493692/La-primera-infancia-y-su-futuro-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1640547424&Signature=IAEiGJY-)

[hB8CTmxqiwn9~1L1sQzWXBf5fujFZv~S8fekqThpY2](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51493692/La-primera-infancia-y-su-futuro-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1640547424&Signature=IAEiGJY-)

Serrano, M. y Gil, J. (2003). Música. Volumen III. España. Editorial MAD S.A

[https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Serrano%2C+M.+y+Gil%](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Serrano%2C+M.+y+Gil%2C+J.+%282003%29.+M%3%BA%3Basica.+Volumen+III.+Espa%3%BA.+Editorial+MA)

[D+S.A&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3A_PUsHEwJBQYJ%3Ascho](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Serrano%2C+M.+y+Gil%2C+J.+%282003%29.+M%3%BA%3Basica.+Volumen+III.+Espa%3%BA.+Editorial+MA)

[lar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Serrano%2C+M.+y+Gil%2C+J.+%282003%29.+M%3%BA%3Basica.+Volumen+III.+Espa%3%BA.+Editorial+MA)

[lar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Serrano%2C+M.+y+Gil%2C+J.+%282003%29.+M%3%BA%3Basica.+Volumen+III.+Espa%3%BA.+Editorial+MA)

La Teoría de Piaget <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02>

La Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel.

<http://psicologíaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativodavidausubel>.

La teoría de Vygotsky <https://psicologíaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Tomás, C. (2019). Materiales didácticos para el desarrollo viso motor en el I ciclo de la Educación

Básica Regular. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/14902>

TORRES, Lucy. (2012). Estimulación infantil: Ecuador Universidad Central del Ecuador

<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf.

[saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf).

Valdés, B. & García, M. (2019). *El desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. *Mendive*, 17(2), 222-239.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7050503>

Veil S. (1995). La Alimentación y la Nutrición; 1 (4).

<http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/168>

Vila, D., Cisneros, S., Granda, P., Ortega, C., Posso, M., & García, I. (2018, August). Detection of desertion patterns in university students using data mining techniques: A case study. In *International Conference on Technology Trends* (pp. 420-429). Springer, Cham.

http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2604/TESIS%20EI38_Mal.pdf?sequence=1

Villavicencio, M. (2019). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11548>

Viloria, J. (2014). Estrategias aplicadas por los docentes promotores del aprendizaje significativo de las matemáticas en educación media general. *Venezuela: Tesis de Grado*.

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Viloria%2C+J.+%282014%29.+Estrategias+aplicadas+por+los+docentes+promotores+del+aprendizaje+significativo+de+las+matem%C3%A1ticas+en+educaci%C3%B3n+media+general.+Tesis+de+Grado.+Maestr%C3%ADa+en+Matem%C3%A1tica%2C+menci%C3%B3n+Docencia.+Ve

[nezuela.&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3ANCO0o73SG4MJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des](https://scholar.google.com/output?cite%26scirp%3D0%26hl%3Des%26scioq%3DJim%25C3%25A9nez%2C%2BM.%2B(2004).%2BJugar%3A%2Bla%2Bforma%2Bm%25C3%25A1s%2Bdivertida%2Bde%2Beducar.%2BEspa%25C3%25B1a.%2BEDiciones%2BPalabra.%2BS.A.%2B)

Vygotsky, L. S. (1924). El papel del juego en el desarrollo. *Vygotsky, LS (1987): El desarrollo de los procesos superiores. Crítica. Barcelona.*

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Vygotsky%2C+L.+%281924%29.+El+papel+del+juego+en+el+desarrollo&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3A4Q-VmU7JHQAJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des

Zúñiga, I. (1998). Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para el niño de 0 a 6 años. Costa Rica. Editorial EUNED.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&scioq=Jim%3%A9nez%2C+M.+%282004%29.+Jugar%3A+la+forma+m%3%A1s+divertida+de+educar.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+Palabra.+S.A.+&q=Z%C3%BA%C3%B1iga%2C+I.+%281998%27%29.+Principios+y+t%C3%A9cnicas+para+la+elaboraci%C3%B3n+de+material+did%C3%A1ctico+para+el+ni%C3%B1o+de+0+a+6+a%C3%B1os.+Costa+Rica.+Editorial+EUNED.&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3A2jJjXaoYZM4J%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des%26scioq%3DJim%25C3%25A9nez%2C%2BM.%2B\(2004\).%2BJugar%3A%2Bla%2Bforma%2Bm%25C3%25A1s%2Bdivertida%2Bde%2Beducar.%2BEspa%25C3%25B1a.%2BEDiciones%2BPalabra.%2BS.A.%2B](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&scioq=Jim%3%A9nez%2C+M.+%282004%29.+Jugar%3A+la+forma+m%3%A1s+divertida+de+educar.+Espa%C3%B1a.+Ediciones+Palabra.+S.A.+&q=Z%C3%BA%C3%B1iga%2C+I.+%281998%27%29.+Principios+y+t%C3%A9cnicas+para+la+elaboraci%C3%B3n+de+material+did%C3%A1ctico+para+el+ni%C3%B1o+de+0+a+6+a%C3%B1os.+Costa+Rica.+Editorial+EUNED.&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3A2jJjXaoYZM4J%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Des%26scioq%3DJim%25C3%25A9nez%2C%2BM.%2B(2004).%2BJugar%3A%2Bla%2Bforma%2Bm%25C3%25A1s%2Bdivertida%2Bde%2Beducar.%2BEspa%25C3%25B1a.%2BEDiciones%2BPalabra.%2BS.A.%2B)

Zaporózeths. A. (1988): Pedagogía Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p. 83.

<https://es.scribd.com/document/432417881/Articulo-Sobre-Motricidad-Fina>

ANEXOS

Anexo 01: Ficha De Observación

La presente ficha de observación tiene como objetivo demostrar que la aplicación estrategias lúdicas mejora la motricidad fina en las dimensiones viso manual, fonética, gestual y facial manual de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes 2021

Variable: motricidad fina	Ítems	CRITERIOS		
		Inicio	Proceso	Logro
Dimensiones		C	B	A
Viso Manual	Escribe cogiendo correctamente el lápiz			
	Recorta siguiendo las líneas e indicaciones			
	Usa el ensarte y el pasado con precisión usando diferentes materiales			
	Punza el contorno de una imagen propuesta			
	Colorea sin salir del borde usando diferentes útiles.			
Fonética	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales			
	Repite trabalenguas realizadas en el aula.			
	Practica los sonidos del alfabeto y la silabas trabajadas			
	Articula de manera adecuada palabras compuestas.			
	Entona una canción de 2 párrafos.			
Gestual	Sonríe al estar frente a un espejo.			
	Atiende y responde con la mirada.			
	Se despiden a la profesora con un beso.			
	Responde a preguntas sencillas que le hace la profesora.			
	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros			
Facial	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.			
	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)			
	Infla las mejillas simultáneamente.			
	Imita gestos vistos en imágenes			
	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.			

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA

I. IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

1.1. Nombre y dirección de la institución educativa: *Escuela Normal Superior de Bogotá*

1.2. Tipo de institución educativa: *Escuela Normal Superior*

1.3. Nivel educativo: *Pregrado*

1.4. Programa de estudios: *Docencia Primaria*

1.5. Nombre del docente evaluador: *Sunción Ynfante*

1.6. Fecha de la evaluación: *10 de Mayo de 2011*

II. VALUACIÓN

10 de Mayo de 2011

Criterios de Evaluación	Escala de Evaluación		Escala de Evaluación		Escala de Evaluación		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Conocimiento y uso manual							
1.- Escrito organizado correctamente el lápiz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.- Escrito siguiendo las líneas e indicaciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3.- Usa el ensarte y el pasalo con precisión usando diferentes materiales	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4.- Pasa el ensarte de uno simple a programa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5.- Sigue las reglas ortográficas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6.- Usa y pasa el programa al campo del ensarte de la escritura	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7.- Realiza guías sobre: reglas, ensarte los líneas y las letras	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Observaciones generales:

PROMEDIO DE VALUACIÓN (Cualitativa o cuantitativa): *SI/NO*

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: *SI* (Deben ser 20) *SI* (Deben ser 10) *SI* (Deben ser 5) *SI* (Deben ser 4) *SI* (Deben ser 3) *SI* (Deben ser 2) *SI* (Deben ser 1)

2011/05/10 / 11:22

FIRMA

NOMBRE COMPLETO DEL VALIDADOR: SUNCION YNFAnte, SAUL

NUMERO DE COLEGIATURA: 2500229894

DNI: 00229894

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA

I. IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

1.1. Nombre y dirección de la institución educativa: *Escuela Normal Superior de Bogotá*

1.2. Tipo de institución educativa: *Escuela Normal Superior*

1.3. Nivel educativo: *Pregrado*

1.4. Programa de estudios: *Docencia Primaria*

1.5. Nombre del docente evaluador: *Sunción Ynfante*

1.6. Fecha de la evaluación: *10 de Mayo de 2011*

II. VALUACIÓN

10 de Mayo de 2011

Criterios de Evaluación	Escala de Evaluación		Escala de Evaluación		Escala de Evaluación		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Conocimiento y uso manual							
1.- Escrito organizado correctamente el lápiz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2.- Escrito siguiendo las líneas e indicaciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3.- Usa el ensarte y el pasalo con precisión usando diferentes materiales	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Anexo 3: Consentimiento Informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Aplicación De Actividades Lúdicas Mejoran La Motricidad Fina De Los Niños Y Niñas De 4 Años De La Institución Educativa Particular Santísima Mater Admirabilis De La Provincia Zarumilla-Tumbes 2021

y es dirigido por Maricela Herrera Dioses, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar si la aplicación de actividades lúdicas mejora la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la provincia de Zarumilla –Tumbes 2021

Para ello, se le invita a participar en una investigación que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 963097327 también podrá escribir al correo maryherrerdioses@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Dina Marisol Dioses Izquierdo

Fecha: 18 de diciembre del 2021

Correo electrónico: dmdy_05@hotmail.com

Firma del participante:

The signature of the participant is written in blue ink over a printed nameplate. The nameplate reads 'I.E.P. STMA MATER ADMIRABILIS' and 'Mg. Dina Marisol Dioses Izquierdo DIRECTORA'. To the left of the signature is a circular logo of the institution.

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

The signature of the investigator is written in blue ink. The name 'HERRERA D.' is clearly visible in the signature.

Anexo 4: BASE DE DATOS

Pre Test aplicada a los niños de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes

2021

Nº	Niños	COORDINACION VISOMANUAL					TOTAL VISOMANUAL	CATEGORIA	COORDINACIÓN FONÉTICA					TOTAL FONÉTICA	CATEGORIA	COORDINACIÓN GESTUAL					TOTAL VISOMOTRIZ	CATEGORIA	COORDINACIÓN FACIAL					TOTAL FACIAL	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA							
		Escribe c	Recorta	Usa el e	punza el	Colorea			Repite s	Repite tr	Practica	Articula	Entona u			Recibe,	Realiza e	Modela l	Enrosca	Abotona			Canta y escucha	Expresa distintas	Infra las mejillas	Imita ge	Realiza g											
1	E1	0	2	0	0	0	2	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	0	2	0	0	0	2	inicio	0	2	0	0	0	2	inicio	0	2	0	0	0	2	inicio	8	Inicio
2	E2	0	2	0	0	0	2	inicio	0	0	2	0	0	2	inicio	2	0	2	2	0	6	progreso	0	2	2	2	0	6	proceso	16	Proceso							
3	E3	0	2	0	0	0	2	inicio	2	0	2	2	0	6	proceso	0	2	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	Inicio			
4	E4	0	2	0	0	0	2	INICIO	0	0	0	0	2	2	inicio	0	0	2	2	2	6	progreso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	Proceso			
5	E5	0	0	2	0	0	2	inicio	0	2	2	0	2	6	proceso	0	0	0	0	0	0	inicio	0	0	2	2	2	6	proceso	14	Proceso							
6	E6	0	0	0	2	0	2	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	0	0	0	2	0	2	inicio	8	Inicio							
7	E7	0	2	2	0	2	6	proceso	0	0	0	0	2	2	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	Inicio				
8	E8	0	0	2	0	0	2	inicio	2	0	0	2	2	6	proceso	0	0	2	2	2	6	progreso	0	2	2	0	0	4	inicio	16	Proceso							
9	E9	0	0	2	0	0	2	INICIO	0	0	0	0	0	0	inicio	2	0	2	0	2	6	progreso	0	0	2	0	0	2	inicio	10	Inicio							
10	E10	2	2	0	0	0	4	inicio	2	0	0	2	2	6	proceso	0	0	0	0	0	4	inicio	0	2	2	2	0	6	proceso	20	Proceso							
11	E11	0	2	2	2	0	6	proceso	0	0	0	0	0	0	inicio	0	2	0	0	0	2	inicio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	Inicio				
12	E12	2	0	0	0	0	2	inicio	0	0	2	0	0	2	inicio	0	0	0	2	0	2	inicio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	Inicio				
13	E13	0	2	0	2	2	6	proceso	0	0	0	0	0	0	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	0	2	0	0	0	2	inicio	10	Inicio							
14	E14	0	0	0	0	0	0	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	2	0	0	0	0	2	inicio	0	0	2	2	2	6	proceso	10	Inicio							
15	E15	0	0	0	0	2	2	inicio	0	0	2	2	2	6	proceso	0	0	2	2	2	6	progreso	0	2	0	0	0	2	inicio	16	Proceso							
16	E16	2	0	2	2	0	6	proceso	0	0	2	0	0	2	inicio	0	0	2	0	0	2	inicio	0	2	0	2	2	6	proceso	16	Inicio							
17	E17	2	2	0	0	0	4	inicio	0	0	2	0	0	2	inicio	0	0	2	0	0	2	inicio	0	2	0	0	0	2	inicio	10	Inicio							

BASE DE DATOS

Post Test aplicada a los niños de La Institución Educativa Particular “Santísima Mater Admirabilis” de la Provincia Zarumilla- Tumbes

2021

Nº	Niños	COORDINACIÓN VISOMANUAL					TOTAL VISOMANUAL	CATEGORIA	COORDINACIÓN FONÉTICA					TOTAL FONÉTICA	CATEGORIA	COORDINACIÓN GESTUAL					TOTAL GESTUAL	CATEGORIA	COORDINACIÓN FACIAL					TOTAL FACIAL	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
		Escribe con	Recorta si	Usa el ensa	punza el c	Colorea si			Repite so	Repite tra	Practica lo	Articula d	Entona un			Recibe, la	Realiza eje	plastilina	en una	Enrosca y			Abotona y	Canta y es	Expresa di	Infra las m	Imita gest				
1	E1	2	2	2	0	0	6	proceso	2	2	2	0	2	8	logro	2	2	0	2	0	6	proceso	2	0	2	2	2	8	logro	28	logro
2	E2	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	0	2	2	2	2	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	28	logro
3	E3	2	2	2	0	0	6	proceso	2	2	2	2	0	8	logro	2	2	0	2	0	6	proceso	0	2	2	2	2	8	logro	28	logro
4	E4	2	0	2	2	2	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	24	logro
5	E5	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	2	0	0	2	2	6	proceso	2	0	2	2	2	8	logro	30	logro
6	E6	2	2	2	0	0	6	proceso	2	2	0	2	2	8	logro	2	2	0	2	2	8	logro	0	2	2	2	0	6	proceso	28	logro
7	E7	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	2	0	0	2	2	6	proceso	2	2	2	0	2	8	logro	30	logro
8	E8	2	2	0	2	0	6	proceso	2	0	2	2	0	6	proceso	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	26	logro
9	E9	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	2	2	0	2	2	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	32	logro
10	E10	2	2	0	0	2	6	proceso	2	0	2	0	2	6	proceso	0	2	2	2	2	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	26	logro
11	E11	2	2	0	2	2	6	logro	2	0	2	2	2	8	logro	2	2	0	0	2	6	proceso	2	2	2	0	2	8	logro	28	logro
12	E12	2	2	2	0	0	6	proceso	2	0	2	2	2	8	logro	2	2	0	2	0	6	proceso	2	0	2	2	0	6	proceso	26	logro
13	E13	2	2	0	2	2	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	2	2	0	2	2	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	30	logro
14	E14	2	2	2	0	2	8	logro	2	0	2	2	0	6	proceso	2	2	0	2	0	6	proceso	2	0	2	2	2	8	logro	28	Inicio
15	E15	2	2	0	2	0	6	proceso	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	2	0	2	2	2	8	logro	30	logro
16	E16	2	2	2	2	0	8	logro	2	0	0	2	2	6	proceso	0	2	2	2	2	8	logro	2	0	2	0	2	6	proceso	28	Logro
15	E17	2	2	2	2	0	6	logro	2	2	0	2	2	8	logro	0	2	2	2	0	6	proceso	2	2	2	2	0	8	logro	28	logro

Anexo 5: SESIONES DE APRENDIZAJE
SESION DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santisima Mater Admirabilis”
Seccion/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesion : Mi Nombre Es Especial

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sojero de derecho tiene deberes	Piden que lo llamen por su nombre.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	Nos sentamos formando un círculo e invitamos a los niños. Explicamos de que trata el juego: Yo tengo una pelota y comenzaré el juego, me presentare y diré en voz alta y clara mi nombre y mis apellidos, mi edad; paso la pelota a un niño y este se presenta dando sus datos, luego este pasa la pelota a otro niño y este se presenta, así pasa la pelota de niño en niño, estando atentos a que la pelota ya no vuelva al niño que ya se presentó. Al concluir comentamos que todos tenemos un nombre que nos ponen nuestros padres al nacer.	Carteles con nombres de los niños puestos en una caja, sobres con letras móviles Crayolas, plumones, papeles diversos para adornar sus carteles, tijeras punta roma
DESARROLLO	Se propone a los niños que cada uno busque una tarjeta con su nombre escrito en ella. Las tarjetas estarán dentro de una caja. Una vez que los encuentran, los colocan en el mural “Mi nombre es especial”. Luego, dialogan respondiendo algunas preguntas: ¿Cómo se dieron cuenta que era su nombre?	Una pelota mediana

	<p>¿Todos los nombres que hemos colocado en el mural son iguales? ¿Por qué? ¿En qué se diferencian?</p> <p>Les dice que si desean pueden acercarse al mural a leer su nombre.</p> <p>Entregamos la ficha N° 1 doblada (pág. 305), invitamos a los niños a observarla y dibujarse a si mismos en la nube grande. Luego, recortan las letras móviles (Págs. 243 y 245) y las pegan en los recuadros formado su nombre. Por último, lo escriben en la siguiente línea.</p>	<p>Ficha del cuaderno de trabajo</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Colocamos los trabajos en la pizarra y comentamos sobre nuestros nombres cuantas letras tienen, cual es el nombre más largo, cual es el más corto y cuáles son los nombres que se escriben con la misma letra.</p> <p>En casa comentan con sus padres sobre el origen de su nombre.</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: MI NOMBRE ES ESPECIAL

Nº	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano.	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.
		SI	NO
1.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
2.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
3.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
4.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
5.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
6.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
7.	ESPINOZA BOY, Aınca Lucia.		
8.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
9.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión : Mi DNI me identifica

I. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1. Afirma su identidad	Se valora así mismo	Expresa algunas de sus características físicas cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas	Lista de Cotejo

II. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	Salimos al patio y cada niño lleva una tiza, cuando están todos reunidos les pedimos que digan su nombre en voz alta, luego utilizamos el piso del patio para escribir sus nombres. Luego recorremos el patio tratando de no pisar lo que escribieron. Vamos de un lugar a otro para que cada niño reconozca lo que ha hecho y lea su nombre.	Tizas de colores Plumones, crayolas DNI docente, DNI niñas Ficha del cuaderno de trabajo
DESARROLLO	Ya los niños en sus mesas recuerdan lo que hemos hecho en el patio. La docente le pregunta: ¿Cuál es el documento que contiene sus nombres y apellidos? ¿Saben? La docente muestra su DNI y la describen (color, que datos contiene, para que lo utilizan) ¿Ustedes tienen DNI? ¿Es igual a la mía? Se les entrega a los niños su DNI para que la reconozcan en la foto identifiquen sus nombres y apellidos, diferencien las letras de los números ¿Para qué es importante la DNI?	

	<p>Comunicamos a los niños la visita de la mamá de a quien reciben y saludan, todos se sientan formando un semicírculo, la madre llama a su hijo para que ambos hagan la exposición (cuentan de una visita al centro de salud porque el niño estaba, por ejemplo, con una tos fuerte y la necesidad de llevar el DNI). Todos los niños escuchan, hacemos preguntas a la madre y al niño, y animamos a los otros niños a que hagan preguntas o intervengan contando sus experiencias. En este momento, debemos explicar brevemente la importancia de un DNI y la necesidad de su cuidado.</p> <p>Agradecemos la visita y nos despedimos de la madre de familia.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Entregamos la ficha N° 2, en la que hay un DNI. Los niños se dibujan en el recuadro y al lado ponen su nombre. Llena los otros datos con ayuda de sus padres. Motivamos a los niños para que hagan un trabajo en familia.</p> <p>Comentamos lo que hemos hecho y reclamamos la importancia del DNI. Al día siguiente, al comenzar la jornada, pedimos a los niños que coloquen sus trabajos en el lugar determinado y comenten lo que hicieron con sus padres y hermanos.</p>	

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: MI NOMBRE ES ESPECIAL

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	Atiende y responde con la mirada.
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainea Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: Conociendo Mas Mi Cuerpo

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujeto de derecho tiene deberes	Piden que lo llamen por su nombre.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>La docente les comunica a los niños que la actividad de hoy se llama “Conociendo más mi cuerpo”</p> <p>Para eso los invito a jugar el “Trompo bailarín”. Les explica que consiste en bailar al compás de la música. La docente propone consignas para dar ideas de las acciones que pueden realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Girar como trompo, moviendo la cintura, la cabeza. • Bailar hacia delante hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro. • Bailar en pareja espalda con espalda, hombro con hombro, con las manos arriba, etc. <p>Los motiva para que propongan otras consignas. Les preguntamos ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué partes del cuerpo han movido? ¿Todas las partes del cuerpo son</p>	<p>Tizas de colores</p> <p>Plumones, crayolas</p> <p>DNI docente, DNI niñas</p> <p>Ficha del cuaderno de trabajo</p>

	iguales? ¿Qué partes tenemos en la cara? ¿Dónde se encuentra la cabeza arriba o abajo? ¿Cuántos troncos tiene? ¿Qué parte del su cuerpo utilizan para desplazarse de un lugar a otro? ¿Cuántas piernas tienen? ¿Cuántos dedos tienen en la mano y en los pies? ¿Todos tenemos las mismas partes?	
DESARROLLO	<p>Formamos grupos de trabajo y se lo entrega a cada grupo un muñeco articulado los niños lo arman e identifican sus partes. Luego en un cuadro registran la cantidad numérica de las partes del cuerpo.</p> <p>Colocan el código en la pizarra hacen las comparaciones entre sus datos y la de los demás grupos.</p> <p>Entregamos los muñecos a los niños las hojas de trabajo para que dibujen y recorten y completen las partes del cuerpo que faltan.</p> <p>Los niños colocan sus trabajos en el “Mural de los trabajos” explican lo que han hecho señalando y reconociendo las partes de su cuerpo.</p>	
CIERRE	<p>Se invita a los niños a entonar una canción moviendo las partes de su cuerpo</p> <p style="text-align: center;"> Moviendo mis brazos Yo quiero jugar Arriba abajo, Delante atrás Moviendo mi cabeza Yo quiero jugar A un lado y al otro Delante y atrás </p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: Conociendo Mas Mi Cuerpo

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado	Recorta siguiendo las líneas e indicaciones
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión : ¿Cómo he cambiado desde que nací?

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1 Afirma su Identidad	Se valora así mismo	Expresa algunas de sus características físicas cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	Hoy hablaremos sobre “Lo que nos gusta más “es decir nuestros gustos y preferencias. Les pedimos a los niños que elijan un sector para jugar, les damos un tiempo prudente, luego les decimos que el tiempo ya culmina, para que ordenen y vuelvan a sus mesas, les preguntamos: ¿En qué sector jugaran?, ¿A que jugaron?, ¿Por qué razón eligieron ese sector?	Los diferentes materiales de los sectores. Caja de sorpresa y objetos.
	Les mostramos una cajita de sorpresas crean un ambiente de expectativa, invitamos a un niño para que saque el primer objeto. Pedimos que a los que les guste este objeto levante su mano, así se van sacando los	Papelote, plumón y cinta.

DESARROLLO	<p>objetos e identificando los gustos de los niños a través de la cantidad de niños que levantan la mano. Vamos haciendo anotaciones y luego identificamos que objetos tienen mayor aceptación de los niños y por qué les gusta</p> <p>Conversamos sobre los gustos y preferencias de cada niño y les pedimos que voluntariamente respondan las siguientes preguntas: ¿Qué juguetes les gusta más?, ¿Qué comida les gusta más?, ¿Qué cuento les gusta más?, ¿Por qué?</p> <p>Entregamos la Ficha N° 5 y luego se dibujan así mismo manejando el camión, en la parte de atrás dibujan su juguete o comida favorita a la situación que les gusta más. En las líneas escribe con ayuda de la docente lo que dibujaron.</p>	<p>Ficha del libro jugando aprendemos.</p> <p>Lápiz, colores</p>
CIERRE	<p>Pegan sus trabajos en la pizarra y comentan lo que han realizado A través de una línea de tiempo recordamos la cantidad realizada</p> <p>Es importante conocer los gustos de cada uno para conocernos y comprendemos mejor</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: ¿Cómo he cambiado desde que nací?

Nº	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	Colorea sin salir del borde usando diferentes útiles.
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión : “Lo que me gusta más”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su Identidad	Se valora así mismo	Actúa y toma decisiones propias y resuelve con autonomía situaciones cotidianas	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>Recordamos sobre la clase anterior “Lo que me gusta más”, los niños comentaron sobre sus juguetes y comidas favoritas.</p> <p>La docente les dice que el tema del día de hoy es “Decir no o alejarse de los peligros “.</p> <p>Se invita a los niños a sentarse en círculos leerles el cuento llamado “LA OVEJITA MOYA”.</p> <p>Hacen predicciones y anticipan el contenido del cuento. Se procede a la lectura del cuento , luego se dialoga en torno a :</p>	Figuras, fotos con peligros, cuento, ficha de trabajo, lapiz

	<p>¿Qué le paso a la ovejita Moya? ¿Que buscaban las ovejas grandes? ¿Les interesaba como se sentía Moya? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué debió responder la ovejita Moya a las ovejas grandes?</p> <p>¿Por qué Moya no quería contarle a mamá lo que le había pasado? ¿Qué harías tu si te pasara algo así?</p> <p>Escuchamos con mucha atención sus respuestas y comentarios , motivándolos a decir lo que les gusta y lo que les disgusta</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños observan el panel preparado por la docente (imágenes De personas extrañas que convencen a los niños para ir con los niños para ir con ellos, personas que agreden a los niños, etc.).</p> <p>Se promueve el dialogo sobre las formas de reaccionar frente a situaciones de abuso, enfatizando que los niños y las niñas deben defenderse y decir un ¡NO! muy firme a las personas que intente hacerles daño o les hagan algo que no les guste. También conversar sobre la necesidad de pedir ayuda de inmediato a las personas mayores que los cuidan y los quieren, contándole todo lo sucedido aunque la persona abusiva nos amenace. Les pedimos que nos cuenten cómo se defendería si alguien los agrede.</p> <p>Se entrega a los niños la ficha de trabajo para que observen su contenido y luego dibujen una carita feliz o triste según como se sientan al observar y comprender la situación que observan.</p>	
	<p>Los niños pegan sus trabajos en el mural. Dialogamos con los niños acerca de la actividad</p>	

CIERRE	realizada; ¿Qué hemos realizado el día de hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más les gusto? Concluimos que debemos defendernos cuando nos agreden. Llevan a casa su ficha de trabajo para que conversen y comenten en familia sobre los peligros que existen para los niños y niñas y los formas de evitarlos	
---------------	--	--

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: Lo que me gusta más"

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	imita gestos vistos en las imágenes
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainka Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: “Decir no o alejarse de los peligros”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su Identidad	Se valora así mismo	Actúa y toma decisiones propias y resuelve con autonomía situaciones cotidianas	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	La docente muestra una caja de sorpresa y genera expectativa en los niños: ¿Qué será lo que hay dentro de la caja?. La docente saca uno a uno los objetos de la caja y les pide a los niños que los descubran: ¿Cómo se llaman?, ¿para que se utilizan?, ¿Qué pasaría si los niños juegan con estos objetos?, ¿Quiénes lo deben utilizar estos objetos?, ¿Por qué no debemos tocar estos objetos?	Tijeras Cuchillo Enchufes fósforos lejía pastillas jarabes
	Dialogamos sobre los objetivos peligroso que los niños no deben utilizar por que podría suceder un accidente. Observamos imágenes de escenas de situaciones peligrosas, jugamos al juego de memoria. El juego consiste	

DESARROLLO	<p>en observar las tarjetas con escenas iguales. Luego se voltean todas ocultando las escenas. Por turno los niños escogen o descubren 2 tarjetas, si se encuentran dos tarjetas iguales la toma. El juego continua hasta que no queden tarjetas. Los niños elaboran su propio juego de memoria, recortan y pegan las tarjetas sobre una cartulina. Se organizan en parejas para jugar.</p>	
CIERRE	<p>La docente propone a los niños a observar cada espacio de aula y identificar algunos objetos que puedan ser peligrosos, comentando porque son peligrosos esos objetos y donde deben estar ubicados para mayor seguridad.</p> <p>Llevan las tarjetas de juego de memoria a casa y conversen con sus familiares acerca de peligro que existe y como puedan evitarlos</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: Decir no o alejarse de los peligros"

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	realiza gestos como: soplar fruncir los labios y dar besos
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión : “Evitemos los accidentes”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su Identidad	Se valora así mismo	Actúa y toma decisiones propias y resuelve con autonomía situaciones cotidianas	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	L a docente propone a los niños realizar la actividad ¿qué necesita para estar limpio? Les explicamos que en los sectores del aula hay objetos escondidos que nos sirven para asearnos y que debemos ayudar a recolectarlos. Les pide a los niños que a una señal, busquen los útiles de aseo. Cuando encuentran uno, les pide que expresen con su cuerpo el movimiento que realizan cuando lo usan: lavarse las manos y secarse, lavarse la cara, bañarse en la ducha, lavarse el cabello, secamos, peinarse, cepillarse los dientes, asearse las uñas, limpiarse la nariz, etc.	Útiles de aseo Libro “el cuerpo humano y la salud” Ficha de trabajo

	<p>Al finalizar, se dialoga sobre la actividad, si le gusto o no y que ocurriría si no nos aseamos siempre.</p> <p>La docente hace un listado con las respuestas que le brinden los niños.</p>	
DESARROLLO	<p>Buscamos información en la biblioteca sobre los útiles de aseo y la importancia de estar limpios. Constatan la información con el listado que hicieron al inicio.</p> <p>Los niños observan el afiche “Manos limpias, niños sanos” lo describen y comentan sobre la forma correcta de lavarse las manos. Los niños proceden a lavarse sus manos siguiendo la secuencia de acciones del afiche. Se entrega a los niños la ficha de trabajo recortan las tarjetas de la ficha para armar un bingo y lo pegan y le pegan en los recuadros (De 16 imágenes pegan 12) del modo que deseen.</p> <p>La docente va sacando una por una las tarjetas y las muestra. Los niños colocan una bolita sobre la imagen de su cartón, si es que tienen esa misma imagen.</p> <p>El niño que completa su cartón dirá bien fuerte ¡BINGO!</p>	
CIERRE	<p>Dialogamos con los niños sobre lo que aprendieron el día de hoy ¿Qué hicieron? ¿Cómo la hicieron? ¿Cómo se sintieron? Llevan el juego a casa para disfrutarlo en familia</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: "Evitemos los accidentes"

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	imita gestos vistos en imágenes
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Aınca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión : “Soy un niño o una niña”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su Identidad	Se valora así mismo	Nombra sus características corporales roles de género y se identifica como niño o niña.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>La docente propone a los niños realizar la actividad ¿En que se diferencian los niños de las niñas? Les explicamos que vamos a jugar “Simón dice” la docente pide que se agrupen la consigna dada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos lo que tienen pelo largo. • Todos lo que tienen pelo cortó. • Todos los que usan aretes. • Todos los que les gusta jugar fútbol. • Todos los que les gusta jugar con las muñecas. 	<p>Útiles de aseo</p> <p>Libro “el cuerpo humano y la salud”</p> <p>Ficha de trabajo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños. • Todas las niñas. <p>¿A que juegan? ¿Cómo nos agrupamos? ¿Cómo saben ustedes que son niños? ¿Cuál es la diferencia entre los niños y niñas?</p>	
DESARROLLO	<p>Conversamos con los niños y les preguntamos si existen semejanzas y diferencias entre hombres y mujeres. ¿Cómo se visten? ¿Qué hacen? ¿Qué tareas realizan? ¿Cómo hablan?</p> <p>Observamos imágenes donde hombres y mujeres cumplen diferentes roles (Una mujer policía, un papá cocinando, mujeres jugando futbol, hombres jugando vóley)</p> <p>Comentamos que hombres y mujeres tienen los mismos derechos y las mismas oportunidades, y que la diferencia principal entre hombres y mujeres es física.</p> <p>Buscamos información en el texto “Mi cuerpo Humano” e identificamos la diferencia física entre un niño y una niña.</p> <p>Entregamos la ficha de trabajo para que identifiquen su sexo y jugamos a verter nuestras siluetas.</p>	
CIERRE	<p>Pegamos nuestros trabajos en el mural y comentamos ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. “SANTISIMA MATER ADMIRABILIS”

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: “soy un niño o una niña”

Nº	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	desenvuelve los caramelos con las yemas de los dedos
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Aınca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad : 4 Años
Responsable : Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión : “Conocemos a ANA Y Pedro los ingenieros y construimos una casa”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Interviene para aportar en torno al tema de conversación	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	La docente propone la actividad “Conocemos a ANA Y Pedro los ingenieros y construimos una casa. Les mostramos a los niños una lámina de Ana y Pedro los ingenieros civiles. Les preguntamos: ¿Qué trabajo realizan los ingenieros? ¿Alguien conoce a una ingeniera o algún ingeniero? ¿Saben ustedes como se construye una casa? ¿Les gustaría convertirse todos en ingenieros? ¿Cómo sería la casa que construirían ‘¿Todas las casas tendrán el mismo modelo?	Lamina de imágenes de diversas casas Bloques lógicos Cajas, maderas
DESARROLLO	Observamos dibujos de diferentes casas (láminas) poniendo atención en las formas que tienen ¿Cómo son las paredes? ¿Cómo son las ventanas? ¿Cómo son las puertas? ¿Qué forma tiene los techos? Comparamos los dibujos y vemos cuales son las formas que se repitan en la mayoría de los diseños. En grupo utilizando diversos materiales (bloques de construcción bloques lógicos, cajas, cono de papel, etc.) diseñan sus casas. Se les entrega a los niños una hoja de trabajo para que diseñen sus casas con las diferentes	Hoja de trabajo (pág. 225) Aprendemos jugando Goma

	figuras geométricas. Pegan sus trabajos en la pizarra observan sus representaciones.	
CIERRE	¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Qué trabajo realizan los ingenieros? ¿Solo los hombres son ingenieros? ¿Les gusta construir cosas? ¿Les gustaría ser ingenieros cuando sean grandes?	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. “SANTISIMA MATER ADMIRABILIS”

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: “Conocemos a ANA Y Pedro los ingenieros y construimos una casa”

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas	imita gestos vistos en imágenes
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: “Conocemos a Juan el enfermero”

I. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su identidad	. Se valora así mismo	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.	Lista de Cotejo

II. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	La decimos que vamos a conocer a un personaje que ésta en el centro de salud. Les pedimos que se pongan cómodos para escuchar la historia de juan. Les mostramos las láminas y les preguntamos. ¿Alguien sabe quién es? Escuchamos sus ideas y les decimos que vamos a leer la historia para saber de quién se trata	
DESARROLLO	Hacemos la lectura cuidando la entonación y el volumen de nuestra voz, buscando transmitir interés, sorpresa, emoción y entusiasmo. Luego de leerles la historia de juan preguntamos. ¿Qué les sorprende de esta historia? ¿Por qué? ¿Ustedes conocen algún enfermero como juan? ¿Si ustedes tuvieran que ir al centro de salud les gustaría que les atienda Juan? ¿Por qué?	

	Les entregamos una hoja de trabajo para que los niños dibujen a Juan el enfermero y dibujamos las medicinas de su botiquín exponen sus trabajos	
CIERRE	Comentamos sobre experiencias familiares ¿Dónde ustedes se enferman? ¿Quién los cuida? ¿Quién hace de enfermero o enfermera en su casa? ¿Solo las mujeres pueden ser enfermeras? Concluimos que tanto varones como mujeres podemos hacer las cosas que nos gustan y nos hacen felices y no existen actividades que sean para varones o solo para mujeres.	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. “SANTISIMA MATER ADMIRABILIS”

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: “Conocemos a Juan el enfermero”

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		imita gestos vistos en imágenes	abre y cierra las manos en puño suavemente
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: “La guardería de papá”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su identidad	. Se valora así mismo	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Quién crees que puede atender o cuidar mejor a un niño?</p> <p>PROPÓSITO: Les decimos que el día de hoy vamos a trabajaremos en la actividad “La guardería de papá”</p> <p>MOTIVACIÓN: Les contamos la historia “La guardería de papá” con ayuda de imágenes. Después de la historia los niños responden a las preguntas: ¿Quiénes se encargaban de cuidar a los niños? ¿Qué cuidados les brindaban? ¿Cómo trataban a los niños? ¿Cómo se sentían los niños? ¿Realizaban bien su trabajo?</p>	<p>Imágenes de la historia “La guardería de papá”</p> <p>Hoja de trabajo</p> <p>Lápiz, colores.</p>
	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS: Conversamos acerca de que los cuidados no son tareas solo de mujeres, que ambos tanto varones como mujeres tienen</p>	

DESARROLLO	<p>la capacidad de ser cuidadosos, pacientes, amorosos, tiernos, atentos y serviciales como hemos visto en la historia.</p> <p>Comentamos si es que en casa el papá y la mamá comparten estas tareas ¿En qué ayuda papá en casa?</p> <p>En mi hoja de trabajo dibujo lo que más me gusto de la historia.</p> <p>Los niños pegan sus trabajos en el mural y comentan.</p>	
CIERRE	<p>. EVALUACIÓN:</p> <p>Dialogamos con los niños sobre la actividad que realizamos el día de hoy ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Para qué nos servirá? Concluimos que no existen actividades que sean solo de mujeres o solo para varones ambos pueden realizar las mismas actividades</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: "La guardería de papá"

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		imita gestos vistos en imágenes	expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHÉ MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPIÑOZA BOY, Ainca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: Hacemos un dibujo y Una nota de agradecimiento a la persona que nos cuida”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: En la clase anterior destacamos que tanto papá como mamá brindan cuidado a sus hijos. ¿Qué podríamos hacer nosotros para agradecerles a ellos por cuidarnos?</p> <p>PROPÓSITO: Les comentamos a los niños que la actividad que realizaremos es: Haremos un dibujo y una nota de agradecimiento a la persona que nos cuida.</p> <p>MOTIVACIÓN: Mostramos a los niños una imagen de papá y mamá brindando atención y cuidado a sus hijos. ¿Qué hacen por ti papá y mamá? ¿En qué momento son especiales ellos contigo? ¿Qué les quisieran decir a ellos?</p>	. Lamina Hoja de trabajo del libro Aprendemos jugando Lápiz, colores.
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS: Les proponemos hacer un dibujo y una nota para darle las gracias a la persona que nos hace sentir bien. Planificamos la escritura de la nota con las siguientes interrogantes: ¿A quién le vamos a escribir? ¿Para qué le vamos a escribir?</p>	

	<p>Entregamos la ficha (Pág. 259) y les pedimos que dibujen a la persona a la que le enviarán la nota, escriban su nombre y al lado lo que quieren decirle. Al final el nombre del niño.</p> <p>Acompañamos en cada mesa para ayudarles a concretar su idea de dibujo y a escribir. Les preguntamos ¿A quién están dibujando? ¿Qué les quieres decir? ¿Qué más podrías poner para decir eso que me has dicho?. Los niños escriben a su manera y luego la docente escribe debajo lo que han querido escribir. Luego lo adorna su nota como más les guste.</p> <p>Exponen sus trabajos comentan sobre lo que han dibujado y escrito.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Dialogamos con los niños sobre la actividad que realizamos el día de hoy ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá? Concluimos que tanto papá como mamá colaboran con el cuidado de sus hijos.</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: Hacemos un dibujo y Una nota de agradecimiento a la persona que nos cuida"

Nº	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		imita gestos vistos en imágenes	expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainka Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: “Somos Peruanos”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Sabén ustedes como se llama el País donde vivimos?</p> <p>PROPÓSITO: Les decimos a los niños que la actividad que trabajaremos el día de hoy es: “Somos Peruanos”</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitamos a los niños a participar de una función de títeres en lña que participan tres niños uno de la costa, sierra y selva, cada uno con su vestimenta particular. Se inicia la función y los títeres dicen que son peruanos, pero al presentarse se dan cuenta que son diferentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hola yo soy Manuel y vivo cerca del mar, me gusta comer ceviche y bailo marinera. Yo vivo en un País llamado Perú y soy Peruano. • Hola yo soy Juan y vivo en los cerros, me gusta comer cuy y bailar huayno. Yo vivo en un País llamado Perú y soy Peruano. 	<p>Títeres, lamina del mapa del Perú Ficha de trabajo siluetas, colores, goma, tijeras, lápiz</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Hola yo soy Pepe y vivo cerca de un gran río y rodeado de muchos árboles, me gusta comer tacaco con cecina y bailar la pandilla. Yo vivo en un País llamado Perú y soy Peruano. La docente motiva a los niños a responder sobre la presentación ¿Quiénes participan en la función? ¿En qué lugar vive Manuel? ¿Qué le gusta comer? ¿Qué le gusta bailar? ¿Dónde vive Juan? ¿Qué comida le gusta? ¿Cuál es su baile preferido? ¿Qué hay en el lugar donde vive Pepe? ¿Cuál es su plato favorito? ¿Qué baila? ¿En qué país viven estos tres niños? ¿Tienen las mismas características? ¿Por qué creen ustedes que son tan diferentes si viven en el mismo País? ¿Con cuál de ellos se identifican ustedes? 	
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS: Observamos una lámina del Mapa del Perú e identificamos sus regiones, dialogamos con los niños que ese es el motivo por el cual las personas tienen distintas características en su vestimenta, idioma y modo de vivir, pero sin embargo todos somos Peruanos y debemos querer y respetar a nuestra Patria. En grupo pintan el mapa del Perú y sus regiones y pegan los niños y sus costumbres según la región a la que pertenecen. Pegan sus trabajos en la pizarra y comentan.</p>	
CIERRE	<p>. EVALUACIÓN: Dialogamos con los niños sobre la actividad que realizamos el día de hoy ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá? Concluimos que la diferencia de la costa, sierra y selva hacen que nuestro país sea más rico en su interculturalidad.</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: "Somos Peruanos"

Nº	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		imita gestos vistos en imágenes	expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainea Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: “Bailes y trajes típicos del Perú

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Participa con satisfacción de actividades y fiestas características de su pueblo o comunidad	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué bailes o danzas del Perú conocen ustedes?</p> <p>PROPÓSITO: Les decimos a los niños que la actividad que trabajaremos el día de hoy es: “Bailes y trajes típicos”</p> <p>MOTIVACIÓN: Les mostramos algún video de danzas típicas o fotografías de niños con trajes representativos. Les preguntamos: ¿Cómo son? ¿Qué características tienen? ¿De qué colores son? ¿Qué usan los hombres? ¿Qué usan las mujeres? ¿De qué manera bailan?</p>	Títeres, lamina del mapa del Perú Ficha de trabajo siluetas, colores, goma, tijeras, lápiz
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS: Conversamos acerca de lo que significan los bailes y trajes dentro del folklore y les contamos que forman parte de nuestra cultura e identidad nacional.</p>	

	<p>Les preguntamos a alguna vez han participado de alguna danza ¿Cuál es la que más les ha gustado? Proponemos realizar un festival de bailes y trajes típicos en nuestra I.E.</p> <p>Nos ponemos de acuerdo para bailar la Anaconda Ponemos la música y ensayamos los pasos del baile para representarlo frente a otros compañeros.</p> <p>Elaboramos nuestras vestimentas para el baile (pintamos y decoramos)</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Dialogamos con los niños sobre la actividad que realizamos el día de hoy ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá? Concluimos que nuestro los bailes y trajes típicos son las manifestaciones culturales de nuestro país y debemos estamos orgullos de ellos.</p>	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. "SANTISIMA MATER ADMIRABILIS"

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: "Bailes y trajes típicos del Perú"

N°	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		imita gestos vistos en imágenes	expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Ainea Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		

SESION DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	: I.E.P. “Santísima Mater Admirabilis”
Sección/Edad	: 4 Años
Responsable	: Herrera Dioses Maricela
Nombre De La Sesión	: “Conocemos a Amanda la mecánica”

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Afirma su identidad	. Se valora así mismo	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	La docente les muestra un carro elaborado (de figuras geométricas) ellos lo describen y les dice que esta malogrado que el motor no funciona ¿A qué lugar deberíamos llevarlo? ¿Quién arreglo los carros? ¿Qué utiliza el mecánico para arreglar los carros? En esta oportunidad conocemos a Amanda la mecánica. Les Decimos que les vamos a contar su historia.	
DESARROLLO	les vamos a contar su historia les vamos narrando el cuento con ayuda de imágenes Luego de leerles la historia de Amanda abrimos un espacio de intercambio haciéndoles las preguntas ¿A qué le gustaba jugar a Amanda cuando era niña? ¿A qué lugar le gustaba acompañar a su papá? ¿Qué quería ser Amanda cuando sea grande? ¿Por qué creen que la tía de Amanda no quería que ella fuer mecánica? ¿Conocen alguna mecánica como Amanda? ¿Les gusta la historia? ¿Les gustaría ser de grandes mecánicos y mecánicas?	

CIERRE	<p>En mi hoja de trabajo dibujo a Amanda y con figuras geométricas arma un carro. Exponen sus trabajos y comentan. ¿Qué trabajo realizaba Amanda? ¿Crees que ese trabajo es solo para hombres? Concluimos que tanto varones como mujeres pueden hacer las mismas actividades.</p>	
---------------	---	--

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: I.E.P. “SANTISIMA MATER ADMIRABILIS”

Edad/Sección: 4 Años

Número De Niños/Niñas: 17

Nombre De La Actividad: “Conocemos a Amanda la mecánica”

Nº	Apellidos y Nombres	Reorganiza información de diversos textos escritos.	
		expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	imita gestos vistos en imágenes
		SI	NO
01.	ARAUJO PEREZ, Yosmar David		
02.	ATOCHE MENDOZA, Jossira Solé		
03.	CHAVARRIA DIOSES, Brithney Daniela		
04.	CHAVES MORAN, Jesus Adrian		
05.	CRUZ OYOLA, Henry Jesus		
06.	DELGADO INFANTE, Yaresley Kaori		
07.	ESPINOZA BOY, Aınca Lucia.		
08.	FARIAS SALDARRIAGA, Aixa Yamile		
09.	GARAY CHAPOÑAN, Jairo Smit		
10.	GUEVARA CASTILLO, Sayaka Mileska		
11.	IZQUIERDO GUERRERO, Vivian Kristell		
12.	MARCHAN RODRIGUEZ, Nataly Silvana		
13.	MENDOZA QUINTANA, Brianna Liana		
14.	MICHUELINE GUERRERO, Snaider Rafael		
15.	MORAN RIVERA, Freyci Daleska		
16.	NOBLECILLA MALMACEDA, Josué Gabriel		
17.	OYOLA SALDARRIAGA, Leonel Salvador		