



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**INTERVENCIONES EDUCATIVAS CON JUEGOS
DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE
COLABORATIVO ORIENTADAS AL DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3
AÑOS DE LA I.E. N° 1570 URB. EL PACIFICO DEL
DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, 2017**

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

**AUTORA:
BACH. NELLY KARINA HIDALGO BAILON**

**ASESORA:
DRA. GRACIELA PEREZ MORAN**

CHIMBOTE – PERÚ

2017

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgr. Teodoro Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgr. Sofía Carhuanina Calahuala
Secretaria

Dra. Lita Jiménez López
Miembro

DEDICATORIA

Dedico es trabajo a Dios porque con su guía en mi vida logre llegar a este momento tan importante en mi vida, de ser una profesional, A mi mamita BENNI que con su amor y su apoyo se convirtió en una de mis más grandes inspiraciones para lograr mi sueño , a mi hermana Lisbeth a quien quiero mucho por mi fuerza , a mi novio Huver quien es una de las personas quien me brindó su apoyo en todo momento y me acompañó en el transcurso de mi carrera y sin dejar de lado a mi familia a cada uno de mis hermanos , mi padre, cuñados (as) , a todos mis sobrinos por contagiarme su felicidad de niños; los quiero mucho, a mis tíos y primos de la familia Coronel Hidalgo; A cada uno de ellos porque con su granito de arena que me brindaron para apoyarme hoy estoy logrando ser una profesional.

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme la dicha de la vida y haberme acompañado en mi quehacer profesional dándome fortaleza y sabiduría ya que él está siempre presente en cada uno de los pasos de mi vida.

A mi familia de quienes recibí su granito de arena para apoyarme en los momentos que más lo necesitaba.

A cada una de mis amigas de la universidad y cada una de las directoras y docentes de las I.E. donde realice mi trabajo de investigación al igual que mis prácticas profesionales.

De manera muy especial a cada una de mis docentes de la universidad quienes me brindaron sus conocimientos y enseñanzas y compartieron su experiencia.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está dirigido a determinar si la aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo orientadas al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre-test y pos-test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestra de 25 niños de 3 años de de educación inicial. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística inferencial de Wilcoxon. Los resultados demostraron que los niños tienen un bajo nivel de desarrollo de la habilidad motriz fina, pues el 60 % de los niños y niñas ha obtenido un logro de aprendizaje C; a partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos- test, cuyos resultados demostraron que el 72% han obtenido un logro de aprendizaje A. Con estos resultados se acepta la hipótesis de investigación: la aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos basadas en un enfoque colaborativo, mejoró significativamente la coordinación motora fina de los niños y niñas de 3 años del aula “Rosada” de la I.E. N° 1570 Urb. El pacífico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016.

Palabras clave: Juegos didácticos, enfoque colaborativo, motricidad fina.

ABSTRACT

The present research is aimed at determining whether the application of educational interventions with educational games based on the collaborative approach designed to develop fine motor skills in children 3 years of EI N ° 1570 URB. EL PÁCIFICO. Nuevo Chimbote, 2016. The quantitative study was a pre experimental research design with pretest and posttest to a single group. He worked with a population sample of 25 children 3 years of initial education. To test the hypothesis research inferential statistics Wilcoxon test was used. The results showed that children have a low level of development of fine motor skills, as 60% of children earned achievement learning C. From these results the teaching strategy was applied for 15 sessions learning. Subsequently a post test, the results showed that e172% have completed a learning achievement A. With these results the research hypothesis is accepted is applied: the application of educational interventions with educational games based on a collaborative approach significantly improved the fine motor coordination of 3-year-old boys and girls from the "ROSADA" classroom of the I.E. N ° 1570 URB. EL PACIFICO DEL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, 2016.

Keywords: Educational games, collaborative approach, fine motor skills.

INDICE DE CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DE JURADO.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRAC.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
2.1. ANTECEDENTES.....	5
2.2. EL JUEGO DIDACTICO.....	8
2.2.1. Definición:.....	8
2.2.2. Características del juego	9
2.2.3. Importancia del Juego.....	10
2.2.4. Funciones del juego.....	11
2.2.5. Beneficios del Juego para el niño.....	11
2.2.6. Clasificación de los Juegos Didácticos.....	11
2.2.6.1 Juegos sensoriales.....	11
2.2.6.2. Juegos motores.....	11
2.2.6.3. Juegos Cognitivos.....	12
2.2.7. El juego didáctico en el desarrollo educativo.....	12
2.2.8. El Juego considerado como punto de partida para el Aprendizaje.....	12
2.2.9. La motricidad fina como un juego didáctico.....	13
2.2.9.1. Actividades divertidas para fomentar la motricidad fina	14
2.2.9.1.1. Diversión con pinzas	14

2.2.9.1.2. Selección de pompones.....	14
2.2.9.1.3. Un divertido reto.....	15
2.2.9.1.4. Colección de bandas	15
2.2.9.1.5. Arte con pegatinas.....	15
2.2.9.1.6. Brillantes figuras.....	15
2.2.9.1.7. Esculturas en 3D.....	16
2.2.9.1.8. Pequeños artistas.....	16
2.2.9.1.9. Esculturas de plastilina.....	17
2.3. ENFOQUE COLABORATIVO.....	17
2.3.1. Competencias que se logran a través del trabajo colaborativo, a saber.....	18
2.3.1.1. Interdependencia Positiva.....	18
2.3.1.2. Promueve la interacción.....	18
2.3.1.3. Valora la Contribución individual.....	18
2.3.1.4. Permite el desarrollo de habilidades grupales.....	18
2.3.2. Características del aprender colaborativamente.....	18
2.3.2.1. La interactividad.....	18
2.3.2.2 La sincronía de la interacción.....	18
2.3.2.3 La negociación.....	19
2.4. MOTRICIDAD FINA.....	20
2.4.1. Estimulando El Desarrollo De Motricidad Fina.....	20
2.4.2. Aspecto De La Motricidad Fina.....	20
2.4.3. Clasificación de la motricidad fina.....	21

2.4.4. Desarrollo de la motricidad fina.....	22
2.4.5. Control de la motricidad fina.....	24
2.4.6. Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la infancia.....	24
2.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
III. METODOLOGÍA.....	29
3.1. Diseño de la investigación.....	29
3.2 Población y Muestra	30
3.2.1 Área geográfica La ciudad de Nuevo Chimbote.....	30
3.2.2 Población.....	30
3.2.3. Muestra.....	30
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	31
3.3.1. Variable independiente.....	31
3.3.2. Variable dependiente.....	32
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
3.4.1. Observación.....	32
3.4.2. Lista de cotejo.....	33
3.4. Plan de análisis.....	35
3.4.1. Medición de variable dependiente.....	36
3.5. Matriz de consistencia.....	37
3.6. Principios éticos.....	38
IV. RESULTADOS.....	40
4.1.1 Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños (as) de 3 años a través de un pres-test.....	40
4.1.2 Intervenciones educativas con juegos didácticos para el desarrollo de	

la motricidad fina.....	41
4.2. Análisis de resultados.....	57
4.2.2. Aplicar las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo	58
4.3.3. Evaluar la motricidad fina de los niños (as) de 3 años a través de un pos test.	59
4.3.4. Contrastación de hipótesis.....	60
V. CONCLUSIONES.....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	69

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	31
Población muestral de los niños de 3 años del aula “Rosada” de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico.	
Tabla 2.....	36
Escala de calificación	
Tabla 3.....	37
Matriz de consistencia	
Tabla 4.....	40
Motricidad fina de los niños(as) de 3en el pres-test	
Tabla 5.....	41
Sesión 1: “Jugando con mis manitos hago bolitas”	
Tabla 6.....	42
Sesión 2: “El enhebrando de botoncitos de colores”	
Tabla 7.....	43
Sesión 3: “Me divierto jugando con cuentas decolores”	
Tabla 8.....	44
Sesión 4: “Enrollando lana en la baja lengüita”	
Tabla 9.....	45
Sesión 5: “Soy un recolectorcito”	
Tabla 10.....	46
Sesión 6: “Aprendiendo a Enhebrar”	
Tabla 11.....	47
Sesión 7: “Aprendiendo a pronunciar y reproducir sonidos”	

Tabla 12.....	48
Sesión 8: “Escuchamos y aprendemos a reproducir sonidos”	
Tabla 13.....	49
Sesión 9: “Escuchamos y cantamos lindas canciones”	
Tabla 14.....	50
Sesión 10: “Aprendemos a emitir y expresar gestos”	
Tabla 15.....	51
Sesión 11: “Aprendo hacer gestos con las mejillas y labios”	
Tabla 16.....	52
Sesión 12: “Practicamos el movimiento de las manos”	
Tabla 17.....	53
Sesión 13: “Realizamos ejercicios utilizando la muñeca y la mano”	
Tabla 18.....	54
Sesión 14: “Aprendiendo a enroscar y abotonar”	
Tabla 19.....	55
Sesión 15: “Aprendemos a realizar ejercicios utilizando los dedos”	
Tabla 20.....	56
Desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de 3 años a través del pos-test	

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1.....	40
Motricidad fina en los niños(as) en el pre-tés.	
Grafico 2.....	41
Sesión1: “Jugando con mis manitos hago bolitas”	
Grafico 3.....	42
Sesión 2: “El enhebrando de botoncitos de colores”	
Grafico 4.....	43
Sesión 3: “Me divierto jugando con cuentas decolores”	
Grafico 5.....	44
Sesión 4: “Enrollando lana en la baja lengüita”	
Grafico 6.....	45
Sesión 5: “Soy un recolectorcito”	
Grafico 7.....	46
Sesión 6: “Aprendiendo a Enhebrar”	
Grafico 8.....	47
Sesión 7: “Aprendiendo a pronunciar y reproducir sonidos”	
Grafico 9.....	48
Sesión 8: “Escuchamos y aprendemos a reproducir sonidos”	
Grafico 10.....	49
Sesión 9: “Escuchamos y cantamos lindas canciones”	
Grafico 11.....	50
Sesión 10: “Aprendemos a emitir y expresar gestos”	
Grafico 12.....	51

Sesión 11: “Aprendo hacer gestos con las mejillas y labios”	
Grafico 13.....	52
Sesión 12: “Practicamos el movimiento de las manos”	
Grafico 14.....	53
Sesión 13: “Realizamos ejercicios utilizando la muñeca y la mano”	
Grafico 15.....	54
Sesión 14: “Aprendiendo a enroscar y abotonar”	
Grafico 16.....	55
Sesión 15: “Aprendemos a realizar ejercicios utilizando los dedos”	
Grafico 17.....	56
Desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de 3 años a través del pos-test	

I. INTRODUCCIÓN

Los problemas de motricidad en los niños pueden ser muy graves, afectando su condición física, desarrollo psicológico y social. Cuando un niño presenta cierto deterioro en este desarrollo, su confianza puede verse afectada y también su autoestima. Esto puede conducir a más estrés emocional, que puede manifestarse (Riera, 2013). Las capacidades de los niños desarrollan dependiendo el contexto donde se desenvuelve. Existen personas que no se interesan en la importancia de motricidad en los niños, siendo que deberían tomar en cuenta que es la etapa más importante del desarrollo debido a que surgen grandes cambios y se adquieren nuevas habilidades (Flores, 2009).

En el desarrollo integral los niños a la edad de 3 años hacen preguntas y eso se le denomina “edad de los por qué”; memorizan las respuestas de sus preguntas; desarrollan su autonomía y socialización (Educa, 2010). Los niños desde que nacen desarrollan algunas habilidades, y las personas que están en el entorno deben brindarle el soporte para desarrollar adecuadamente y solucionar los problemas encontrados.

Para el docente es de suma importancia el rendimiento de sus estudiantes. Para desarrollar una buena motricidad fina se debe llevar a cabo actividades que le gusten, incluyendo los Juegos didácticos como. Por esta razón, es importante la elaboración de un manual didáctico para fortalecer su rendimiento y desarrollo integral (Rodríguez, 2011 - 2012). La educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros

(MINEDU, 2013). En el Perú, el nivel inicial atraviesa una crisis, que es la motricidad de los niños, pero se da prioridad a los contenidos o actividades de la motricidad gruesa (Bejerano, 2009). Hoy en día la educación inicial es indispensable para garantizar el óptimo desarrollo de los niños. La importancia que tienen los primeros años de vida en la formación del individuo, requiere que los agentes educativos que trabajan en favor de la niñez, cuenten con conocimientos, habilidades y actitudes adecuados para elevar la calidad del servicio que se ofrece (Secretaría de Educación Pública, 2013).

De acuerdo a lo expuesto a lo anteriormente se formuló el siguiente enunciado: ¿de qué manera las intervenciones educativas con los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejoran la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016? Para lo cual se formuló como objetivo general: determinar si la intervención educativa con juegos didácticos basados al enfoque colaborativo mejora la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016.

Y como objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años a través del pre-test.
- Diseñar y aplicar las intervenciones educativas bajo el enfoque colaborativo con juegos didácticos para la mejora de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años.
- Evaluar la motricidad fina de los niños y niñas a través de un pos-test.

Esta investigación se justifica porque pretende demostrar que a través de diferentes

intervenciones educativas con juegos didácticos van a permitir el adecuado desarrollo su motricidad fina; siendo este importante ya q va influir en su desarrollo creativo, emocional de los niños y niñas de 3 años Así mismo con las intervenciones con juegos didácticos se le brindara a las docentes nuevas y variadas estrategia que realizara para la mejora del desarrollo de la motricidad fina. En lo metodológico permitirá constatar las intervenciones educativas basado en el enfoque colaborativo utilizando los juegos didácticos mejora la motricidad fina. La motricidad fina es un factor determinante en el desarrollo del niño/a tomando en cuenta que esto permitió un desenlace en el proceso de la motricidad. Es necesario conocer algunos aspectos esenciales que contribuyan a la estimulación armónica motriz, identificando estrategias para la mejora. La falta de aplicación de la motricidad, en niños del nivel inicial se determinará que existan maestras que afirmen que el desarrollo motor en sus estudiantes no es el adecuado porque no manifiestan tonicidad, lateralidad no definida, no tienen control postural, no han desarrollado nociones espaciales, entre otros aspectos, llevando en muchas ocasiones al niño a pensar que es él que no puede realizar tareas a él encomendadas, sin darse cuenta que eso es producto del desconocimiento de los procesos madurativos de los niños, que es parte de la motricidad.

En lo metodológico, la elaboración del presente informe de investigación va a permitir confirmar, si las intervenciones educativas bajo en el enfoque colaborativo permitió mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años.

La investigación se en foca en mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de educación inicial. La importancia del desarrollo de la motricidad fina es que enriquece el accionar de movimientos que los niños ejecutan

en su desarrollo por los diferentes años de vida por ello es fundamental, ya que requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos (Reino, 2011).

En la presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo con un nivel explicativo, se utilizó el diseño Pre-experimental mediante un pre-test y post-test un solo grupo.

Para el recojo de la información se trabajó con 25 niños y niñas a quienes se les aplicó una lista de cotejo, a través de la técnica de observación. 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, en sacar conclusiones de tipo general. Se utilizó la estadística inferencial a través del prueba Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general.

Los resultados demostraron que es posible utilizar el juego como estrategia para un mejor rendimiento escolar de los niños.

II REVISIÓN LITERARIA

2.1. ANTECEDENTES

GARCÍA (2011) en su investigación “Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 y 4 años en el C D I Colombia”. Problema de la investigación de María Cecilia. ¿Cómo desarrollar los movimientos motrices finos En los alumnos del 1er nivel de educación inicial del C. D. I. Colombia? Como Objetivo general: Diagnosticar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 y 4 años del C.D.I. Colombia Objetivos Específicos Determina el grado de dificultad que presentan los niños y niñas de 3a 4 años en el desarrollo de la motricidad fina.

Las que dio los siguientes resultados:

Se concluye que la mayoría de niños y niñas no tienen desarrollada la motricidad fina lo que impide que se realice las técnicas grafo plásticas con precisión.

El trabajo con la pinza digital es la base para iniciar con el pre escritura y el manejo del lápiz, de acuerdo a los resultados es necesario estimular el trabajo con la misma.

Los niños y niñas en su mayoría no utilizan las tijeras de manera correcta. La mayoría de niños y niñas presenta dificultades para utilizar el lápiz correctamente.

Se deduce que los niños y niñas no retuercen el papel con facilidad.

El manejo de la pinza digital no es adecuado para trabajar el arrugado de papel.

Con los resultados obtenidos determinamos que los niños y niñas no utilizan el pegado de una manera adecuada. Al aplicar los instrumentos de observación de los niños y niñas en el aula de clase y durante sus actividades se logró visualizar En lo que respecta a I Nivel al aplicar los mismos procedimientos se detectaron 3 casos críticos de desarrollo en la motora fina. A los que se les dio seguimiento mediante

aplicación de estrategias en pro de estimular y nivelar sus destrezas de motora fina. Se encontró alteraciones de motora fina en I Nivel en los que se procedió a diseñar un plan de intervención de actividades que ayudaran a estimular el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas tratando así de superar esas alteraciones. Al aplicar el plan de acción se comprobó que los niños en cuestión estaban integrándose y a medida que se avanzaban con las actividades se motivaban y progresaban en mejora de sus dificultades, por lo que concluyo que este plan de intervención es muy importante porque se centra en las fortalezas de los niños para lograr superar las dificultades, que los ponen en situaciones de desventajas a la par del resto de su grupo.

BARRIOS (2013) en su investigación desarrolló un "Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote 2008". Comoprincipal conclusión, se extrae que la psicomotricidad fina del niño es fundamental antes del aprendizaje de la lecto-escritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y lentamente motriz de las manos, nos damos cuenta que es una forma espontánea realizar una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de los dedos y manos. Los resultados apuntan que los niños pasaron líneas punteadas con rapidez el 59% trazos directos y curvos composición, explica la autora de la tesis.

(HERNÁNDEZ SAMPIERI, 2010) En este trabajo se aplicó la investigación cualitativa al realizar una entrevista a las maestras con una base de preguntas referentes a artes plásticas y motricidad fina, con el fin de comprobar que tipo de técnicas conocen y como las aplican dentro del aula, con esta información recopilada se elaboró una ficha de observación que se aplicó en el trabajo con los niños y niñas lo cual me dio los resultados que se analizarán en el capítulo IV.

Con las siguientes conclusiones:

Las artes plásticas son una herramienta primordial y de gran importancia en el desarrollo de la creatividad y expresión de emociones en los niños y niñas.

Los materiales con los que se trabaja no son variados, según los datos que arrojó la investigación solamente se utiliza: papel, goma, granos y plastilina.

El tiempo para realizar las actividades es corto y las técnicas casi siempre son las mismas.

Los niños y niñas no tienen un espacio destinado a realizar artes plásticas, los trabajos con técnicas grafo plásticas son realizados dentro del aula y muchas veces el mismo es limitado.

Es muy importante la guía y buena predisposición de la maestra para que las artes plásticas sean no sólo un momento de relajación, de acercamiento y expresión del mundo que les rodea sino también como herramienta para realizar actividades didácticas que puedan mejorar la motricidad fina, ya que gracias a esto su inicio con la lecto-escritura será satisfactorio.

2.2. EL JUEGO DIDACTICO

2.2.1. Definición: para iniciar respondiendo el concepto primeramente se parte del hecho para diferenciar que es juego y luego el juego didáctico. Tales así que estoy de acuerdo con Minerva, (2002) en su obra el juego una estrategia importante dice: que “el juego es una estrategia importante para conducir al aprendizaje en el mundo del conocimiento.” (p.2) Esto significa que si bien es cierto el juego surge sin establecer normas o disciplina que establezca rigidez sino por el contrario es libre propio del ser humano que desee explorar en situaciones distintas sea en el aprendizaje o el hecho de socializar en un campo distinto del conocimiento. De allí que Minerva (2002 p.3) dice que el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo... El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobretodo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. (p.3)

2.2.2. Características del juego:

Cada autor caracteriza al juego de acuerdo a como se genera y percibe al juego, sin embargo es importante tener claro que el juego es único porque utiliza al cuerpo como elemento básico de su aplicación. De allí que estoy de acuerdo con lo que propone la Caillois citado en la revista de la UNESCO (1980: p.8), en la obra “El niño y el juego” precisa claramente las características propias que tiene el juego y que lo diferencia de otras prácticas humanas, entre ellas son:

1. Libre: el individuo es libre de elegir la forma o tipo de juego que desee participar.
2. Separada: tienen presente una regla en la cual se debe cumplir en cuanto al tiempo y espacio.
3. Incierta: no se fijan metas y su desarrollo puede prolongarse permitiendo a los jugadores continuar de la forma como deseen.
4. Improductiva: es de satisfacción propia pues no instituye unos beneficios materiales ni tampoco genera un recurso nuevo.
5. Reglamentada: las reglas o conductos que se siguen son rígidos por lo tanto los participantes deben cumplir, solo se tiene en cuenta para el juego después todo debe ser igual.
6. Ficticia: en la imaginación de las personas pueden crear o inventar juegos en la práctica docente o en la vida cotidiana el cual permite brindar una satisfacción propia.

2.2.3. Importancia del Juego

Por los grandes beneficios que brinda el juego desde el nacimiento del ser humano, se considera como uno de los elementos básicos para el desarrollo integral de los niños, es por ello que Pérez, (1989 p.8) en su obra lo caracteriza por:

1. **Motriz:** favorece y fortalece la motricidad gruesa y fina al jugar los/as niños/as corren, saltan, suben escaleras, pedalean, etc.
2. **Físico:** Al jugar se promueve el crecimiento y el desarrollo de todas las partes de nuestro cuerpo, a la vez que las van controlando.
3. **Cognitivo:** Los juegos favorecen el a prendera, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje funcional.
4. **Afectivo:** Con el juego los/as niños/as expresan sus necesidades y sentimientos, se afirma su personalidad.
5. **Psicológico:** Favorece los procesos psicológicos básicos, la autorrealización, la capacidad de tomar decisiones y el crecimiento interior. Contribuye a preparar a los/as niños/as para adaptarse y afrontar los problemas y los cambios que se producen a lo largo de su vida.
6. **Sociológico:** El juego es esencial para integrar a los/as niños/as en la vida social e interactuar con su medio social y formar parte de ella.
7. **Lingüístico:** El juego favorece la adquisición del lenguaje, ya que continuamente se expresa de forma oral esas imaginaciones o sentimientos que le sugieren a los/as niños/as cuando están jugando (p.8)

2.2.4. Funciones del juego

Para Castro, R. (2007), el juego brinda a los niños alegría y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos modernos”. Su influencia benéfica ejerce todo los campos del desarrollo en: aspecto intelectual, físico y moral.

2.2.5. Beneficios del Juego para el niño:

Bauzer, E. (2009), considera los siguientes beneficios: 12 Tiene la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional del niño. También anima su imaginación, despierta su inteligencia, ejercita su memoria y es el campo propicio para la manifestación de sus aptitudes, perfecciona y les abre el campo para múltiples experiencias. Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y placer que raramente se encuentra en otras actividades escolares, debiendo por esto ser propiciadas por los educadores. Es un instrumento útil para la correlación entre las actividades recreativas y las materias académicas. El hecho de que un niño demuestre una actitud desfavorable frente a las actividades físicas o demuestre gusto por el juego va a depender de la habilidad del orientado.

2.2.6. Clasificación de los Juegos Didácticos:

Para Calero (1988) el juego se clasifica de la siguiente manera:

2.2.6.1 Juegos sensoriales. Ponen en práctica los sentidos en toda su magnitud, para ello requiere de mayor concentración para distinguir, sonidos voces, ruidos entre otros.

2.2.6.2. Juegos motores. Necesariamente es el cuerpo que da rienda suelta al movimiento motor grueso integral para ello establece coordinación entre cuerpo y

mente.

2.2.6.3. Juegos Cognitivos. Establece los juegos que demandan del desarrollo intelectual es decir por lo general son ejercicios, juegos de mesa como ajedrez entre otros.

2.2.7. El juego didáctico en el desarrollo educativo:

García, A. & Llull, J. (2009). La educación inicial de la etapa preescolar es donde comienzan sus primeras experiencias de aprendizaje donde los niños desarrollan y se enriquecen de nuevos conocimientos. El juego didáctico como herramienta educativa vincula al desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y forma parte de las tradiciones del ser humano como estrategia para la enseñanza. De esta manera, el desarrollo depende del aprendizaje que adquiera el niño según las estrategias de juego que utilice el educador, es por esto que el juego didáctico es parte constitutiva de los métodos de enseñanza

2.2.8. El Juego considerado como punto de partida para el Aprendizaje:

Silvorg, J. (1997) “el niño crece como una planta y el estímulo que le hace crecer es un juego, pero no el juego indisciplinado, sino aquel que conduce hacia los fines que la educación se propone.” El juego representa un estímulo generador tanto del aprendizaje como social por cuando al asumir esta acción requiere de objetos y sujetos para socializar y compartir su libre intensión de correr, saltar, reír y tirarse al piso. Es una experiencia en el niño novedosa y alegre que el docente muchas veces hace uso para educar en otras áreas de aprendizaje por ello es muy saludable enseñar y por ende conducir a un nuevo aprendizaje.

2.2.9. La motricidad fina como un juego didáctico

Para iniciar un juego didáctico el niño puede utilizar diferentes formas y modos de formas de movimientos en la parte final de su cuerpo los cuales se identifican en el rasgado, el recortado, el ensartado, el trenzado, el modelado con plastilina, el amuñado, entre otras. Que le permitan el uso de los dedos y las manos. De allí la importancia de estas actividades en dentro de la Jornada Diaria.

Es muy importante estimular la motricidad fina ya que esta le va a permitir al niño/niña, tener un mejor dominio de los músculos de sus manos, para así poder ir fortaleciéndolos para posteriores actividades de su vida diaria. Se le sugiere al docente de educación inicial al realizar estas actividades, tener presente la intencionalidad pedagógica con que se realiza.

Por otra parte, debemos recordar que docente de la Educación Inicial es un agente innovador que debe inventar con la mayor responsabilidad en la aplicación de las estrategias.

La educación tradicional debe cambiar por una educación innovadora y el maestro debe preocuparse no por lo que va a enseñar si no por lo que desea aprender el alumno en clase en otra palabra debe asumir una actitud de querer ser un maestro innovador.

2.2.9.1. Actividades divertidas para fomentar la motricidad fina:

Estas sencillas y entretenidas actividades le ayudarán a tu pequeño a desarrollar sus habilidades motoras finas, que son los movimientos pequeños del pulgar, los dedos, las manos e incluso las muñecas.

2.2.9.1.1. Diversión con pinzas

A través de esta actividad los niños se concentran, se divierten, ejercitan sus manos y desarrollan la coordinación ojo-mano, una habilidad esencial para dibujar, escribir y comer.

Qué necesitas:

- Unas pinzas livianas. (Quizás encuentres unas de madera entre tus utensilios de cocina).
- Pompones de diferentes colores.
- Un recipiente mediano de plástico para depositar los pompones.
- 3 o 4 tazas pequeñas de aluminio o plástico (o de cualquier otro material que no se rompa).

2.2.9.1.2. Selección de pompones

Coloca el recipiente de pompones y las tazas pequeñas vacías en una mesa o superficie plana, al alcance de tu niño.

Pídele a tu hijito que tome uno a uno los pompones con las pinzas, y que los deposite en cada taza por color

2.2.9.1.3. Un divertido reto

Esta actividad con bandas elásticas y tubos de cartón parece muy simple, pero para los niños puede convertirse en un divertido reto.

Qué necesitas:

- Un par de tubos de cartón vacíos de papel higiénico.
- Bandas elásticas de colores.
- Opcional: papel de regalo o de colores para forrar los tubos.

2.2.9.1.4. Colección de bandas

Pídele a tu niño que coloque tantas bandas elásticas como pueda alrededor de los tubos de cartón.

Las bandas crean resistencia al extenderlas, así que deberá utilizar los músculos de sus manos para hacer la fuerza necesaria para colocarlas en los tubos. ¡Le encantará el reto!

2.2.9.1.5. Arte con pegatinas

Las pegatinas (calcomanías) suelen ser uno de los materiales de arte favoritos de los pequeños. No hay niño que se resista a pegar y despegar.

Qué necesitas:

- Hojas de papel blanco o de colores.
- Pegatinas circulares de las que consigues en la sección de oficina.

2.2.9.1.6. Brillantes figuras

Dibuja (o deja que tu niño lo haga) diferentes figuras sobre el papel. Luego pídele a tu pequeño que coloque las pegatinas sobre los bordes de la figuras.

Este ejercicio tan simple es fabuloso para fomentar las habilidades motoras finas de los niños, ya que sus dedos tienen que hacer un gran esfuerzo para desprender la pegatina y luego adherirla.

2.2.9.1.7. Esculturas en 3D

A los niños les encanta construir. Desde muy chiquitos los vemos apilando sus juguetes o sus bloques de construcción. Estas esculturas 3D hechas de malvaviscos y palillos de madera les fascinarán a tus niños.

Qué necesitas:

- Una bolsita de bombones, Si no tienes bombones pueden usar uvas, gomitas o incluso bolitas de plastilina.
- 1 paquete de pica dientes (palillos).

Antes de comenzar esta actividad es mejor darles de comer a los niños, si no, corres el riesgo de que desaparezcan los bombones. Dejar a los niños realice diversas formas.

2.2.9.1.8. Pequeños artistas

Pintar con pinceles es una manera muy divertida y sencilla de entretener a los niños. Además de crear obras de arte, la forma en que los niños sostienen el pincel, les ayuda a practicar el agarre de pinza, tan importante en su desarrollo motriz.

Qué necesitas:

- Un par de pinceles.
- Pinturas.
- Papel o cartón donde puedan pintar.
- Recipientes de plástico donde puedan colocar la pintura.
- Un pequeño recipiente con agua para limpiar la pintura de los pinceles.

2.2.9.1.9. Esculturas de plastilina

A los niños les fascina jugar con plastilina, un material que además tiene muchos beneficios en el desarrollo de la motricidad fina. Y es que mientras los pequeños juegan y moldean están ejercitando sus dedos y manos.

Los pequeños se divertirán haciendo muñequitos, pasteles, animales y una gran cantidad de figuras. ¡Su imaginación no tiene límites!

Hacer plastilina casera es muy fácil.

2.3. ENFOQUE COLABORATIVO

El aprendizaje colaborativo es entendido como el conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento, apoyados con tecnologías y estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como el de los restantes miembros del grupo.

El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé la discusión entre los estudiantes al momento de explorar conceptos que interesa dilucidar o situaciones problemáticas que se desea resolver; se busca que la combinación de situaciones e interacciones sociales pueda contribuir hacia un aprendizaje personal y grupal efectivo. La preocupación del aprendizaje colaborativo gira en torno a la experiencia en sí misma, más que a los resultados esperados. Se espera que el ambiente sea atrayente para cada uno de los miembros del grupo.

En relación al aprendizaje, cada integrante del grupo debe asumir roles dentro del ambiente colaborativo. La comunidad de aprendizaje comparte intereses, pero los por qué y cómo aprende cada uno es individual. Mientras el grupo está trabajando (compartiendo, apoyándose, cuestionando), cada miembro estará constantemente

profundizando sus niveles de aprendizaje y de conocimiento.

2.3.1. Competencias que se logran a través del trabajo colaborativo, a saber:

2.3.1.1. Interdependencia Positiva: Los miembros del grupo deben necesitarse los unos a los otros, confiar en el entendimiento y éxito de cada persona.

2.3.1.2. Promueve la interacción: la interacción es lo que va a permitir el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo, y en esa misma medida se puede dar la retroalimentación.

2.3.1.3. Valora la Contribución individual: cada miembro del grupo asume su tarea y su responsabilidad de responder con sus actividades dentro del grupo, y deben asumir el compartir y recibir contribuciones del mismo grupo.

2.3.1.4. Permite el desarrollo de habilidades grupales: permite el desarrollo de habilidades grupales como liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y control, evaluación.

2.3.2. Características del aprender colaborativamente

2.3.2.1. La interactividad: No puede haber aprendizaje colaborativo, AC, sin la interacción de las partes. Se aprende de la reflexión común, del intercambio de ideas, del analizar entre dos y más un tema común, a través de lo cual se obtiene un resultado enriquecido. La importancia de esta interacción está centrada en el grado de influencia que tiene la interacción en el proceso cognitivo y de aprendizaje del compañero.

2.3.2.2 La sincronía de la interacción: Cuando pensamos en el uso de las tecnologías de la información para aprender, vemos que existen dos momentos significativos en el proceso de aprendizaje. Aquél que es sincrónico, y que requiere de respuestas inmediatas, en la cual los dos agentes se retroalimentan y las palabras

del uno gatillan al otro nuevas ideas y respuestas. Este diálogo orientado a hacer algo juntos nos lleva a la situación de que es necesaria la sincronía. Esta sincronía es la que defienden algunos teóricos al referirse a la colaboración afirmando que es “una actividad coordinada y sincrónica, que surge como resultado de un intento continuo por construir y mantener una concepción compartida de un problema”.

Sin embargo, al crear nuevo conocimiento, al construir juntos también corresponde una segunda fase, más reflexiva que pertenece al mundo individual de reflexión y de interiorización, que valida el espacio asincrónico de la comunicación. Es en ella donde se pueden expresar los resultados madurados personalmente, y no sólo como consecuencia de un diálogo interactivo.

2.3.2.3 La negociación: La negociación es un elemento distintivo de las interacciones colaborativas, y tiene especial importancia cuando se trata de negociar significados. Para algunos autores como la negociación del significado no es un defecto de la interacción, sino que es constitutiva de ella, hasta el punto que el mecanismo de interacción permite que emerja una comprensión mutua. Así afirma que sin negociación el diálogo se transforma en un monólogo, a la vez que la función del interlocutor se reduce a la de un simple receptor de mensaje.

La principal diferencia entre la interacción colaborativa y aquella que es jerarquizada, reside en que el sujeto involucrado, no impone su visión por el sólo hecho de tener autoridad, sino que el gran desafío es argumentar según su punto de vista, justificar, negociar e intentar convencer a sus pares. Como consecuencia, observamos que la estructura del diálogo colaborativo, es más compleja que la del diálogo tutorial. Esto principalmente, porque desde el punto de vista de las escuelas lingüísticas, la negociación que se produce en el diálogo, no es un tipo de secuencia

aislada, sino que es un proceso propio y constitutivo de todo diálogo.

2.4. MOTRICIDAD

Motricidad Se refiere a la capacidad una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

2.4.1 Desarrollo de la motricidad

Se han clasificado 4 tipos:

- **Los movimientos locomotores.-** son movimientos gruesos y elementales que ponen en función el cuerpo como totalidad como: caminar, gatear .
- **La coordinación dinámica.-** exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo como: saltos y brincos.
- **La disociación.-** es la posibilidad de mover voluntariamente una o más partes del cuerpo, mientras que los otros permanecen inmóviles o ejecutan movimientos diferentes como: caminar sosteniéndose con los brazos un plato con una piedra encima.
- **La coordinación viso motriz.-** consiste en la acción de las manos u otra parte del cuerpo, realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina ejemplo: rebotar una pelota con la mano

2.4.2 Motricidad fina

Para definir el concepto de motricidad fina se apoya en lo dicho por Mesonero (1994) para lo cual hace varias afirmaciones que considero importante el planteamiento señalando como sigue:

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que

necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por uno o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión. (1994 p.167)

2.4.3. Clasificación de la motricidad fina

- **Coordinación facial**

Este concepto se define con la circulación de la cara, precisión que va a determinar con gestos propios e impropios e indican si el individuo está triste o enojado. En el niño empieza a temprana edad el cual lo va a caracterizar un proceso de crecimiento por los hechos que suceden a su alrededor.

- **Coordinación fonética**

Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. El niño en los primeros meses de vida descubre las posibilidades de emitir sonidos. No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

El niño ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

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

- **Coordinación gestual**

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todo ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hacia los 10 años.

Dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán consientes que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco de precisión.

- **Coordinación óculo manual:**

Coordinación: En su sentido general, la coordinación consiste en la acción de “conectar medios, esfuerzos, etc., para una acción común”, Oculo: del latín oculus “ojo”; Manual: Que se hace o se opera con las manos; que se relaciona con esa clase de trabajo: trabajo manual, habilidad manual, trabajador manual, control manual.

Coordinación óculo manual: Interacción sinérgica entre los movimientos de exploración de la mano y del ojo donde éste último anticipa el movimiento de la mano.

2.4.4. Desarrollo de la motricidad fina

Cuando el niño nace es posible visualizar el progreso de maduración de los movimientos en los niños ya sea en el aspecto grueso del cuerpo o fino ya que niño desde que nace es expresivo y llamativo por el desplazamiento se puede identificar si el niño está ejerciendo un buen crecimiento o presenta limitaciones de desigualdad por lo tanto es posible que requiera ayuda.

Infancia (0 – 12 meses):

A pesar que el recién nacido pueda tener el puño de la mano cerrada es posible también sujetar fuertemente por estímulos objetos en su mano. De igual mente su cuerpo fino y grueso se puede diferenciar el crecimiento cuando se sienta agacha y camina, de allí que otros movimientos se interrelacionan y articulan para tener al máximo de su crecimiento.

Gateo (1 – 3 años):

El niño al asumir posturas del gateo, está desarrollando y moviendo varias partes de su organismo, de tal manera que ejercita y se prepara para una madurez más precisa y exacta para la lectoescritura. Muchos de los niños cuando llegan a esta edad los padres no permiten que gateen sin embargo esto ayuda al progreso de los movimientos gruesos y finos del cuerpo.

Preescolar (3 – 4 años):

El niño a esta edad debe asumir tareas que le permitan derrumbar problemas y obstáculos al momento de realizar una tarea. Estas acciones un tanto inexactas permiten al niño desplazarse con menor miedo y mejor estabilidad y seguridad. Asimismo se prepara para la lectoescritura.

Edad escolar (5 años):

Para la edad de cinco años, la mayoría de los niños han avanzado claramente más allá del desarrollo que lograron en la edad de preescolar en sus habilidades motoras finas. Además del dibujo, niños de cinco años también pueden cortar, pegar, y trazar formas, pueden abrochar botones visibles.

2.4.5. Control de la motricidad fina

El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (movimientos grandes y generales). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludar.

Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina cuando por una enfermedad como es del Parkinson, esta dificultad es al hablar, comer y escribir.

Los niños desarrollan habilidades y destrezas con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: fricción de los dedos.

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

2.4.6. Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la infancia.

La motricidad fina es importante a temprana edad porque el niño ejerce funciones que permiten un buen desarrollo de su organismo, si el niño no realiza diversas actividades puede caer en enfermar y el crecimiento se vería delimitado.

El movimiento del cuerpo es básico para que el individuo sea una persona habilidosa capaz de enfrentar y asumir comportamientos que conduzcan a un buen funcionamiento motor y sobre todo fino, sobre todo en los primeros años de vida, ya

que esto va permitir desarrollar en el niño la seguridad y firmeza de sus movimientos. (González, 1998).

Consideramos que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños/as como una unidad. Es el resultado de los logros alcanzados por el niño en los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas.

Se consideran la edad preescolar el momento en el cual la estimulación constituye un determinante del desarrollo por una serie de factores que lo proporcionan: el acelerado crecimiento, el desarrollo de los sistemas sensoriales, del sistema osteomio articular (la flexibilidad de los músculos y tendones, calcificación de los huesos, presentándose en la mano, en el pie, en la musculatura de la cara diferentes etapas de maduración), la facultad de establecer innumerables conexiones nerviosas temporales, así como el proceso de mielogénesis, que constituyen la base fisiológica que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje de las diferentes acciones. Asociados a estos están los períodos críticos o sensitivos del desarrollo, la infinita capacidad de asimilar la experiencia social transmitida por el adulto y no menos importante es la propia experiencia individual del niño. Como parte del perfeccionamiento del Currículo del Preescolar Cubano en la Dimensión del Desarrollo de la Motricidad, se incluyen contenidos relevantes que orientan hacia

movimientos de ejercitación y desarrollo de actividades tendientes a movimientos de la cara las manos dedos y los pies-dedos, ya que generalmente no reciben la intención directa cuando se realizan el resto de los ejercicios relacionados con la motricidad gruesa, considerando importante el trabajo de los mismos como parte del desarrollo integral del niño en esta etapa, lo cual contribuirá a la realización de movimientos cada vez más precisos, en su evolución futura. Los contenidos relacionados con la motricidad fina comienzan a realizarse a partir del tercer mes de nacido teniendo en cuenta el desarrollo y evolución de estos movimientos descritos anteriormente. Estos contenidos se pueden realizar en los horarios de vigilia en el primer año de vida por indicación del adulto o de ser necesario recurrir a la imitación como procedimiento eficaz para lograr el propósito deseado.

Se consideran estas edades el momento en el cual la estimulación constituye un determinante del desarrollo por una serie de factores que lo proporcionan: el acelerado crecimiento, el desarrollo de los sistemas sensoriales, del sistema osteomio articular (la flexibilidad de los músculos y tendones, calcificación de los huesos, presentándose en la mano, en el pie, en la musculatura de la cara diferentes etapas de maduración), la facultad de establecer innumerables conexiones nerviosas temporales, así como el proceso de mielogénesis, que constituyen la base fisiológica que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje de las diferentes acciones.

Asociados a estos están los períodos críticos o sensitivos del desarrollo, la infinita capacidad de asimilar la experiencia social transmitida por el adulto y no menos importante es la propia experiencia individual del niño. Como parte del Perfeccionamiento del Currículo del Preescolar Cubano en la Dimensión del

Desarrollo de la Motricidad, se incluyen contenidos relacionados con el desarrollo de la Motricidad Fina la cual está dirigida a la necesaria ejercitación y desarrollo de aquellos músculos pequeños tanto de la cara, manos, dedos y los pies-dedos, ya que generalmente no reciben la intención directa cuando se realizan el resto de los ejercicios relacionados con la motricidad gruesa, considerando importante el trabajo de los mismos como parte del desarrollo integral del niño en esta etapa, lo cual contribuirá a la realización de movimientos cada vez más precisos, en su evolución futura.

Los contenidos relacionados con la motricidad fina comienzan a realizarse a partir del tercer mes de nacido teniendo en cuenta el desarrollo y evolución de estos movimientos descritos anteriormente. Estos contenidos se pueden realizar en los horarios de vigilia en el primer año de vida por indicación del adulto o de ser necesario recurrir a la imitación como procedimiento eficaz para lograr el propósito deseado. Estos ejercicios en el resto de los grupos se ejecutarán no sólo como parte de los ejercicios de desarrollo físico general, sino en cada momento que se posibilite realizar los mismos, como por ejemplo: antes y durante el baño, en el horario dedicado al juego, los paseos y formas motivacionales que favorezcan la concentración de la atención, la relajación y la recuperación activa durante las actividades que se programen sin olvidar lo que aportan al desarrollo de la corporeidad, la flexibilidad y para que aprendan a conocer su cuerpo, sus posibilidades y las relaciones con su entorno.

La mayor consideración del sistema educativo es que los cambios van a influir en progreso de los niños en aras del desarrollo integral.

La circulación fina es fundamental, por cuanto es estimula y motiva el desarrollo

debido a que este se encuentra presente durante toda su formación académica y en su vida diaria.

Este desarrollo contribuirá en todas las destrezas que tengan el niño o niña para realizar los movimientos y habilidades que vayan surgiendo a medida del tiempo en su entorno por lo tanto la importancia de la motricidad fina es el desarrollo de los pequeños músculos y en la etapa de la Educación Inicial es la edad adecuada para desarrollarlos.

La edad preescolar presenta características propias y están vinculadas al desarrollo ulterior de los niños/as. Constituye las bases para el desarrollo físico y espiritual; además asimilan conocimientos, habilidades, se forman capacidades, cualidades volitivo- morales, que en el pasado se consideraban asequibles solo a los niños de edades mayores. El presente artículo aborda la motricidad fina en la etapa preescolar, en la misma se enriquece el accionar de movimientos que los pequeños ejecutan en su desarrollo por los diferentes años de vida. Sin pretender dar fórmulas mediante este trabajo se expone un conjunto de ejercicios que permitan incrementar los movimientos finos de los niños y niñas para la cara, las manos y los pies que son producto de la experiencia adquirida a partir del trabajo con estas edades. Mediante estos ejercicios llamamos la atención al personal docente que trabaja con esta edad infantil para que lo utilicen en vías de mejorar las actividades o tareas a desarrollar con los niños/as.

2.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Las intervenciones educativas con los juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016.

III. METODOLOGA

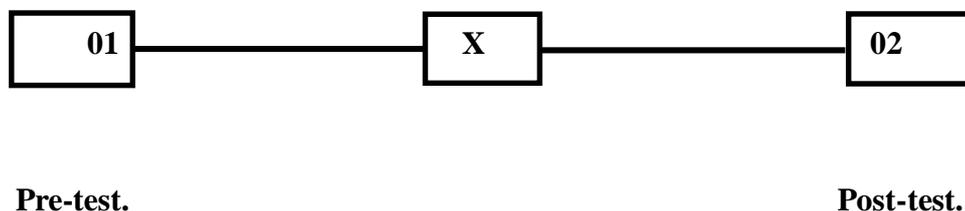
El tipo de investigación que orienta la presente investigación es explicativo, donde se explica el comportamiento de las variables en estudio, asimismo se conoce la causa y el efecto que genera la aplicación de una estrategia didáctica en ciertos individuos

El nivel de las investigaciones cuantitativo por cuanto los datos a obtener serán numéricos, se cuantificó y se sometieron a análisis estadístico.

3.1 Diseño De La Investigación

El diseño que se utilizó en la investigación es pre experimental, porque se utiliza un solo grupo el cual servirá para la aplicación de pre-test-post test.

Por la naturaleza del diseño se utilizará el siguiente esquema:



Dónde:

0 = Estudiantes de 3 años de la I.E. Urb. El Pacifico Nuevo Chimbote.

01= Pre-test al grupo de estudiantes.

X= intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto.

02= Post-test al grupo de estudiantes.

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Área geográfica La ciudad de **Nuevo Chimbote** es uno de los nueve distritos que está dividida la provincia del santa y pertenece a la Región Ancash, con una superficie de 389,83 km² que comprende una altitud media de 4 m. s. n. m. Limitada al norte con el distrito de Chimbote y al sur con los distritos de Nepeña y Samanco. Al oeste de la misma se encuentra el océano pacífico, en el que se adentra la península del Ferrol, la que encierra junto a las islas Blanca y Ferrol, la bahía de Chimbote. El clima es desértico subtropical con precipitaciones casi nulas. La temperatura oscila entre 28° C en verano y 13 C° en invierno.

3.2.2 Población

Institución Educativa nacional o publica N° 1570 “URB. EL PACIFICO”. La población pertenece a una economía media. Cuenta con 9 aulas del nivel inicial; También dichas aulas son de espacio medio y estuvieron acorde a las necesidades de los niños del nivel inicial y son estructuradas correctamente para la cantidad de niños matriculados. Cuenta también con 1 directora 9 docentes 3 auxiliares del estado y en 3 años cuentan con personal de apoyo para cada aula.

3.2.3. Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el intencionado. El muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. La población muestral estuvo conformada por 25 niños y niñas de 3 años del aula “Rosada”, de los cuales 13 son mujeres y 12 varones de la I.E. EL PACIFICO N° 1570 de Nuevo Chimbote, en el año 2016.

Tabla1

Población muestral de los niños de 3 años del aula “Rosada” de la I.E. N° 1570

DISTRITO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD Y AULA	N° DE ESTUDIANTES	
			VARONES	MUJERES
Nuevo Chimbote	N° 1570 URB. EL PACIFICO	3 años, Aula “ROSADA”	12	13
TOTAL			25	

Urb. El Pacifico.

Fuente: Nomina de los niños de 3 años matriculados en el aula “Rosada”

3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores:

3.3.1. Variable independiente

Intervenciones Educativas Con Juegos Didácticos:

Mallart, J. (2000) y Caneo, M. (1987), plantea que: “A lo didáctico se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje, Por lo tanto los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos; los juegos didácticos son utilizados constantemente en actividades de capacitación, talleres, aulas, aplicando estrategias educativas.

3.3.2 Variable dependiente

Motricidad fina:

Son aquellos movimientos con propósito y controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos y de la cara. La motricidad fina tiene una gran importancia en las primeras edades del niño/a, por ello es necesaria la realización de actividades didácticas con la finalidad del desarrollo y maduración de los movimientos los niños y niñas. (Contreras, 2011).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independientes o variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo (Dorich 2010). Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, y permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar.

3.4.1. Observación

La observación, es la estrategia fundamental del método científico. Se podría pensar en la observación como un método de recogida de informaciones, pero la observación, además de un método, es un proceso rigurosos de investigación, que permite describir situaciones y/o contractar hipótesis, siendo por tanto un método científico (Benguría y otros, 2010).

3.4.2. Lista de cotejo

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, conductas, indicadores, etc.), al lado de los cuales se puede adjuntar un tic(visto bueno, o una "X" si la conducta es no lograda, por ejemplo),un puntaje, una nota o un concepto. Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje desiertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y a que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo pose en un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida (Reyes, 2010).

- **Validez de la lista de cotejo sobre el nivel de motricidad fina.**

Validez de contenido:

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

N= número total de expertos.

Al validar el cuestionario se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de

CVR para un número de 8 expertos es de 0,75.

De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

1. Se solicitó la participación de un grupo 8 expertas del área de Educación.
2. Se alcanzó a cada de la expertas la “FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE MOTRICIDAD FINA.
3. Cada experta(o) respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas del cuestionario: ¿El conocimiento medido por esta pregunta es...
 - esencial?
 - útil pero no esencial?
 - no necesaria?
4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirma que la pregunta es esencial.
5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada uno de las preguntas. (Ver anexo 3)
6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertas que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.
7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.
8. Se analizó si las preguntas cuyo CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.
9. Se procedió a calcular el Coeficiente de Validez Total del Cuestionario

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVRi}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{25,5}{34}$$

Coeficiente de validez total = 0,75.

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a la ficha de validación se lista de cotejo sobre motricidad fina.

3.4. Plan de análisis

Para el análisis de datos y contrastar la prueba de hipótesis se utilizara la prueba de Wilcoxon, la cual se utilizara para pruebas no para métricas, utilizando el programa estadística SPSS (Statistical Package for the social Sciences) versión 19.0. El procedimiento se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación de la aplicación de la técnica y el instrumento, a los sujetos del estudiante, con la finalidad e apreciar el comportamiento de las variables. Los resultados se obtendrán utilizando el programa Microsoft Excel 2007, para el uso de tablas y gráficos.

3.4.1. Medición de variable dependiente

Tabla 2

Escala de calificación

NIVEL EDUCATIVO	ESCALA DE CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos, o evidencia dificultades para el desarrollo de esto y necesita mayor tiempo acompañamiento e intervenciones del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

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

3.5. Matriz de consistencia

Tabla 3

Título de la investigación	Formulación del problema	Objetivos	Variables	Tipo y nivel de investigación
<p>INTERVENCIONES EDUCATIVAS CON JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO ORIENTADAS AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N° 1570 URB. PACIFICO DEL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, 2016.</p>	<p>¿De qué manera las intervenciones educativas con juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejoran los desarrollos de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 URB. EL PACIFICO.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar si las intervenciones educativas con juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E. URB El PACIFICO.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años a través del pre-tés. • fina Diseñar y aplicar las intervenciones educativas bajo el enfoque colaborativo con juegos didácticos para la mejora de la motricidad de los niños y niñas de 3 años. • Evaluar y estimar la motricidad fina de los niños y niñas a través de un pos-tés. 	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Intervenciones educativas con juegos didácticos: A través de estas intervenciones permite a los niños y niñas a socializarse y trabajar de manera divertida, mediante el juego, Con la finalidad de desarrollar su motricidad fina y su desarrollo creativo.</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Motricidad fina: Son aquellos movimientos con propósito y controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos y de la cara.</p>	<p>Tipo: Explicativo Nivel: Cuantitativo Diseño: Pre experimental Técnica: La observación Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Población: Niños de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico del distrito de Nuevo Chimbote. Muestra: 25 niñas y niños del aula Rosada. Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis</p>

3.6. Principios éticos

Los principios que rigen la actividad de mi investigación es la protección población muestral que esta son los niños y niñas del aula rosada de la I.E. N° 15 Urb. El Pacifico La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

En el Beneficencia y no maleficencia Se debe asegurar el bienestar de los niños y niñas que participan en las investigaciones.asi como su docente encargada; En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Como otro punto principal de los principios requeridos fue Justicia ya que el autor y/o investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados.

El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

El consentimiento informado y expreso que se aplicó con los niños y niñas permitieron que en toda la investigación contara con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual los niños como sujetos investigadores consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Como buena práctica de la investigación se considera que ninguno de los principios éticos exime al investigador de sus responsabilidades ciudadanas, éticas y deontológicas.

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

El investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones: Falsificar o inventar datos total o parcialmente; Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial; Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos con estas indicaciones las dificultades de investigación son nulas para su total publicación.

Para culminar se considero el siguiente principio; Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA en la facultad de educación; respetando los derechos de autor.

IV. RESULTADOS

Resultados Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

4.1.1 Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños (as) de 3 años a través de un pres-test

Tabla 4. Motricidad fina de los niños(as) de 3en el pres-test

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	3	12 %
B	7	28%
C	15	60%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo marzo 2016

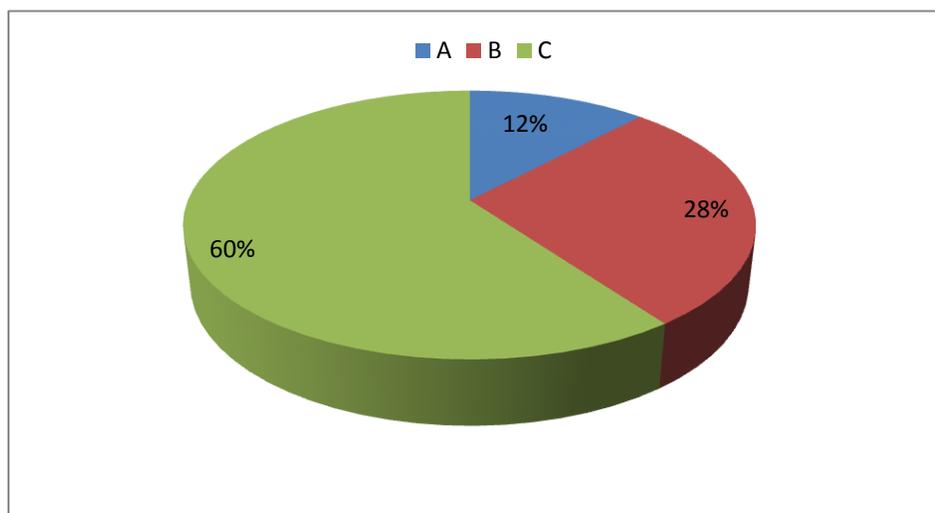


Figura 1. Motricidad fina en los niños(as) en el pre-tés.

Fuente: Tabla 4.

En la tabla 4 y figura 1, se observa que de los 25 niños del aula “Rosada” de 3 años el 60% de los niños han obtenido calificación C.

4.1.2 Intervenciones educativas con juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad fina.

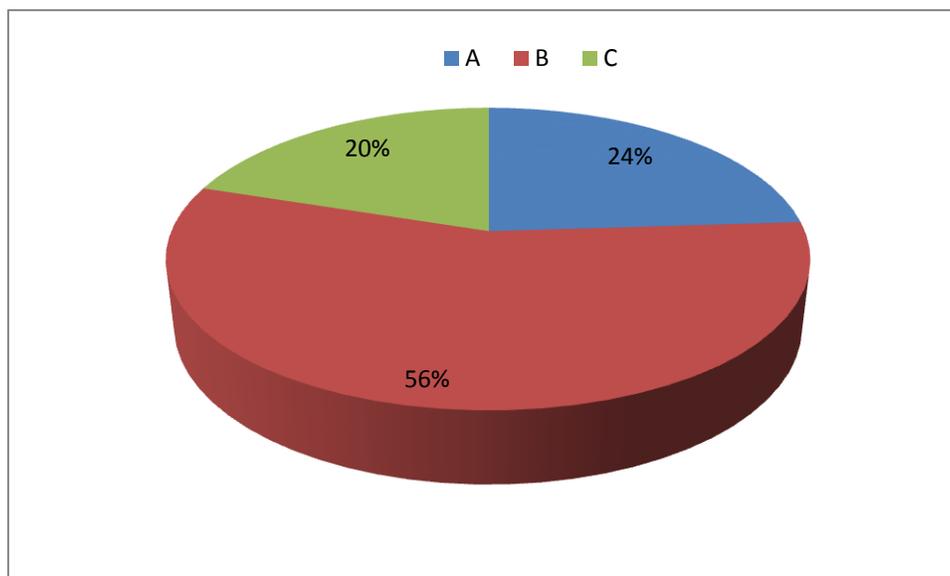
Para dar cumplimiento al presente objetivo, se ha desarrollado 15 sesiones de aprendizaje en el aula de 3 años de la I.E.N°1570 URB.EL PACIFICO después de la ejecución de cada sesión de aprendizaje los resultados fueron los siguientes:

Tabla 5. Sesión1: “Jugando con mis manitos hago bolitas”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	6	24 %
B	14	56%
C	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Abril 2016

Figura 2: Sesión 1: “Jugando con mis manitos hago bolitas”



Fuente: Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 2, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años el 56% mejoro su motricidad fina con una calificación de B.

Tabla6.

Sesión 2: “El enhebrando de botoncitos de colores”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	6	24 %
B	16	64%
C	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Abril 2016

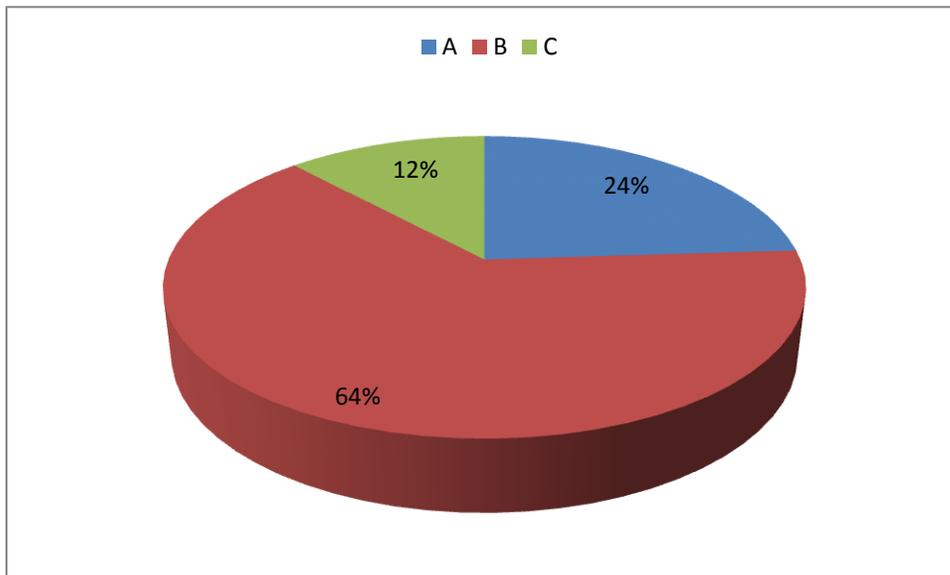


Figura 3: Sesión 2: “El enhebrando de botoncitos de colores”

Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 3, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años el 64 % muestra un avance significativo en el desarrollo de su motricidad fina con una calificación de B.

Tabla 7

Sesión 3: “Me divierto jugando con cuentas decolores”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	6	24 %
B	15	60%
C	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Abril 2016

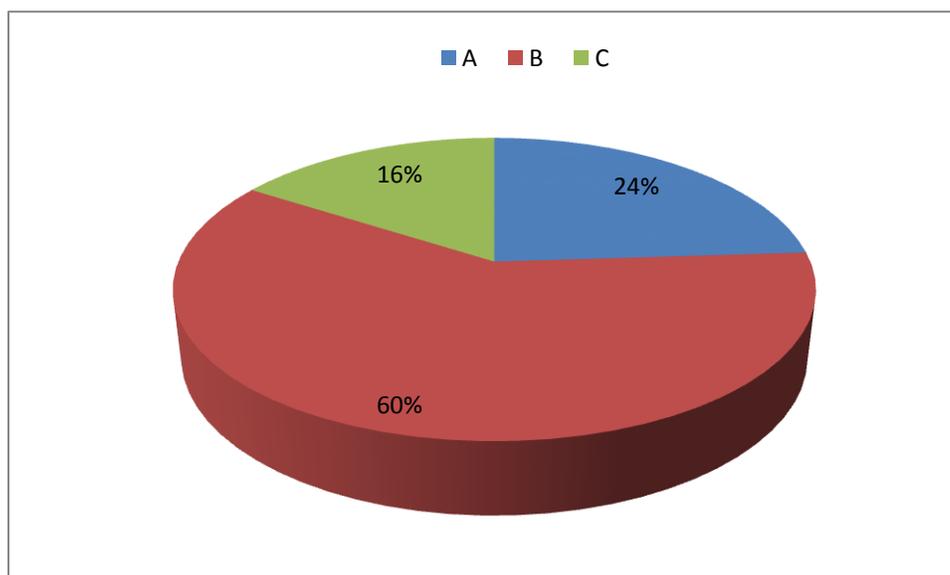


Figura 4: Sesión 3: “Me divierto jugando con cuentas decolores”

Fuente: Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 4, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años el 60 % muestra un avance significativo en el desarrollo de su motricidad fina con una calificación de B en el juego con las cuentas de colores.

Tabla 8

Sesión 4: “Enrollando lana en la baja lengüita”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	14	56 %
B	9	36%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Abril 2016

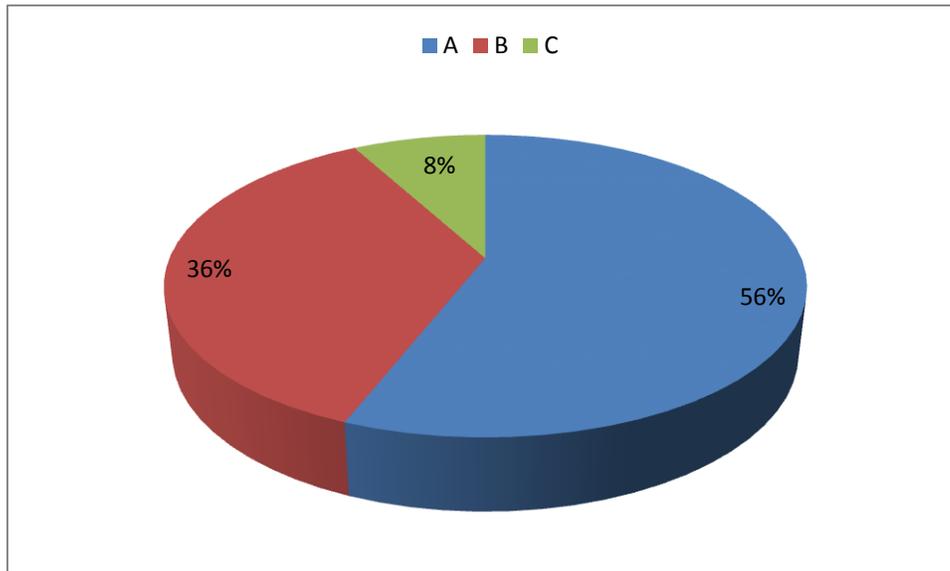


Figura 5: Sesión 4: “Enrollando lana en la baja lengüita”

Fuente: Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 5, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años el 56 % muestra un avance significativo en el desarrollo de su motricidad fina con una calificación de A.

Tabla 9

Sesión 5: “Soy un recolectorcito”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	19	76 %
B	4	16%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Abril 2016

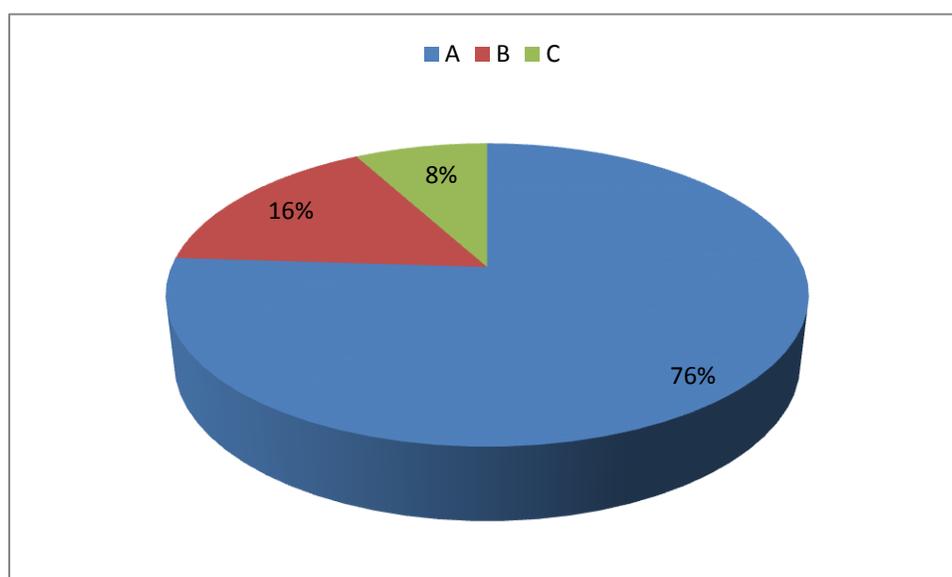


Figura 6: Sesión 5: “Soy un recolectorcito”

Fuente: Tabla 9.

En la tabla 9 y figura 6, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años el 76 % muestra un avance significativo en el desarrollo de su motricidad fina con una calificación de A. y disminuye con un 8% la calificación C.

Tabla 10

Sesión 6: “Aprendiendo a Enhebrar”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	15	60 %
B	5	20%
C	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Abril 2016

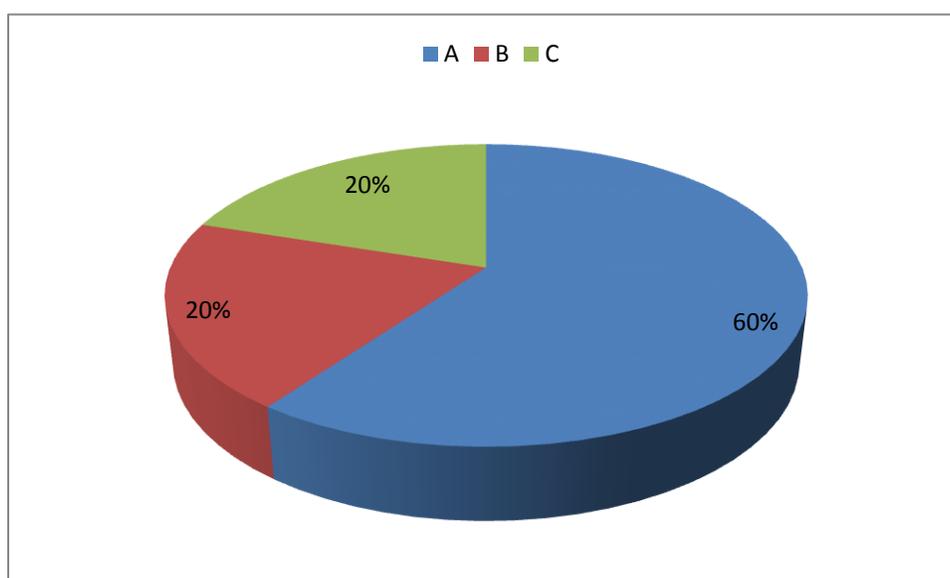


Figura 7: Sesión 6: “Aprendiendo a Enhebrar”

Fuente: Tabla 10.

En la tabla 10 y figura 7, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años el 60 % muestra un avance significativo en el desarrollo de su motricidad fina con una calificación de A. y el 40% con B y C.

Tabla 11

Sesión 7: “Aprendiendo a pronunciar y reproducir sonidos”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	13	52 %
B	8	32%
C	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

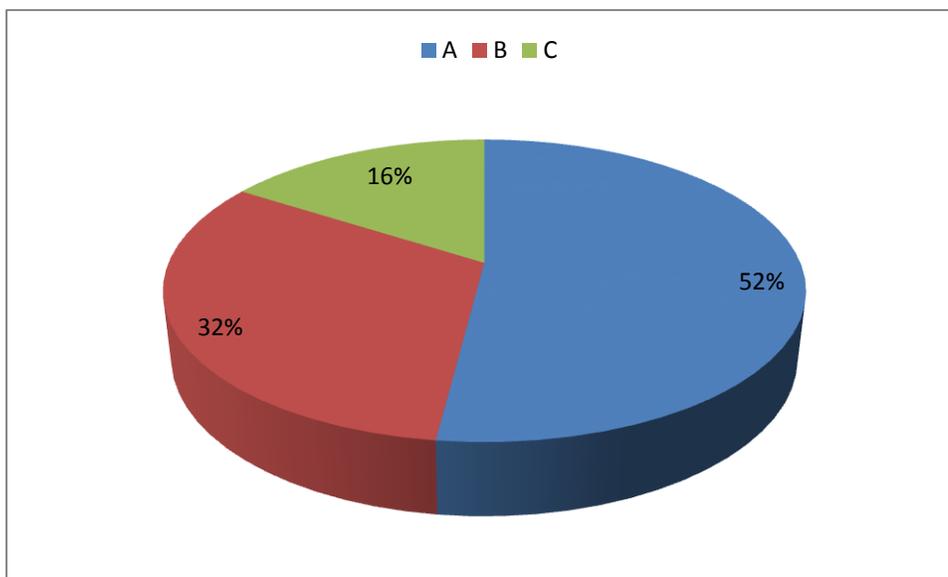


Figura 8: Sesión 7: “Aprendiendo a pronunciar y reproducir sonidos”

Fuente: Tabla 11.

Para la tabla 11 y figura 8, se percibe que de los 25 niños(as) de 3 años respondieron satisfactoriamente con un 52% a las habilidades indicadas con una calificación A.

Tabla 12

Sesión 8:“Escuchamos y aprendemos a reproducir sonidos”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	10	40 %
B	10	40%
C	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

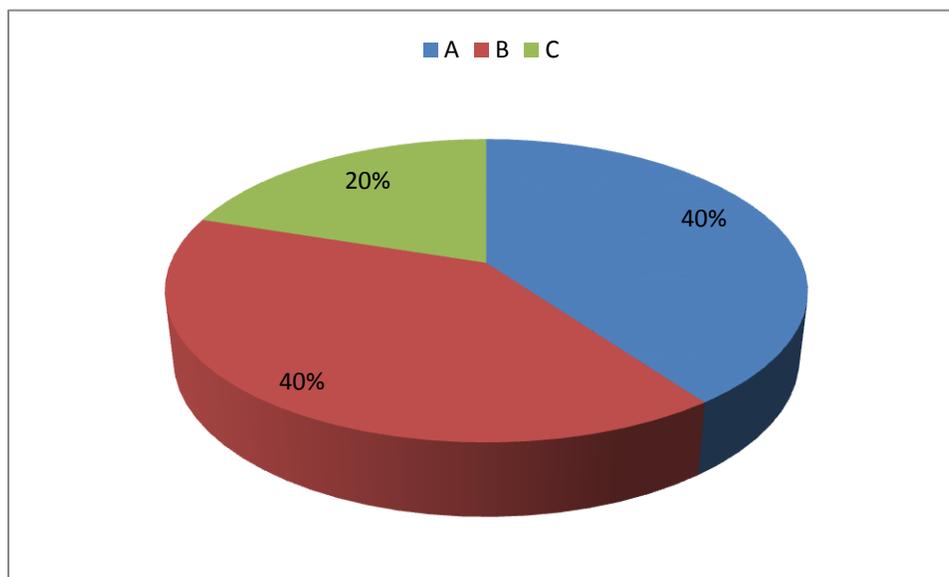


Figura 9: Sesión 8: “Escuchamos y aprendemos a reproducir sonidos”

Fuente: Tabla 12.

Para la tabla 12 y figura 9, se percibe que de los 25 niños(as) de 3 años respondieron en 40% A y B esto significa que los niños están en el nivel de desarrollo.

Tabla 13

Sesión 9:“Escuchamos y cantamos lindas canciones”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	12	48%
B	8	32%
C	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

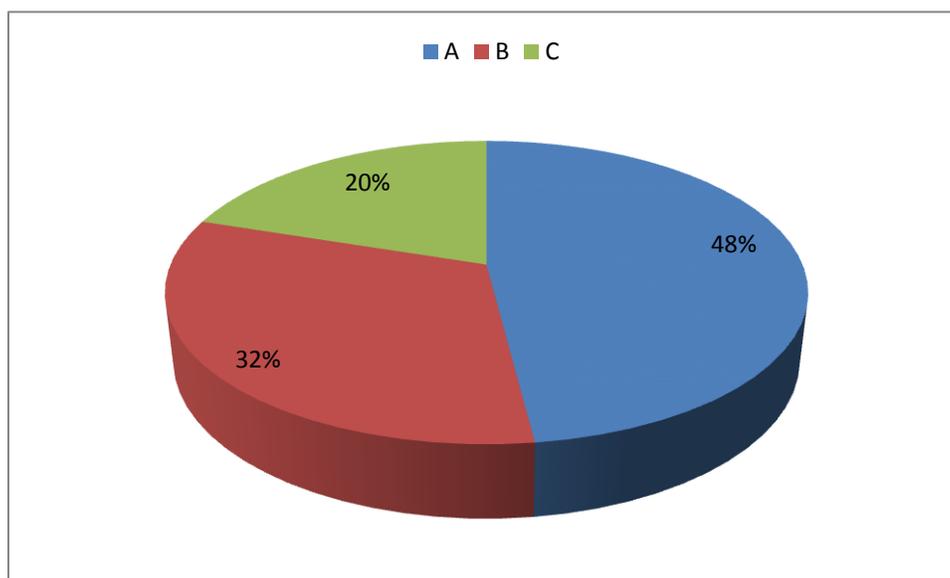


Figura 10: *Sesión 9:* “Escuchamos y cantamos lindas canciones”

Fuente: *Tabla 13.*

Para la tabla 13 y figura 10, se percibe que de los 25 niños(as) de 3 años respondieron con una mejoría del 48% en la actividad de escuchar y cantar. Y el 36% está en proceso de aprendizaje.

Tabla 14

Sesión 10: “Aprendemos a emitir y expresar gestos”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	15	60%
B	8	32%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

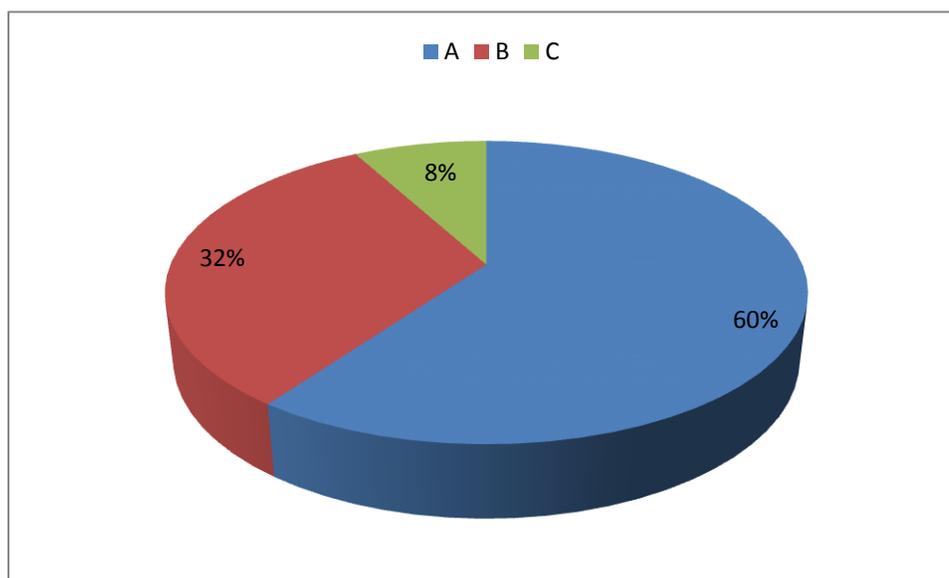


Figura 11: Sesión 10: “Aprendemos a emitir y expresar gestos”

Fuente: Tabla 14.

En la tabla 14 y figura 11, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años respondieron satisfactoriamente al indicador ya que el 60% lo logro.

Tabla 15

Sesión 11:“Aprendo hacer gestos con las mejillas y labios”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	18	72%
B	5	20%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

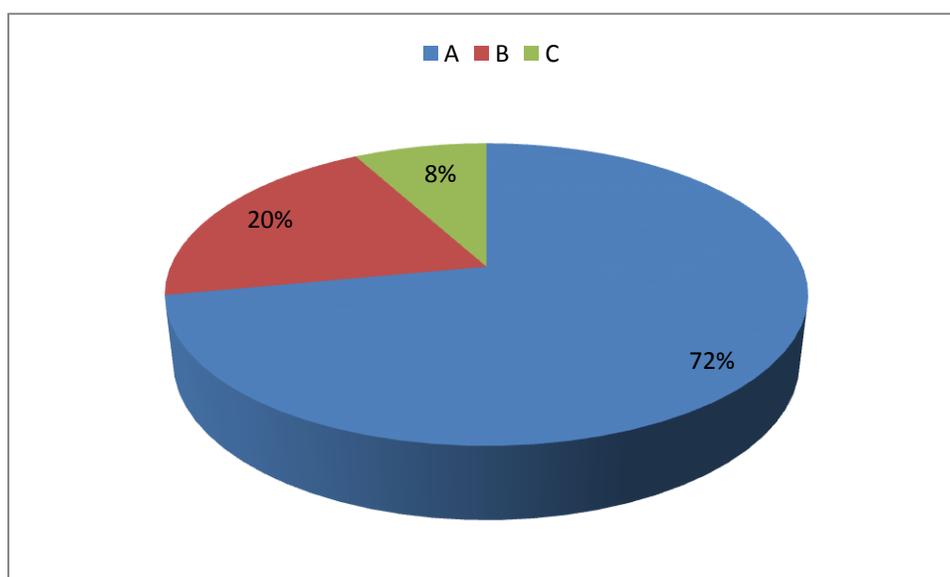


Figura 12: *Sesión 11:* “Aprendo hacer gestos con las mejillas y labios”

Fuente: *Tabla 15.*

Para la tabla 15 y figura 12, se percibe que de los 25 niños(as) de 3 años respondieron satisfactoriamente al indicador ya que el 72 % lo logro, el 20% está en B y el 8 en C

Tabla 16

Sesión 12: “Practicamos el movimiento de las manos”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	15	60%
B	7	28%
C	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

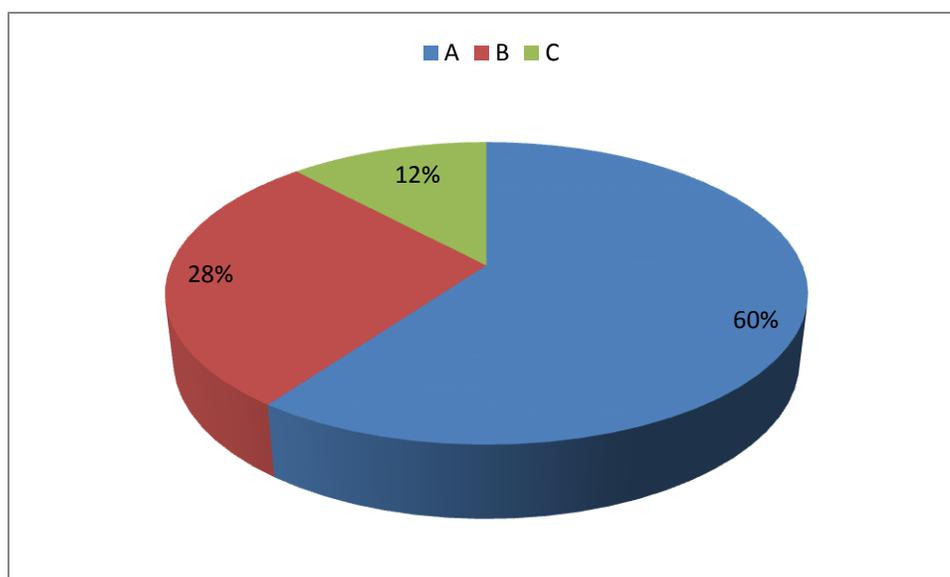


Figura 13: Sesión 12: “Practicamos el movimiento de las manos”

Para la tabla 16 y figura 13, se percibe a los 25 niños(as) de 3 años fueron calificados con el 60 % que obtuvo calificación A; y el 28% una calificación B; y solo el 12% con una calificación C.

Tabla 17

Sesión 13:“Realizamos ejercicios utilizando la muñeca y la mano”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	17	68%
B	4	16%
C	4	16%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

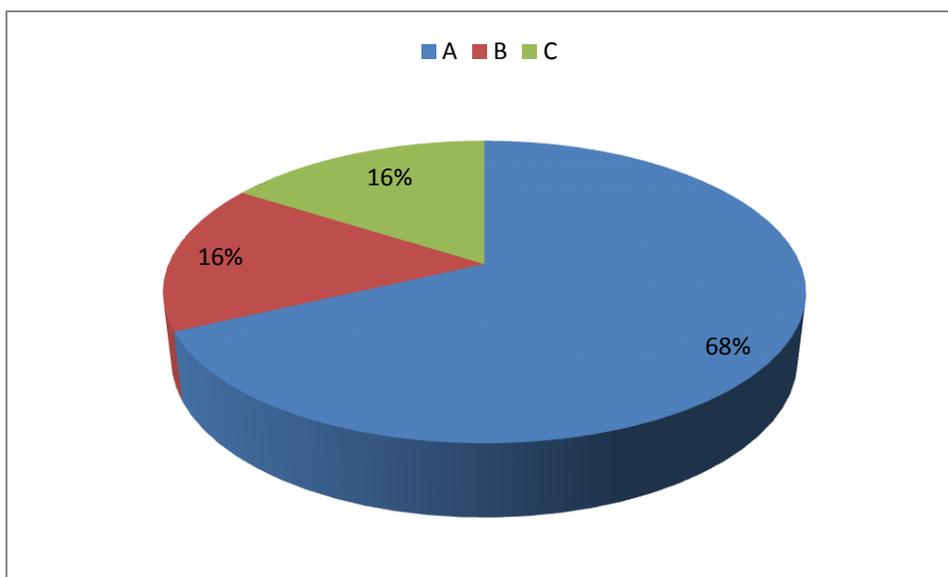


Figura 14: *Sesión 13:* “Realizamos ejercicios utilizando la muñeca y la mano”

Fuente: *Tabla 17.*

En la tabla 17 y figura 14, se observa que de los 25 niños(as) del aula “Rosada” de 3 años respondieron satisfactoriamente al indicador con un 60 % que obtuvo calificación A; y el 28% una calificación B; y solo el 12% con una calificación C.

Tabla 18

Sesión 14:“Aprendiendo a enroscar y abotonar”

Logro del Aprendizaje	Nº de Niños	Porcentaje
A	20	80%
B	3	12%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

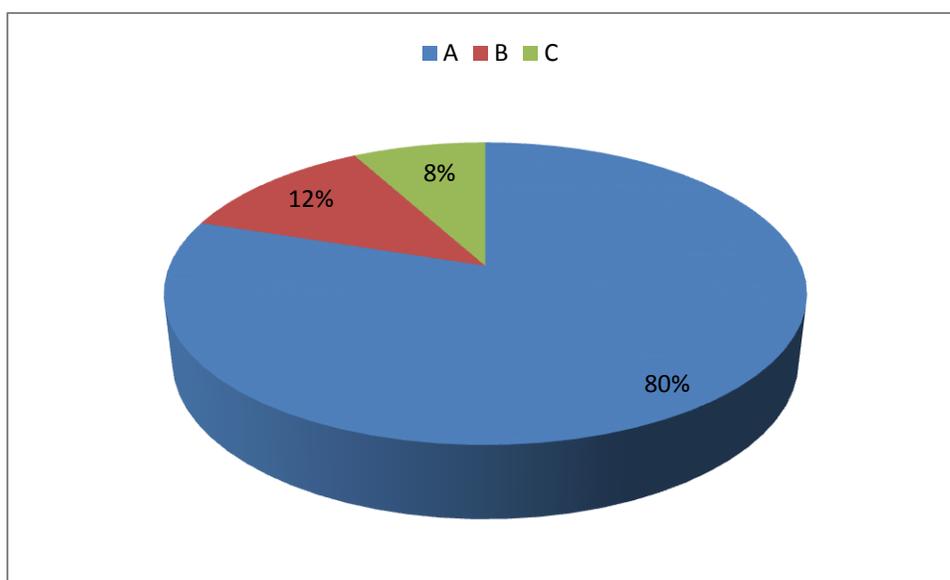


Figura 15: *Sesión 14:* “Aprendiendo a enroscar y abotonar”

Para la tabla 18 y figura 15, se aprecia que de los 25 niños(as) de 3 años respondieron al indicador con un 80 % lo cual significa que las intervenciones educativas con juegos didácticos están respondiendo satisfactoriamente.

Tabla 19

Sesión 15: “Aprendemos a realizar ejercicios utilizando los dedos”

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	20	84%
B	3	8%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

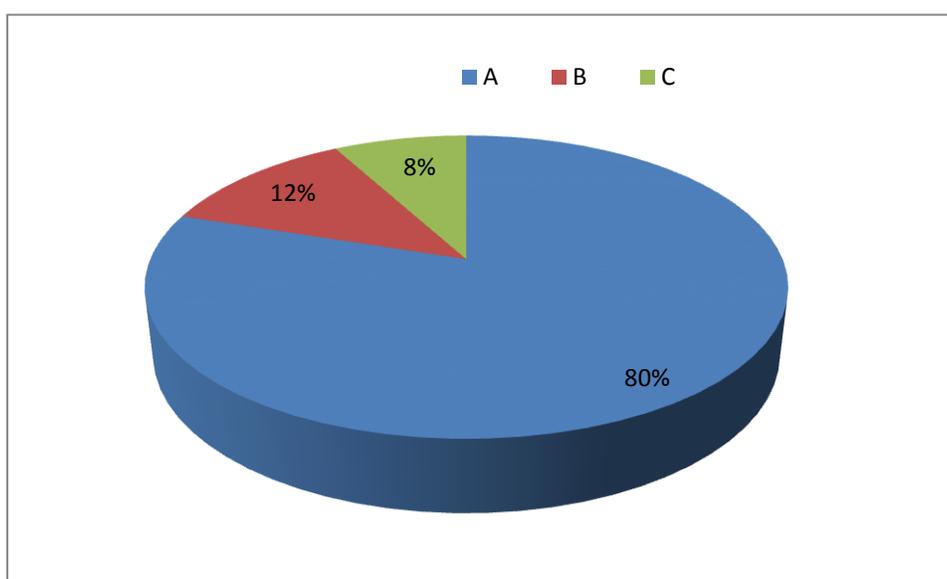


Figura 16: *Sesión 15: “Aprendemos a realizar ejercicios utilizándolos dedos”*

Fuente: *Tabla 19.*

Según la tabla 19 y figura 16, se percibe que del 25 niños (as) del aula “Rosada” de 3 años respondieron con el 84% de manera satisfactoria a la variable dependiente ya que las intervenciones educativas se realizaron de manera acertada a la hipótesis.

Calcular la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años, en base al post test

Tabla 20

Desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de 3 años a través del pos-test

Logro del Aprendizaje	N° de Niños	Porcentaje
A	20	80%
B	3	12%
C	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo Mayo2016

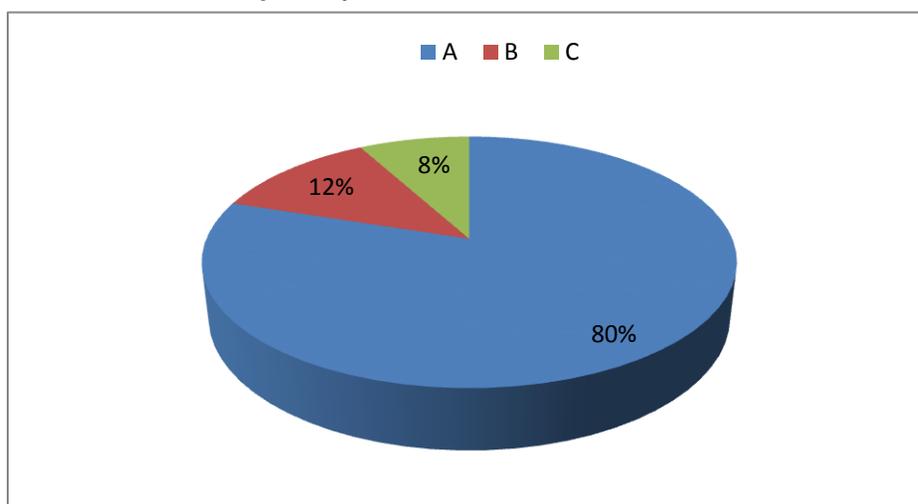


Figura 17:*Desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de 3 años a través del pos-test*

Fuente: Tabla 20.

En la tabla 20 y gráfico 17, en relación a la evaluación de la motricidad fina a través del post test, se observa que el 80% de los niños alcanzo el logro destacado (A); y el 12% de los niños ha alcanzado el nivel (B) que está en proceso; y solo el 8% de los niños y niñas están con nivel (C). Podemos decir que el objetivo se logro satisfactoriamente.

4.2. Análisis de resultados:

Luego de procesar los resultados anteriormente en las tablas y gráficos, con las intervenciones educativas con los juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo, mejoro progresivamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños. El análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos específicos y la hipótesis planteada.

4.2.1. Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años a través de un pres-test.

Los resultados obtenidos se asume que los niños de 3 años de la I.E. 1570 están el 60% de los niños se encuentra en el nivel C, y el 12% de los niños ha alcanzado el logro previsto, el nivel A. Esto implica que para alcanzar una meta en la etapa inicial se requiere cimentar las bases y conducir hacia sendas que permitan elevar aprendizajes en el futuro, desterrando así logros bajos como el C.

Villamizar (2001) Expresión plástica en el nivel inicial de pre escolar de la escuela Quebrada de Becerras de Duitamaen Boyacá; en la cual concluye que según la propuesta se logró la creatividad a través de la realización de objetos como máscara, títeres, vasijas, flores, animales, etc. y la motricidad fina utilizando el papel maché en forma práctica y sistemática a partir de la expresión artística. Este punto de vista de Moreno (2010) por ello es básico el uso de estos materiales puesto que permite al niño expresar en objetos una forma de comunicarse. Asimismo, concluye que apenas un pequeño porcentaje de la muestra concibe los lenguajes como medio fundamental para la aplicación de procesos de comunicación y expresión en el niño y niña preescolar. Lo cual refleja poco dominio de los elementos teóricos y pedagógicos que soportan y sustentan los efectos de la actividad gráfico-plástica en los

educandos. Se observa que los docentes tienen desconocimiento de las técnicas gráficas plásticas. Y con el punto de vista anteriormente lo comparamos con las teorías pedagógicas que no resultan buenos resultados con el desarrollo de la creatividad del niño, como caberecalcar y observamos que existe una gran relación entre estos puntos de vista entre estos dos autores. Las finalidades de estas diversos juegos didácticos es estimular y desarrollar la coordinación del movimiento de los dedos de los niños y niñas, así como explorar y manipular los materiales didácticos que van a utilizar desarrollando la habilidad motriz fina (Santamaría, 2004). Para llevar a cabo el uso de estos materiales y la exploración, con el fin del dominio se requiere practicar diversas actividades que son las siguientes: Pintar, punzar, rasgado, recortar, modelado (barro, cerámica en frío, plastilina, masa etc.), sellado, esgrafiado, origami, kirigami, dactilo pintura, dibujo (garabatos), colorear, copia de formas, pintar soplando y trenzados (Valdéz, 2012). Es recomendable que los docentes debemos tener una capacitación continua, con los temas que resaltan como la creatividad del niño, en lo que se refiere a la música, el arte y entre otros, para esto el docente debe estar informado. En las clases el docente no debe trabajar solo en el aspecto teórico sino también en el aspecto práctico, ya que eso con lleva a un buen desarrollo en el aprendizaje del niño y desarrollar su creatividad y su motricidad fina en el niño o niña.

4.2.2. Aplicar las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo.

Los resultados obtenidos en este objetivo, es el resultado de las intervenciones educativas con juegos didácticos basadas en el enfoque colaborativo, durante las 15 sesiones se muestra que los niños fueron mejorando su motricidad fina por cada sesión aplicada; Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por Rodríguez (2009).

Castro (2222) señala que una secuencia didáctica consiste en una serie de actividades con un progresivo nivel de complejidad en cuanto a las aproximaciones que los alumnos deberán realizar para la resolución de un problema dado. El taller de motricidad se basa en la realización de un taller para alumnos de educación infantil. Donde desarrolla la coordinación, el equilibrio, la orientación en el espacio y en el tiempo. Favorecer valores propios de la convivencia como la tolerancia, la solidaridad, la empatía y la cooperación.

4.3.3. Evaluar la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años a través de un pos test.

Los resultados relacionados con este objetivo son datos obtenidos del instrumento lista de cotejo con la cual se evaluó el desarrollo de la motricidad fina en los niños(as) de 3 años. La cual en el post test, se percibe que solo el 8% de ellos se encuentran en el nivel C; mientras que el 84% de los niños y niñas alcanzaron el nivel A.

Según Albuja (2009); realizó una investigación sobre el Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años. Concluyo su investigación, a que mayormente los maestros dan más importancia a la programación curricular, se preocupan más por completar el currículo y cumplir con fechas precisas para acabar el programa; que por las necesidades reales de los niños. El horario que tienen los niños es muy largo y cansado, y de ello se desprende la necesidad de proponer un programa que permita a las maestras, a partir de identificarlos requerimientos de cada niño, aplicar una herramienta que potencie las habilidades motrices finas. Según la investigación se corrobora la opinión de Ortega, Posso (2010); Dados los resultados obtenidos, ellos concluyeron que se observó que las maestras no han desarrollado ciertas técnicas como: recorte, plegado, ensartado, cosido, dibujo: siendo éstas técnicas necesarias para el

desarrollo motriz y el aprendizaje significativo. Comparando ambos aportes de estos diversos autores resaltamos que actualmente los docentes se preocupan en trabajar puros contenidos dejando a un lado la práctica, y sin utilizar juegos didácticos necesarios para la motricidad fina de los niños.

Los juegos didácticos como medio para seguir percibiendo, interiorizando, comprendiendo, descubriendo, favorece el desarrollo integral. El objetivo de los juegos didácticos es favorecer el desarrollo integral, percepción, creatividad, autoestima, motor y desarrollo cognitivo. De allí que la variedad e incorporación nuevas formas de enseñar en base al movimiento lúdico enriquecer el aprendizaje y tiende a generar en el niño mayor concentración y atención. En los juegos didácticos es importante el proceso, (Bejerano, 2009) Propone actividades para propiciar la mejora de la motricidad fina en los niños de las comunidades de economía baja, es muy importante resaltar esto ya que son acciones que todas personas debemos de realizar ya que estos niños son el futuro de nuestro país y depende de nosotros para ellos sean un bien del futuro.

4.3.4. Contrastación de hipótesis

Para contrastar la hipótesis de la investigación, se utilizándose la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 5%, que es igual al 0,05. Tomando como referentes comparativos, pre test y pos test aplicando los sujetos en estudio. Después de tabular los datos en el software SPSS, en el resultado del contraste obtenido se aprecia que el valor de $p = 0,000$; el cual es menor que 0,05 el valor de la significancia. Con este resultado se comprueba la significatividad de la hipótesis, donde las intervenciones educativas con los juegos didácticos basadas en el enfoque colaborativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina de los niños 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico en el distrito de

Nuevo Chimbote en el año 2016. Esta debe estudiarse desde el proceso psicomotriz. Hay que centrar el estudio en una tarea educativa como la escritura o movimientos propios, se puede perder la orientación desde la visión psicomotriz y el soporte sobre el cual se sustenta, como es el sistema nervioso. En este contexto, podemos decir que la motricidad es una acción vivenciada, propia de la educación. Se apoya en la noción del desarrollo neuro-psico-socio-motriz del Los resultados se corroboran con la investigación realizado por Martínez C, Urdangarin; quienes realizaron una investigación titulada “Evaluación del 78 desarrollo psicomotor de los niños institucionalizados menores de un año mediante tres herramientas distintas de evaluación, en Santiago de Chile en el 2005”, en dicho estudio se aplicaron la escala de evaluación del desarrollo psicomotor de 0 a 24 meses de Soledad Rodríguez. (EEDP), la escala de desarrollo psicomotor de la primera infancia. (EDPPI) y el diagnóstico funcional del desarrollo según el método de Munich. (DFDM) a 55 niños institucionalizados menores de un año, con el fin de responder si los resultados arrojados presentaban diferencias significativas evaluando mediante tres herramientas distintas de evaluación. Un estudio no experimental, descriptivo y transaccional. De acuerdo a los resultados, mostraron diferencias en el número de niños con retraso que arrojaba cada herramienta, 96% de retraso según el DFDM, 22% según EDPPI, mientras que el EEDP arroja sólo un 5% de retrasos. Esto analizado estadísticamente arroja diferencias significativas entre el EEDP y el DFDM, y entre el DFDM y EDPPI. Además se revelaron importantes carencias presentadas por el EEDP, la herramienta más difundida a nivel nacional.

CONCLUSIONES

- Mediante el pre test realizado se pudo observar que los niños y niñas no desarrollada la motricidad fina, en la aplicación del pre, test las calificaciones de los niños en su gran mayoría se ubicaron en el nivel de inicio.
- El diseño y la correcta aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina, durante la ejecución los niños fueron mejorando destrezas y habilidades, cuyos resultados se reflejaron en los promedios de las sesiones aplicadas.
- Mediante el post test realizado se pudo observar que los niños y niñas tuvieron un mejor rendimiento al ser evaluados, en comparación con el desenlace del pre test, donde el 84 % de los niños alcanzaron los resultados esperados, con una calificación de A.
- Al contrastar la hipótesis, se obtuvo un nivel de significativita en la prueba estadística no para métrica de Wilcoxon es $= 0,000 < \text{que } 0,05$, esto indica que existe una diferencia significativa en la mejora de la motricidad fina de los niños lo cual permite la aceptación de la hipótesis planteada para la elaboración de la tesis.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ALBUJA, R. (2009). Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4a 5 años (Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Equinoccial, Ecuador). Recuperada de: <http://www.google.com.pe/>.
- ALVES. L. (2007). Introducción a la didáctica. *Kapelusz*. (Información de un blog). Fecha de publicación el 11/09/2007. Recuperado de: <http://apli.wordpress.com/?p=4>
- ANÓNIMO (2007). Qué es didáctica.(Información del Blog). Fecha de publicación el 14/09/2007. Recuperada de: <http://dipi.obolog.es/didacticar-43171>.
- ARTEAGA,F.(2006).Aprendizaje colaborativo.2-12.Fecha de publicación el 20/06/2006. Recuperada de, <http://www.monografias.com/trabajos34/aprendizaje->
- BEQUER, D.(2002)) “El comportamiento del desarrollo motor de los niños cubanos en el primer año de vida”. Tesis en Opcional grado Científico de Doctora. Ciudad de La Habana.
- GONZÁLEZ. R. (1998) “Caracterización Motriz del niño cubano de 1a 6 años que asiste a Los Círculos Infantiles”. Ciudad de La Habana.
- LE BOULCH, J. (1995) “Eldesarrollopsicomotordesdeelnacimientoohastalos6años” Consecuencias Educativas. Ediciones Paidós, Barcelona.
- MINEDU (1998) “Programas de Educación para los niños del primero al sexto año de

vida”, Pueblo y Educación.

ROJAS, E. (2007) “Consideraciones acerca de la motricidad fina en la Edad Inicial y Preescolar”

VIGOTSKI, L. (1982) Pensamiento y Lenguaje: Pueblo y Educación. Ciudad de La

Habana. El juego didáctico. Recuperado el 31 de mayo de 2010. Disponible en la web: <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

BURGOS, N. Y VIADYS, G. (2005) Juegos educativos y materiales manipulativos: un

aporte a la disposición para el aprendizaje de las Matemáticas. Recuperado el 31 de mayo de 2010. Disponible en la web: <http://biblioteca.uct.cl/tesis/viadys-burgos-damaris-fica-luisa-navarro-daniela-paredes-maria-paredes-dora-rebolledo/tesis.pdf>

ARCHILA, C Y GLORIAY. (2002): Estimulación en motricidad fina en niños de 5 a 6 años. México, Editorial Trillas.

AMADOR, M. (1994): Educa a tu Hijo. Ciudad de La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

BERNAUS, C. (1990): Cuaderno de grafismo. Barcelona. Editorial Vicens-Básica.

BOULCH, J. (1983) El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años. Madrid, Editorial Alianza Universal.

GUTIÉRREZ, P. (2012).

Técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años. (Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote, Chimbote). *Revista IN CRESCENDO*. Vol. 1, 17 y 23. Recuperada de, <http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo>

BRIONES C. Y SALDAMANDO L. (2012) Motricidad fina [Artículo de internet].

Citado el 22 de Marzo de 2012].recuperado de:

<http://www.mundoflipper.com>

JESSICA P. La psicomotricidad y el desarrollo del niño. [Artículo en Internet] citado 1 de enero 2012, Disponible en:

<http://lacomplejidaddelapsicomotricidad.blogspot.com>

PIERLUISSI, N. Enfoque colaborativo. [Blog de internet]. [Citado el 12 de marzo de 2013]. Disponible en:

<http://aprenderencomunidad.wordpress.com/2012/08/07/enfoques-paradigmas-y-caracteristicas-del-aprendizaje-colaborativo/>

EDUC.AR. Aprendizaje colaborativo. [Blog de internet]. Publicado el 1/Octubre De /2012; citado el 5 de mayo de 2013]. Disponible en:

<http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=112781>

GARCÍA, J. (2006). ¿Qué es el aprendizaje colaborativo? (Información de un blog).

Fecha de publicación el 29/10/2006. Recuperada de,

<http://jgarcia.wordpress.com/>

ESCOBAR, E. (2009). Propuesta para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas menores de cinco años de las comunidades del sector de Cruz Chikta Cantón Tena provincia de Napo, durante el año 2007. (Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Equinoccial, Ecuador). Recuperada de:

<http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&v>

ORTEGA, C., POSSO L. (2010). La motricidad fina para una adecuada coordinación

motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos “a” y “b” de la unidad educativa experimental “Teodoro Gómez De La Torre” de la parroquia El Sagrario Cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009-

2010 (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica Del Norte, Ibarra).

Recuperada de,

<http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&v>

REINO, C. (2011). Motricidad fina. Slideshare. Fecha de publicación el 29/06/2011.

Recuperada de: <http://es.slideshare.net/ChristianReino/motricidad-fina->

REYES, A. (2010). Lista de cotejo. *Scribd*. Fecha de publicación el 12/08/2010.

Recuperada de: <https://es.scribd.com/doc/35751211/Lista-de-Cotejo>

RIERA, A. (2013). Problemas de motricidad. Netmons. (Revista digital). Recuperada

de, <http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo>

RODRÍGUEZ, M. (2014). Aprendizaje colaborativo. *Scribd*. Fecha de publicación el 21/03/2014. Recuperada de:

<http://es.scribd.com/doc/213726497/Aprendizaje-Colaborativo-pdf>

SACHO, M. (2012). La importancia de la motricidad en educación infantil.

(Información de un Blog). Fecha de publicación el 5/11/2012. Recuperada de:

<http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&v>

SÁNCHEZ A. Importancia de la motricidad fina. [Artículo de internet]. Educa peques.

[Citado 22 May 2013]. Disponible en: <http://www.educapeques.com/escuela->

[de](#) padres/psicomotricidad-fina.ht

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2010). Diseño curricular básico nacional. Para la

carrera profesional de Profesor de educación Inicial. Recuperado de:http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpdescargas/2010/DCBN_Inicial_2010.pdf

ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Jugando con mis manitas hago bolitas
4. FECHA DE APLICACIÓN : 03 / 04 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Embolilla con papel crepe el contorno de la imagen. - Pinta con crayolas el relleno de la imagen. 	Lista de Cotejo	Observación

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación:</p> <p style="text-align: center;">CANTAMOS EL ELFANTE TROMPITA</p> <p>Saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De que nos habla la canción - Debemos portarnos mal con la mamita <p>Generación de conflictos</p> <p>¿Por qué el elefante le llama a su mamita?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Se les mostrara la silueta o imagen del elefante trompita y su mamita también dirigiéndose a una piscina llena de pelotitas de colores donde a manera de juego se desea divertir; para lo cual los niños y niñas aran el juego didáctico de manera participativa y les brindara estas pelotitas de colores para poner en el contorno del cuerpo del elefante con ayuda de la miss usamos cinta adhesiva y así hacemos un juego didáctico divertido y luego les presenta material como papel crepe y las crayolas con ayuda e indicación de la miss se les dice ahora a embolilla y crear bolitas pequeñas y juntos vamos indicando contexturas y colores de igual manera con la crayolas. La practicante explica el uso correcto de los materiales.</p> <p>EL USO CORRECTO DE LAS CRAYOLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de trabajar con las crayolas, necesitamos una hoja impresa en el que este plasmado una imagen y luego podemos empezar con el pintado con crayolas. • Cogemos correctamente la crayola, utilizando los tres dedos (dedo pulgar, dedo índice, dedo medio). • Ubicamos la crayola en la imagen donde vamos a pintar, luego empezamos a pintar, y así sucesivamente, escogiendo los diversos colores que podemos encontrar <p>EL USO CORRECTO DEL PAPEL CREPE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de trabajar con el papel crepe, necesitamos cortar un pedazo para trabajar más rápido. • Luego podemos rasgar (cortar con la mano, en la que podemos utilizar las dos manos). • Después de rasgar lo podemos Embolilla (hacer bolitas), utilizando las dos manos, o los dedos.
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>Dialogan:</p> <p>¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido:</p> <p>Realiza su hoja de aplicación donde está el elefante trompita sin color para que ellos coloren y peguen sus bolitas de papel en el contorno de la imagen.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

- Canción:

ELEFANTE TROMPITA

Yo tengo un elefante / Que se llama trompita Que mueve las orejas llamando a su mamita Y su mamá le dice / Pórtate bien trompita Si no te voy a dar UN TASTAS EN LA COLITA

- Indicación del juego didáctico:
 - Primero los agrupamos para tener mejor orden y dicamos
 - Elegiremos a los participantes para cada color de bolitas o pelotitas de papel
 - Luego pegaran en el contorno de la figura del elefante
 - Finalmente aran y crearan de manera de embolilla do sus propias bolitas de papel crepe de colores para pegar en la hoja de aplicación
- Siluetas de los personajes de la canción el juego.

TROMPITA

MAMA DE TROMPITA

PICSINA CON LAS PELOTTAS DE PAPEL

HOJA DE APLICACIÓN

Nombre:.....Fecha :

Embolilla papel crepe y pega en el contorno del cuerpo del elefante y luego colorea con crayolas.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 01

DENOMINACIÓN: Jugando con mis manitas hago bolitas

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Embolilla y pega el contorno de la imagen.		Pinta con crayolas el relleno de la imagen.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Enhebrando botoncitos de colores
4. FECHA DE APLICACIÓN : 05 / 04 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enhebra botones de los gorros del payasito. - Rasga y pega papel lustre en los globos del payasito. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: A manera de juego se les presenta a la visita el payasito pitínpitín quien desea hacer su fiesta de cumpleaños y nos trajo unas cositas muy bonitas.</p> <p>Saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quien vino a visitarnos - Que hacen los payos <p>Generación de conflictos ¿El payasito pitínpitín a que habrá venido?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Luego de presentar a nuestro amigo pitínpitín le pediremos que nos muestre su mochila de cosas y sabremos que habrá traído sacamos los gorros de payaso que tiene forma de triángulo pero que no están formados aun y también globos de color blanco; entonces actuamos con nuestro títere de payasito diciendo y explicando el juego a los niños oooo que paso payasito pitínpitín y el pobre payasito nos indica muy triste y llorando que no pudo terminar los gorritos y sin globos están sin color. Entonces luego la miss interviene y le dice pero no llores te gustaría que te ayudemos a terminarlos y el payasito muy contento y bailando nos dice que si entonces se les reparte los gorros que faltan enhebrar los botones de una esquina para tener la forma correcta y lista para usarlo y de igual forma indica el payasito que también desea que sus globos sean de muchos colores para poder empezar la fiesta para lo cual le ponemos música para bailar y para el final se les entrega su hoja de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para lo cual se les indica la forma de trabajar el material, presenta el material un gorro de tela en forma de triángulo, se le hace los ojales a ambos lados para que los niños introduzcan el botón en el ojal y lo abrochen. Se invitará a los niños y niñas a trabajar con su material. - Les indica que aún faltan los globos del payasito y el cual tiene el siguiente uso correcto Antes de trabajar con el papel, necesitamos cortar un pedazo para trabajar más rápido. Luego podemos rasgar (cortar con la mano, en la que podemos utilizar las dos manos).
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Quién vino a visitarnos? ¿Pudimos ayudarlo?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido: Realiza su hoja de aplicación donde rasgaran papel crepe en forma pequeña para pegar dentro de los globos del payasito pitínpitín.</p>

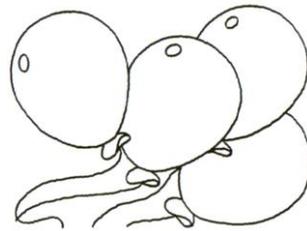
IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

JUEGO DEL PAYASITO PITÍN PITÍN:

- Objetivo: Realizar habilidades de abotonar para desarrollar la motricidad fina.
- Materiales: Payaso, gorro, botones, recortes de tela.
- Organización: Sentados en su puesto de trabajo.
- Desarrollo: Motivar a los niños y niñas con la llegada del payasito Pitín, Pitín el payaso les trajo unos gorros y globos para su fiesta de cumpleaños, él quiere que ustedes lo ayuden a abotonar su gorro para repartírselo a los niños y niñas. Actuar para los niños.
- Por ultimo rasgar papel lustre de colores una forma pequeña para rellenar de color los globos del payasito.



Nombre:..... Fecha:.....

.....

Rasg
colo:



S;

www.dibujosyjugos.com

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 02

DENOMINACIÓN: Enhebrando botoncitos de colores

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Enhebra botones de los gorros del payasito.		Rasga y pega papel lustre en los globos del payasito	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Me divierto jugando con cuentas de colores.
4. FECHA DE APLICACIÓN : 07 / 04 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inserta cuentas usando las pinzas digitales dentro los tubos del juego. - Traza con plumón por las líneas punteadas de manera horizontal 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se les cantara la canción de los colores: Globos globosglobos de lindos colores rojos y amarillos azules y verdes globos globosglobos de lindos colores me gusta mirarlos ya van a bailar y a mover movermovermovermoverMOVER Y PARAR ; bailar y a mover movermovermovermoverMOVER Y PARAR ; bailar y a mover movermovermovermoverMOVER Y PARAR . (bis)</p> <p>Saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De que nos habla la canción - Que hacen los globos y de que colores son <p>Generación de conflictos ¿Por qué los globos tienen colores bonitos?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Para esta oportunidad se les realiza el juego POM POM DROP Consiste en alinear a los niños y de manera didáctica con este juego elaborado de tubitos de colores y con una canasta de cuentas los niños con unas pinzas digitales deben coger 1 cuenta con el respectivo color al tubo donde ubicara la cuenta haciéndolo ingresar por su pequeño orificio. Para que esto sea más divertido cantamos las canciones de los colores, los niños deben participar hasta terminar de ubicar las cuentas dentro luego verificaremos si lo hicieron de manera correcta para saber si estas siguiendo los patrones de colores y el uso adecuado de las pinzas digitales:</p> <p>USO ADECUADO DE LAS PINSAS DIGITALES.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antes de trabajar tenemos que tener el material didáctico en un lugar visible y sostenible debe tener colores muy resaltantes de acuerdo a la edad del niño para 3 años usaremos los colores rojo, amarillo, azul y verde luego tener las cuentas con dichos colores a insertar con las pinzas en los tubitos. -Después comenzamos a introducir las cuentas dentro de los tubitos, y así sucesivamente se comienza a insertar. <p>Prepara canciones que hagan la participación de los niños divertida como si estuvieran en una competencia de cumpleaños y estén así motivados a desarrollar el insertado.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición:</p> <p>Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido:</p> <p>Realiza su hoja de aplicación dondeharán trazos de como ingreso la cuenta en los pequeños tubos del juego POM POM DROP.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

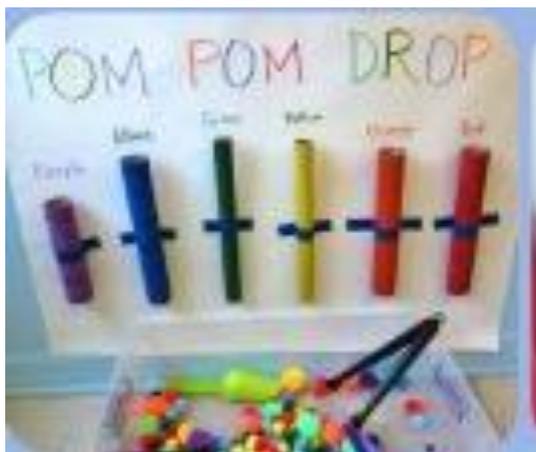
Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

JUEGO DEL POM POM DROP

Consiste en tener un panel con el juego elaborado con reciclaje para adecuarlo a la realidad de los niños estos deben tener colores llamativos estar ubicados de manera horizontal y de manera que solo haya un orificio por donde insertaran las cuentas u otros objetos pequeños de colores. Para ello los participantes deben estar motivados con música y con un premio de recompensa por participar en el juego.

MODELO DEL JUEGO:



CANCIÓN:

Globos globosglobos de lindos colores rojos
y amarillos azules y verdes globos
globosglobos de lindos colores me gusta
mirarlos ya van a bailar y a mover
movermovermovermoverMOVER Y
PARAR ; bailar y a mover
movermovermovermoverMOVER Y
PARAR ; bailar y a mover
movermovermovermoverMOVER Y
PARAR . (bis)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 03

DENOMINACIÓN: Me divierto jugando con cuentas de colores

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Inserta cuentas usando las pinzas digitales dentro los tubos del juego.		Traza con plumón por las líneas punteadas de manera horizontal	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Enrollando mi lana suavcita en mi baja lengüita .
4. FECHA DE APLICACIÓN : 10 / 04 / 15
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enrolla la lana delgada en el baja lengua al compás de la música. - Punza la figura indicada y la lana dibujada en su hoja. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

IV. BIBLIOGRAFÍA:

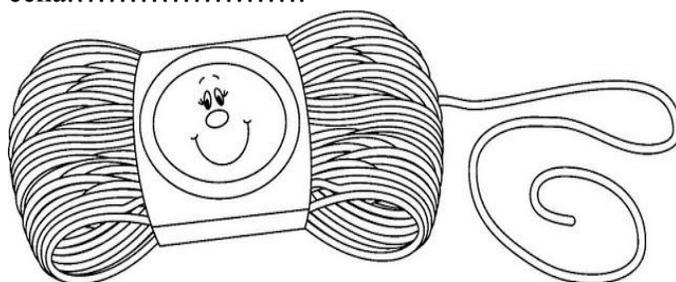
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se les indica a los niños que se paren estiren el cuerpito indicando las parte y sobre todo las manitos las abren y las cierran giramos en pequeñas vueltecitas cantándoles para que presten a tención. Luego los ubicamos al frente de la pizarra la forma de media luna para comenzar.</p> <p>Saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Que ejercicios hicimos- Podremos abrir y cerras las manitos de manera rápida <p>Generación de conflictos</p> <p>¿Por qué las manos son importantes?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Aquí luego de haber concentrado la atención del niños ya ubicados en el piso sentados en media luna se les entregara un palito de baja lengua con un lana amarrada a ella para que los niños la traten de enrollar y con la canción indicada empezamos el trabajo para lo cual y usaremos la radio con la canción de la señora cucaracha:</p> <p>La señora cucaracha se ha comprado una bombacha toda llena de botones y adornada con hilacha que bombacha mamarracha le dijeron los ratones pero a doña cucaracha no le importan opiniones la cucaracha la cucaracha ya no puede caminar porque le falta porque no tiene las dos patitas de atrás; la cucaracha la cucaracha ya no puede caminar porque le falta porque no tiene las dos patitas de atrás (bis repite todo otra vez.)</p> <p>Luego la profesora indique de qué manera está correctamente enrollada la lana y vemos quien es el ganador al cual luego como ganador se le entrega un pieza más grande lana gruesa y elije un compañero para ser enrollado entonces así sucesivamente vamos enrollando a los compañeros y otros objetos como muñecos de manera didáctica ejercitando las maños y dedos.</p> <p>USO ADECUADO DE EL ENROLLADO DE LANA</p> <ul style="list-style-type: none">- Primero debe estar bien sujeta la primera punta de la lana al palo o pelota u otros objetos a enrollar y tiene que ser una lana de adecuado grosor.- Segundo hacer ejercicios con las manos y moverlas para relajar los músculos- Indicar a los niños de manera estrategia lo que se va realizar par poder evaluar su manera de cómo está trabajando. Hacerlo de manera lenta y rápida. De acuerdo a la edad de los niños.
CIERRE	<p>Meta cognición:¿qué hicieron como lo hicieron les gusto el juego?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido:</p> <p>Realiza su hoja de aplicación donde harán punzado por cuerpo de la cucaracha y una lana en su hoja de aplicación.</p>

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:



Nombre:F
echa:



Punza la lana por la parte desenrollada y pinta la enrollada.

CANCIÓN

LA SEÑORA CUCARACHA

La señora cucaracha se ha comprado una bombacha toda llena de botones y adornada con hilacha que bombacha mamarracha le dijieron los ratones pero a doña cucaracha no le importan opiniones la cucaracha la cucaracha ya no puede caminar porque le falta porque no tiene las dos patitas de atrás; la cucaracha la cucaracha ya no puede caminar porque le falta porque no tiene las dos patitas de atrás (bis repite todo otra vez.)



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 04

DENOMINACIÓN: Enrollando mi lana suavcita en mi baja lengüita

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Enrolla la lana delgada en el baja lengua al compás de la música		Punza la figura indicada y la lana dibujada en su hoja.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : soy un recolectorcito
4. FECHA DE APLICACIÓN : 12/ 04 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Traslada las frutas de un lugar a otro usando los dedos pulgares e índice. - Enhebra lana por las frutas de cartón. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Se les cantara la canción de las frutas: Se les indica salir al patio en forma ordenada y cantando la canción de las frutas Las naranjas y las mandarinas son ricas y muy jugosas el quiwi y las fresas me las como con delicadeza las manzanas y las peras no las puedo dejar afuera una cosa yo sé que tiene vitamina ccccc sé que me las comeré sé que me las comeré una por una yo disfrutare sé que me las comeré sé que me las comeré una por una yo disfrutare.Las frutas yo las quiero probar y así poderlas saborear y así poder desarrollar mi cuerpo, huesos y dientes también alivian el resfrió.</p> <p>Saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De que nos habla la canción - Que hacen los globos y de que colores son <p>Generación de conflictos ¿Por qué los globos tienen colores bonitos?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Se les saca al patio y se les muestra unas canasta de fruta donde habrán frutas verdes y maduras echas de papel y con un hoja y palito del fruto para el cual el niño debe seguir las siguientes indicaciones de juego.</p> <p>Juego: El recolector.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetivo: Desarrollar la motricidad fina. - Materiales: Canastas y frutas de cartulina. - Organización: Se formarán dos hileras llamadas conejos y liebres que se ubicarán detrás de una línea, al frente a una distancia de 10 metros estarán ubicadas dos canastas una llena de frutas verdes y rojas dentro y la otra vacía. - Desarrollo: A la señal de la profesora salen corriendo los primeros niños de cada equipo hasta llegar a la caja donde escogerán la fruta de color rojo que será las maduras y las pondrán dentro de la otra caja. - Regla: Escoger correctamente las frutas con los dedos índice y pulgar cogiéndolas de los tallitos si es posible. <p>USANDO CORRECTAMENTE LAS PINZAS DIGITALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero ejercitar e estimular el uso de los deditos indicados para coger los objetos. - Luego hacer juegos didácticos para ellos plasmen su aprendizaje.
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido: Se les entrega siluetas de frutas de cartón con agujeros para enhebrar lana o pasadores en ellos.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

CANCIÓN

Se les cantara la canción de las frutas:

Se les indica salir al patio en forma ordenada y cantando la canción de las frutas
Las naranjas y las mandarinas son ricas y muy jugosas el quiwi y las fresas me las como con delicadeza las manzanas y las peras no las puedo dejar afuera una cosa yo sé que tiene vitamina ccccc sé que me las comeré sé que me las comeré una por una yo disfrutare sé que me las comeré sé que me las comeré una por una yo disfrutare. Las frutas yo las quiero probar y así poderlas saborear y así poder desarrollar mi cuerpo, huesos y dientes también alivian el resfrió.

JUEGO

Juego: El recolector.

- Objetivo: Desarrollar la motricidad fina.
- Materiales: Canastas y frutas de cartulina.
- Organización: Se formarán dos hileras llamadas conejos y liebres que se ubicarán detrás de una línea, al frente a una distancia de 10 metros estarán ubicadas dos canastas una llena de frutas verdes y rojas dentro y la otra vacía.
- Desarrollo: A la señal de la profesora salen corriendo los primeros niños de cada equipo hasta llegar a la caja donde escogerán la fruta de color rojo que será las maduras y las pondrán dentro de la otra caja.
- Regla: Escoger correctamente las frutas con los dedos índice y pulgar cogiéndolas de los tallitos si es posible.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 05

DENOMINACIÓN : Soy un recolector

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Traslada las frutas de un lugar a otro usando los dedos pulgares e índice.		Enhebra lana por las frutas de cartón.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTHIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Aprendiendo a enhebrar
4. FECHA DE APLICACIÓN : 14/ 04 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enhebra botones en hilo nylon. - Enhebra hilos en una silueta 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Cantan una canción: “ Doña semana”</p> <p>Saberes Previos: De qué nos habla en la canción? ¿Cuántos días tiene la semana? ¿Qué día estamos hoy? Generación de conflictos ¿Qué iremos hacer hoy?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Se les agrupa a los niños de acuerdo al criterio de la docente. Explica la docente las actividades que va a realizar Se le muestran diversos materiales con los que se va a trabajar. Manipulan los botones, el hilo nylon, y la silueta (contextura, forma, tamaño, color). Responden las siguientes preguntas para recoger saberes previos: ¿De qué colores son los botones y la silueta? ¿Cuál es la textura de la silueta? ¿Suave? o ¿Duro? ¿Cuál es la textura de los botones? ¿Suave? o ¿Duro?</p> <p>Explicación de la información de la clase. BOTÓN: Es un objeto de forma redonda, que lo podemos encontrar en nuestra vestimenta, lo podemos utilizar para abotonar o enhebrar. HILO NYLON: Es una pita gruesa, podemos trabajar con ella de diversas formas mediante el enhebrado, amarrar o desamarrar. SILUETA: Dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto.</p> <p>EL USO CORRECTO DEL BOTÓN Y EL HILO NYLON: *Antes de trabajar tenemos que tener todos los materiales listos. Cogemos correctamente el botón en una mano, y en la otra colocamos el hilo nylon; posteriormente introduce o mete el hilo nylon por una de los hoyos (huecos pequeños) del botón. Luego jalamos con un poco de dureza, después podemos seguir haciendo la misma secuencia en ambos hoyos.</p> <p>EL USO CORRECTO DE LA SILUETA Y EL HILO NYLON: * Antes de trabajar tenemos que tener todos los materiales listos. Cogemos correctamente la silueta en una mano, y en la otra colocamos el hilo nylon; posteriormente introduce o mete el hilo nylon por una de los hoyos (huecos pequeños) de la silueta. Luego jalamos con un poco de dureza el hilo, después podemos seguir haciendo la misma secuencia, al trabajar con el hilo.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿De qué tema hemos trabajado? ¿Cómo me sentí? ¿Qué aprendí?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido:</p> <p>Enhebra botones en hilo nylon. Enhebra hilos en una silueta.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

- Canción:

DOÑA SEMANA

Doña Semana, tiene siete días: lunes, martes, miércoles y jueves, viernes, sábado y domingo al fin. Que es un saltarín, que se divierte y come tallarín.

INFORMACIÓN

HILO NYLON: Es una pita gruesa, podemos trabajar con ella de diversas formas mediante el enhebrado, amarrar o desamarrar.

SILUETA: Dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto.

EL USO CORRECTO DEL BOTÓN Y EL HILO NYLON:

* Antes de trabajar tenemos que tener todos los materiales listos. Cogemos correctamente el botón en una mano, y en la otra colocamos el hilo nylon; posteriormente introduce o mete el hilo nylon por una de los hoyos (huecos pequeños) del botón. Luego jalamos con un poco de dureza, después podemos seguir haciendo la misma secuencia en ambos hoyos.

EL USO CORRECTO DE LA SILUETA Y EL HILO NYLON:

* Antes de trabajar tenemos que tener todos los materiales listos. Cogemos correctamente la silueta en una mano, y en la otra colocamos el hilo nylon; posteriormente introduce o mete el hilo nylon por una de los hoyos (huecos pequeños) de la silueta. Luego jalamos con un poco de dureza el hilo, después podemos seguir haciendo la misma secuencia, al trabajar con el hilo.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 06

DENOMINACIÓN : Aprendiendo a enhebrar

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Enhebra botones en hilo nylon.		Enhebra hilos en una silueta	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTHIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Aprendiendo a pronunciar y reproducir sonidos.
4. FECHA DE APLICACIÓN : 15 / 04 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Practica los sonidos de las vocales. - Reproduce los sonidos de las sílabas con apoyo de las manos. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: “ Que penita que me da / Que alegría que me da”</p> <p>Saberes Previos: ¿De qué nos habla en la canción? ¿Quiénes han venido hoy día?</p> <p>Generación de conflictos: ¿Qué pasó con sus compañeros?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les agrupa a los niños de acuerdo al criterio de la docente. - Explica la docente las actividades que va a realizar. - Se le muestran diversos materiales con los que se va a trabajar. - Manipulan la radio (textura, forma, tamaño, color). <p>- Responden las siguientes preguntas para recoger saberes previos: ¿De qué colores es la radio? ¿Cuál es la textura de la radio? ¿Suave? o ¿Duro? ¿Cuál es el tamaño de la radio?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación de la información de la clase. <p>RADIO: Es un objeto que nos sirve para escuchar música. Escuchamos y entonamos la canción: “Las vocales”.</p> <p>PRONUNCIAMOS CORRECTAMENTE LAS VOCALES: Mencionamos las vocales abiertas que son: A, E, O, Y así sucesivamente practicamos. Luego mencionamos las vocales cerradas que son: I, U. Y así sucesivamente practicamos,</p> <p>REPRODUCIMOS LOS SONIDOS DE LAS SÍLABAS CON APOYO DE LAS MANOS:</p> <p>Antes de empezar tenemos que saber que palabras vamos a decir, Por ejemplo: MAMÁ, uno, dos, damos palmas; luego otro, PAPÁ, uno, dos, damos palmas. Y así sucesivamente vamos a decir con ayuda de todos participando y diciendo palabras con las que podemos trabajar.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿De qué tema hemos trabajado? ¿Cómo me sentí? ¿Qué aprendí?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido: Practica los sonidos de las vocales Reproduce los sonidos de las sílabas con apoyo de las manos.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

CANCIONES

QUÉ PENITA QUE ME DA

Michael no ha venido que penita que me da, hm, hm, hm, Qué penita que me da (Bis)

QUÉ ALEGRÍA QUE ME DA

Mariano si ha venido qué alegría que me da, ja, ja, ja, Qué alegría que me da. (Bis)

LAS VOCALES A, e, i, o, u

A, e, i, o, u

Yo conozco las vocales y son

A, e, i, o, u A, e, i, o, u A, e, i, o, u
Son cinco las vocales y son

A, e, i, o, u

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 07

DENOMINACIÓN : Aprendiendo a pronunciar y reproducir sonidos.

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Practica los sonidos de las vocales.		Reproduce los sonidos de las sílabas con apoyo de las manos.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCHESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTHIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Escuchamos y aprendemos a reproducir sonidos
4. FECHA DE APLICACIÓN : 17 / 06 / 15
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Repite sonidos onomatopéyicos de los animales. - Reproduce los sonidos del alfabeto. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Observan un video socializándolo con sus compañeros: “ El pastor mentiroso”</p> <p>Saberes Previos:¿De qué colores es la grabadora? ¿Cuál es la textura de la grabadora? ¿Suave? o ¿Duro? ¿Cuál es el tamaño de la grabadora?</p> <p>Generación de conflictos Escucharon antes algo así o lo vieron ; donde habrá cosas así</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Explicación de la información de la clase. Grabadora: Es un objeto que nos sirve para escuchar música. - Escuchamos y y repetimos los sonidos onomatopéyicos. “Los animales”.</p> <p>* ENTONAMOS LOS SONIDOS: Practicaremos los sonidos que realizan seis animales que conocemos en casa. Primero vamos hacer el sonido de un gato que es: miau, miau; luego haremos el sonido del perro que es: guau, guau; después haremos el sonido de un gallo que es: quiquiriquí, quiquiriquí; luego haremos el sonido de un cerdo que es: ohm, ohm; posteriormente haremos el sonido de una oveja que es: me, me, me; después haremos el sonido de un pato que es: Cua, Cua. Finalmente después de realizar los sonidos y que ya conocemos con ayuda de la música repetiremos los sonidos de cada animal por nuestra cuenta ayudándonos en grupo con nuestros compañeros.</p> <p>* REPRODUCIMOS LOS SONIDOS DEL ALFABETO: *Antes de empezar tenemos que saber todo el abecedario completo, para ello vamos a recordar que letras son, primero vamos a recordar desde el inicio. Empezamos, A, B, C, D, CH, E, F, G, H, I, J, K, L, LL, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. No se olviden que si contamos son 29 letras que hay en un alfabeto. Ahora vamos a volver a mencionar desde el inicio con ayuda de todos nuestros compañeros de nuestro grupo. Empezamos.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogan: ¿Qué hicieron el día de hoy?, ¿De qué tema hemos trabajado? ¿Cómo me sentí? ¿Qué aprendí? ¿Qué podríamos trabajar otro día?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido: * Repite sonidos onomatopéyicos de los animales. * Reproduce los sonidos del alfabeto.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:



YouTube. (2014). El pastor mentiroso. (Información del internet). Revisado el 24/02/2014. Recuperable de, <https://www.youtube.com/watch?v=M1FdL2iMpbM>



YouTube. (2014). Aprendemos los sonidos de los animales. (Información del internet). Revisado el 24/02/2014. Recuperable de, <http://i1.ytimg.com/vi/oBxwFA7b6Bk/mqdefault.jpg>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 08

DENOMINACIÓN : Escuchamos y aprendemos a reproducir sonidos.

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.		Reproduce los sonidos del alfabeto.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTHIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Escuchamos y cantamos lindas canciones.
4. FECHA DE APLICACIÓN : 05/ 05 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entona una canción de 2 párrafos. - Canta y escucha canciones acompañadas de gestos. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: - Bailan y cantan acompañada de una música con sus compañeros: “La Gallina Turuleca”</p> <p>Saberes Previos: - *¿Qué canción hemos cantado?¿Cuántos huevos ha puesto la gallina?¿Qué hemos aprendido en la canción?</p> <p>Generación de conflictos Podremos ser o imitar a las gallinas.</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Se les agrupa a los niños realizando la técnica del juego de ensalada de frutas de acuerdo al criterio de la docente. Juego de ensalada de frutas: En este juego el facilitador divide a los participantes en un número igual de tres o cuatro frutas, tales como naranjas o plátanos. Luego los participantes se sientan en sillas formando un círculo. Una persona tiene que pararse en el centro del círculo. El facilitador dice el nombre de una fruta, como ‘naranjas’ y todas las naranjas tienen que cambiarse de puesto entre ellas. La persona que está en el centro trata de tomar uno de los asientos cuando los otros se muevan, dejando a otra persona en el centro sin silla. La persona en el centro dice otra fruta y el juego continúa. Cuando se dice ‘ensalada de frutas’ todos tienen que cambiar de asientos. Y así sucesivamente vamos a formar grupos mediante esta técnica. El grupo puede ser hasta seis integrantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explica la docente las actividades que va a realizar - Se le muestran diversos materiales con los que se va a trabajar. - Observan y manipulan una grabadora (contextura, forma, tamaño, color). - Responden las siguientes preguntas para recoger saberes previos: ¿De qué color es la grabadora? ¿Cuál es la textura de la grabadora? ¿Suave? o ¿Duro? ¿Cuál es el tamaño de la grabadora? <p>Explicación de la información de la clase. Grabadora: Es un objeto que nos sirve para escuchar música. *APRENDIENDO A CANTAR Y EXPRESARNOS MEDIANTE CANCIONES CORTAS: *ENTONAMOS CANCIONES CORTAS: Aprenderemos a cantar pequeñas canciones que podemos crearlos nosotros mismos, para ello les voy dar un ejemplo de cómo podemos hacerlo. Po ejemplo: Cu cú cantaba la rana Cu cú debajo del agua. Cu cú pasó un caballero Cu cú con capa y sombrero. Otro ejemplo: Esta es mi cabeza, Este es mi cuerpo, estos son mis manos y estos son mis pies. Estos son mis ojos, Esta mi nariz, esta es mi boca, que canta plim, plim. Ahora ustedes van a cantar con sus compañeros de su mismo grupo canciones que</p>

	<p>pueden ser de pin pon, del payasito plim, del elefante trompita canciones que pueden acompañada con el CD que he traído; la canción es de dos párrafos. * ENTONAMOS CANCIONES ACOMPAÑADAS DE GESTOS.: * Antes de empezar tenemos que saber las expresiones de la cara, por ejemplo como nos expresamos cuando tenemos miedo, cuando estamos alegres, cuando nos duele el estómago, o cuando alguien nos hace una sorpresa.</p> <p>Estas expresiones son: Reír. Llorar, sorprendido, molesto. Ahora vamos cantar y hacer lo que nos dice la canción, por ejemplo si nos dice que debemos reír, entonces nosotros reímos y así hacemos todo lo que nos dicen ya. La canción que vamos a cantar es:</p> <p>Si tú tienes muchas ganas de reír, no te quedes con las ganas de reír. Si tú tienes muchas ganas de llorar, no te quedes con las ganas de llorar. Si tú tienes muchas ganas de asustarte, no te quedes con las ganas de asustarte. Si tú tienes muchas ganas de reír, no te quedes con las ganas de molestarte. Si tú tienes muchas ganas de aplaudir, no te quedes con las ganas de aplaudir.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición:¿Qué hicieron el día de hoy? *¿De qué tema hemos trabajado? *¿Cómo me sentí? *¿Qué aprendí? Aplicación de lo Aprendido: * Entona una canción de 2 párrafos. * Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:

CORO: La gallina turuleca, ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres.
La gallina turuleca, ha puesto cuatro, ha puesto cinco, ha puesto seis.
La gallina turuleca, ha puesto siete, ha puesto ocho, ha puesto nueve. ¿Dónde está esa gallinita?

LA GALLINA TURULECA

Yo conozco una vecina, Que ha comprado una gallina, Que parece una sardina enlatada.
Tiene las patas de alambre, Porque pasa mucha hambre, Y la pobre está todita desplumada.
Pone huevos en la sala, y también la cocina, Pero nunca los pone en el corral. La gallina, turuleca, Es un caso singular, La gallina, turuleca, Está loca de verdad.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 09

DENOMINACIÓN : Escuchamos y cantamos lindas canciones.

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Entona una canción de 2 párrafos.		Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTHIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 1570 El Pacifico
2. EDAD/AULA : 3 Años / Aula “Rosada”.
3. DENOMINACIÓN : Aprendemos a imitar y expresar gestos.
4. FECHA DE APLICACIÓN : 08 / 05 / 16
5. DOCENTE : JOSEFINA
6. PRACTICANTE : Nelly Karina Hidalgo Bailon

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA
DESARROLLO PERSONAL, SOCIAL Y EMOCIONAL	<p>IDENTIDAD PERSONAL:</p> <p>Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.</p>	<p>AUTONOMÍA:</p> <p>Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, necesidades e intereses.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado). - Imita gestos vistos en imágenes. 	Lista de Cotejo	Observación

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ APRENDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Observan un video socializándolo con sus compañeros: “Los tres cerditos y el lobo”</p> <p>Saberes Previos: ¿Qué hemos visto el día de hoy? ¿Qué hacen los tres cerditos? ¿Será importante trabajar? ¿Por qué? ¿Qué pasó al final con los tres cerditos?</p> <p>Generación de conflictos ¿ por qué el lobo se quería comer a los cerditos</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Explicación de la información de la clase. Imitando y expresando distintas sensaciones” EXPRESANDO DISTINTAS SENSACIONES (AGRADO Y ENFADO): Para realizar esta actividad lo vamos hacer mediante una técnica en la que nos expresaremos con las expresiones de agrado y enfado. IMAGEN DE ESPEJO: Los participantes se dividen entre ellos en parejas. Cada pareja decide cuál de ellos va a ser el ‘espejo’. Entonces esta persona imita (refleja) las acciones de su pareja. Después de un tiempo, pida a la pareja que cambie de papeles y así la otra persona puede ser el ‘espejo’. Estas imitaciones que se van a realizar son las expresiones que cada compañero va hacer (enfado y agrado). IMITANDO GESTOS: Para realizar esta actividad lo vamos hacer mediante una técnica en la que vamos a imitar los gestos vistos en imágenes. Para esta técnica necesitamos un material importante que son imágenes, por ejemplo: Las imágenes que tengo son de los animales, entonces vamos a comenzar la técnica IMITANDO MEDIANTE LAS IMÁGENES: Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario y se pone en el centro del círculo, luego el muestra una imagen de un animal y entonces todos los que están alrededor del círculo tendrán que imitar según la imagen, por ejemplo, si es la imagen de un gato todos tendrán que ponerse como gatos y maullar, y así sucesivamente cada niño a quien escoge el que ha salido tendrán que hacer lo mismo en mostrar otra imagen y seguir imitando de la forma que es.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogan: ¿Qué hicieron? ¿Les gusto el juego? ¿Qué les gusto del juego? ¿Qué colores aprendieron hoy?</p> <p>Aplicación de lo Aprendido: * Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado). * Imita gestos vistos en imágenes.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Salas, P. (2013). MINEDU. Rutas de Aprendizaje. Desarrollo personal, social y emocional. Fascículo 1. (Revisado el 23/09/2013). Lima, Perú. Recuperable de, <http://www.cambiamoslaeducacion.pe/repositorio/imagenes/noticias-2013/rutas-aprendizaje/inicial-identidad-y-convivencia.jpg>

V. ANEXOS:



YouTube. (2014). Lostrescerditosyellobo. (Información del internet). Revisado el 25/02/2014. Recuperable de, <http://www.youtube.com/watch?v=QGUr6rjgAB8>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N° 10

DENOMINACIÓN : Aprendemos a imitar y expresar gestos

N° DE ORDEN	ÍTEM'S NOMBRE Y APELLIDOS	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado).		Imita gestos vistos en imágenes.	
		SI	NO	SI	NO
1	ACOSTA ALEJOS, DAVID DANIEL				
2	ANGELES VEGA, MATHÍAS ALEXANDER				
3	ARBILDO FARROMEQUE, IKER SANTIAGO				
4	LEON LAVADO, MISSURY MILETT LUANA				
5	MINES CORREA, MANUEL THIAGO GAEL				
6	MONTAÑEZ VILLANUEVA, CARLOS DAVID				
7	MORALES ARAUJO, GENESIS MICAL				
8	MORILLO JIMENEZ, ADEMIR ALEXANDER				
9	RIVERA CHAVEZ, ARIANA FRANCESCA				
10	TIPIANI HUERTAS, ANGEL RYNALDO				
11	VICUÑA RIVERA ARIANA				
12	ACEDO ALEJOS, JORGE JOSUE				
13	CORCUERA JULCA, STEYSI YAMILEY				
14	CUBAS CASTILLO, ZAMIR				
15	GOMEZ LLASHAC, LUIS RODRIGO				
16	JULCA REYNA, JORGE DAVID				
17	MANRIQUE MENDEZ, FABIANA SOLANGIE				
18	MEDINA SAIRE, ALEXA HAILEE				
19	PASQUEL LUCERO, YASURI YURITZA				
20	PEREZ LOPEZ, ALEXANDER ELISEO				
21	RIOS LUNA, ANGEL ALEJANDRO				
22	SALAZAR BEJARANO, FRANCO JACKSON				
23	SHUAN CABALLERO, JHOE JORGE				
24	URQUIZO LOPEZ, SANTHIAGO SAMHIR				
25	VALVERDE PONCE, DANA CAMILA				



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1570

URB. EL PACÍFICO

R.D.Z N°000188

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

La Directora ELENA LAU PINEDA de la Institución Educativa "N° 1570 Urb. El Pacifico"

Consta que la Bachiller NELLY KARINA HIDALGO BAILON identificada con DNI. N° 70012232, ha desarrollado su proyecto de investigación que tiene por título.

INTERVENCIONES EDUCATIVAS CON JUEGOS DIDÁCTICOS BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO ORIENTADAS AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N° 1570 URB. EL PACIFICO DEL DIESTRO DE NUEVO CHIMBOTE, 2016.

En nuestra I.E. con los niños y niñas del nivel inicial; de 3 años del aula "Rosada" desde el 3 de abril al 31 de mayo del 2016.

Se expide la presente constancia para los fines convenientes.

Chimbote 31 de octubre del 2017



Elena Y. Lau Pin
DIRECTORA I.E. N°
URB. EL PACIFICO - NUEVO



