



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA
LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 009
JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA, REGIÓN TUMBES 2017

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR
TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE

ASESOR
Mgtr. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA

PIURA - PERÚ
2018

TITULO DE LA TESIS

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA, REGIÓN TUMBES 2017

JURADO EVALUADOR Y ASESOR

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos
Presidenta

Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra
Miembro

Mgtr. Liliana Isabel Lachira Prieto
Miembro

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
Asesor

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a todos mis maestros ya que ellos me enseñaron a valorar los estudios y a superarme cada día, también agradezco a mis hijas y a las personas que estuvieron cerca de mí, porque ellos estuvieron en los días más difíciles de mi vida.

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

Estoy segura que mis metas planteadas darán fruto en el futuro y por ende me debo esforzar cada día para ser mejor en todo lugar, sin olvidar el respeto que engrandece a la persona.

DEDICATORIA

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

A mis hijas Flor, Fernanda y Fabiana, que son el motor de mi vida; por compartir momentos significativos y enseñarme lo que es una verdadera familia. A mi Tía Isabel, por haberme brindado el apoyo moral, constancia y aconsejarme cada día. A mi familia que creyó en mi esfuerzo.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N°009 “Jesús De La Divina Misericordia Región Tumbes 2017”, presenta como objetivo general: determinar si los Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N° 009 “Jesús De La Divina Misericordia Región Tumbes, 2017, desarrollando el método, cuantitativo se trabajó con una población de 24 niños y niñas y se utilizó la técnica de la observación, el cuestionario y la lista de cotejo, el trabajo lleva dos años y se llegó a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de wilcoxon se aprecia en la tabla 8 que el valor de Z es -4.091 correspondiente al pre test y el valor de P es 0.00 perteneciente al post test , evidenciando que se rechaza el pre test lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N° 009 “Jesús De La Divina Misericordia En La Motricidad Fina”

Palabras claves: Enfoques significativos, Motricidad, Juegos lúdicos

ABSTRACT

The present research work titled "Playful games based on the significant approach using material improves the development of fine motor skills in children of 4 years of Educational Institution No. 009" Jesus De La Divina Misericordia Tumbes Region 2017 ", presents as General objective: to determine if play based on a significant approach using concrete material improves the development of fine motor skills in children of 4 years of Educational Institution No. 009 "Jesús De La Divina Misericordia Tumbes Region, 2017, developing the Method, quantitative was worked with a population of 24 boys and girls and the technique of observation, the questionnaire and the checklist was used, the work took two years and the following conclusions were reached: After having carried out this research, The results obtained from the application of the wilcoxon test are shown in Table 20 as the value Of Z is - 4.091 corresponding to the pretest and the value of P is 0.00 pertaining to the post test, evidencing that the pretest is rejected which shows that after having applied the experiment the knowledge of the children of 4 years is improved Of the Educational Institution N ° 009 "Jesus Of Divine Mercy In Fine Motricity"

Key words: Significant approaches, Motricity, Play games

CONTENIDO

TITULO DE LA TESIS	ii
JURADO EVALUADOR Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA	v
ABSTRACT	vii
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
I INTRODUCCIÓN	1
II REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	5
2.2 Bases teóricas conceptuales	9
2.2.1 Didáctica	9
2.2.1.1 Estrategia Didáctica.....	10
2.2.1.2 Modalidad de Organización de la Enseñanza	10
2.2.1.3 El Juego lúdico	11
2.2.1.4 Clasificación basada en la teoría de Piaget	12
2.2.1.5. Clasificación basada en la experiencia docente	13
2.2.1.5.1. Secuencia didáctica del juego lúdico	13
2.2.1.5.2 El juego lúdico como actividad de desarrollo cognitivo.....	14
2.2.1.6. Importancia del juego lúdico en el aprendizaje	14
2.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje.....	15
2.2.2.1. Aprendizaje Significativo	15
2.2.2.2. Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo	16
2.2.2.3. Tipos de Aprendizaje Significativo	16
2.2.2.4. Situación del Aprendizaje Significativo.....	16
2.2.2.5. Condiciones para el Aprendizaje Significativo	17
2.2.2.6. Recurso como soporte de aprendizaje	17
2.2.3. Material concreto.....	18
2.2.3.1. Características.....	18
2.2.3.2. Selección de material concreto.....	18
2.2.4. Motricidad.....	19
2.2.4.2. Motricidad fina.....	20

2.2.4.2.1. Clasificación de la motricidad fina.....	20
2.2.4.2.2. Desarrollo de la motricidad fina	21
2.2.4.2.3. Control de la motricidad fina	22
2.2.4.2.4. Ventajas educativas de la motricidad fina	23
2.2.4.2.5. Habilidades motrices fina.....	24
III. METODOLOGÍA	26
3.1. El Tipo de investigación.....	26
3.2 Población y muestra	27
3.3 Definición y operacionalización de variable e indicadores	27
3.3 Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores.	30
3.4 Técnicas e instrumentos	31
3.5. Plan de análisis	32
3.6. Matriz de consistencia	33
3.7 Principio Ético	34
IV RESULTADOS.....	35
4.1 Resultados de base datos del Pre test.....	35
4.2 Resultados de base datos del Post test	36
4.3 Resultados comparativo de nivel de aprendizaje “LOGRO” de la base datos del Pre test y Post test	37
4.4 Prueba de wilcoxon	38
4.5Análisis de los resultados.....	39
4.5.1 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del pre test.	39
4.5.2 Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.	39
4.5.3 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del Post test.....	40
4.5.4 Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test	42
V CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
ANEXOS.....	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	
Población y muestra.	27
Tabla 2:	
De valoración.	32
Tabla 3:	
Matriz de Consistencia.	33
Tabla 4:	
Tabla de Resultados del Pre Test.	35
Tabla 5:	
Tabla de Resultados del Post Test.	36
Tabla 6:	
Tabla del comparativo del Pre test y Post test.	37
Tabla 7:	
Prueba de wilcoxon.	38
Tabla 8:	
Estadísticos de prueba.	38

I INTRODUCCIÓN

En nuestra investigación queremos recalcar la importancia del juego en esta etapa infantil, la misma que se titula “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 009 “Jesús De La Divina Misericordia Región Tumbes 2017”, el mismo que presenta como problema: ¿Si aplicamos los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejorará la motricidad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes? El que se caracteriza:

Para entender los instrumentos lúdicos, que permita en los niños del nivel inicial el desarrollo de la motricidad fina cuando juega con sus manos, es decir. Su importancia radica en el uso de estos materiales en forma manual, digital y lúdica para mejorar la motricidad fina.

Los instrumentos lúdicos que la docente, facilita en el salón de clases a los niños para que desarrollen la pinza digital y la habilidad manual y medio del juego desarrolle, la motricidad fina desde la manipulación y la experiencia de estar en contacto con un material concreto y realicen actividades con los objetos que potencien su capacidad de motricidad fina.

Estos instrumentos son elementos sencillos, contruidos con material durable para que el niño manipule varias veces y que sirva para mucho tiempo y tenga un contacto directo con el objeto en forme lúdica.

Los instrumentos lúdicos deben ser llamativos y divertidos, para que el niño se motive a realizar diferentes actividades de habilidad digital y manual al estar en contacto con el objeto y que estos instrumentos lúdicos deben guardar relación directa con actividades de motricidad fina.

Los instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina deben ser estandarizados y que la docente pueda adaptar los instrumentos y realizarlos con materiales de su entorno.

La aplicación de los instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial por parte de la docente en el centro infantil, es de suma importancia en este nivel y como

todo proceso de enseñanza aprendizaje el actor principal es el niño que tiene que manipular los instrumentos desde su experiencia y ser agente activo, capaz de mejorar su motricidad fina en forma lúdica con la mediación de actividades por parte de la maestra.

Los instrumentos de motricidad fina, pueden brindarnos varios beneficios, como el hecho que el mismo niño que cuando manipula el objeto en forma lúdica sea el constructor de su propio conocimiento con la relación sujeto objeto

Según Univisión.com (2013) difunde el relato por la doctora Isabel que difundía la información de la OMS en la radio, considera que los niños que no son estimulados durante los 5 primeros años, no tienen éxito en alcanzar su máximo desarrollo cognitivo, generando individuos con problemas de salud mental, obesidad, cardiopatías, delincuencia y una deficiente alfabetización y destreza numérica, pueden tener su origen en la primera Infancia.

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

Para el Proyecto Educativo Regional de Tumbes (2010) promueve concepción de desarrollo implica una comprensión de las personas como portadoras de necesidades y de potencialidades, metas y derechos que deben ser atendidos, implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, asimismo, que el desarrollo sea un proceso sostenible con la capacidad para mantener los logros de bienestar que vallamos conquistando lo que implica dotar a las personas de recursos y capacidades, de oportunidades de participación y de facultades para decidir que en suma habilitarlas para gobernar sus existencias individuales y colectivas sin que ello atenué el compromiso de estado con el bienestar de todos.

Así mismo presenta como objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa inicial N° 009 Jesús de la Divina Misericordia en el

año 2017.

Como objetivos específicos:

- Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños y niñas de 4 años.
- Aplicar los juegos lúdicos mediante la aplicación de un Post test para evaluar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años.
- Comparar los resultados obtenidos en el Pre test y Post test.
- Demostrar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años.

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El trabajo se justifica con la intención de incentivar los mecanismos cognitivos y motrices en los niños y niñas, a través de situaciones en las que ellos puedan explorar sus habilidades corporales y su resolución de problemas matrices. En lo teórico la psico-motricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, la causa que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta de desarrollo en la motricidad fina en los niños por ello se cuenta con técnicas de aprendizaje que le permitan a las maestras aplicar nuevas estrategias ; En lo metodológico, por la importancia que tiene el desarrollo de la psico-motricidad fina en el niño a debe estimularse desde las edades más tempranas , por lo cual hay que aplicar determinados métodos, procedimientos y crear las condiciones para cumplir el objetivo; En lo práctico realizar diariamente tareas practicas ya que las actividades motrices finas incluyen todo aquello que requiere fuerza , coordinación y movimiento.

En la Educación Inicial la actividad lúdica es fundamentalmente libre, ya que cuando los pequeños juegan lo hacen porque les gusta o sea por placer, para poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación. La exigencia de las actividades lúdicas es adoptar puntos de vista externos a uno mismo, por eso se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. Ésta podría considerarse como una actividad fundamental y un instrumento socializador de la infancia.

II REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la Investigación

Antecedentes Internacionales

Alvear (2013) *el juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad* del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012. Realizado en Loja Ecuador. El objetivo general fue: Concienciar a los Padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad del Instituto “Albert Einstein”. En conclusión, Con la aplicación del Test de Habilidad Motora de Ozeretsky se demuestra que el 85% de niños presentan un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego; además un 12% de los niños obtuvo un buen nivel del desarrollo de la motricidad gruesa ya que ellos presentan cierto grado de dificultad.

Villavicencio (2013) *desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la Lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación Básica* de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la Maestra parvulario, realizado en el país de Ecuador. Objetivo General: Establecer la influencia del desarrollo psicomotriz en el proceso de aprestamiento a la Lectoescritura en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Escuela Nicolás Copérnico de la ciudad de Quito. Conclusiones Existe influencia de los padres de familia para que su niño o niña a utilice su mano derecha o izquierda en actividades, provocando seguir un modelo que no le permite al niño o niña a manejarse libremente de acuerdo a sus manifestaciones corporales, así como no todos los padres estiman el valor de la independencia en los trabajos que los niños realizan.

Leyva (2011), en su investigación denominada “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”, en Bogotá, tuvo como objetivo general caracterizar el juego como

estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. Como resultado se puede concluir que, para que el juego sea utilizado como estrategia didáctica, según lo obtenido en las entrevistas, los docentes coincidieron en que debe tener las siguientes características: Debe ser motivador, que despierte el interés en los niños y las niñas por los conocimientos que aprenderán. Proporcionar los materiales convenientes para la realización de los juegos, que conlleven los conocimientos aprender, donde se presenten de forma variada y adecuada para lo que se va a utilizar.

Antecedentes Nacionales

Camacho (2012), *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Realizado en San miguel-Lima. Este estudio tiene como objetivos: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes

Iparraguirre (2012), realizó una investigación denominada “*Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 326 Santa*”, en Chimbote. El objetivo general fue determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 326 Santa en el año 2012. Las conclusiones son: en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 326 "Santa", tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión individual a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.

Gastiaburú (2012), en su investigación denominada “*Programa Juego, Coopero y Aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao*”, En Lima, tuvo como objetivo de estudio constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao. La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Antecedentes Locales

Trelles (2017) En su investigación denominada “Las técnicas gráfico - plásticas utilizadas para la coordinación motora fina en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 050 LA LAGUNA - LALAQUÍZ - HUNCABAMBA – PIURA”, describe la relación que existe entre ellas. Asimismo, se planteó como problemática un bajo nivel en el desarrollo de la coordinación motora fina. Se estableció como objetivo general Describir las técnicas gráfico - plásticas utilizadas para la coordinación motora fina y como objetivos específicos: Diagnosticar problemas de coordinación motora fina; Analizar las técnicas gráfico - plásticas utilizadas, para el desarrollo de la coordinación motora fina; Analizar las limitaciones e inadecuaciones que obstaculizan la aplicación de técnicas grafo – plásticas. La investigación estuvo enmarcada en el tipo de investigación descriptiva, se utilizó como técnica e instrumento de recolección de datos la observación directa y la entrevista. De esta manera se pudo concluir que los niños y niñas expresaron en determinadas situaciones creatividad e ingenio sólido con actividades que implican técnicas grafo-plásticas, puesto que si se les presenta algo innovador ellos se motivan y trabajan de mejor manera. Reconoce mano derecha e izquierda. (SI 40% NO 60%), Sujeta objetos. (SI 20% NO 60% NO SABE 20%), Coordinación Viso manual. (SI 50% NO 20% NO

SABE 30%), Manejo de dedos índice y pulgar (SI 30% NO 60% NO SABE 10%), Dibujo de líneas verticales y horizontales (SI 30% NO 60% NO SABE 10%), Cortado, pegado de papel y cartulina (SI 50% NO 50%), Pegar y ubicar figuras (SI 40% NO 50% NO SABE 10%), Rasgado de papel (SI 80% NO 10% NO SABE 10%), Pintar dentro los límites (SI 70% NO 30%), Desánimo al realizar tareas (SI 50% NO 30% NO SABE 20%).

Semino (2016), Realizo una investigación denominada “nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito Castilla-Piura”. El objetivo de la investigación fue establecer el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito Castilla-Piura. a) Determinar el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que tienen los niños de 4 años de una institución educativa privada de Castilla -Piura. b) Describir el nivel de coordinación motora gruesa que poseen los niños de 4 años de una institución educativa privada de Castilla - Piura.

Se concluye. a) El nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y motricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior. b) El nivel de equilibrio de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es en su mayoría alto, también existe una cantidad considerable de niños con nivel de equilibrio medio; y una cantidad minoritaria de niños con nivel de equilibrio bajo. c) El nivel de coordinación motor grueso, que presentan los niños de 4 años de la institución educativa privada, es alto en su mayoría; además una cantidad importante de niños se encuentra en un nivel medio de coordinación; y solo unos cuantos niños se encuentran en un nivel bajo de coordinación.

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

2.2 Bases teóricas conceptuales

2.2.1 Didáctica

Torres y Argentina (2009) sostienen que la didáctica general es el estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más

generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña. La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje. Dado que la didáctica hace referencia a los procedimientos y técnicas de enseñar aplicables en todas las disciplinas o en materias específicas, se le ha diferenciado en didáctica general y didáctica específica.

2.2.1.1 Estrategia Didáctica

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

2.2.1.2 Modalidad de Organización de la Enseñanza

Restrepo, Preciado y Bedoya (2015) mencionan que Organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje fundamentado en los principios de desarrollo humano, equidad, participación y calidad educativa, implica la reorganización del conjunto de acciones administrativas, directivas, pedagógicas, curriculares, tecnológicas y de formación del talento humano para adquirir la transformación progresiva y sistemática de la institución educativa, aún más, cuando

la experiencia de formación de personas con discapacidad en la modalidad virtual es incipiente en la medida que no se contempla en el diseño, el desarrollo y la implementación de una actividad formativa, las diferencias individuales, la diversidad funcional y las preferencias de los estudiantes.

2.2.1.3 El Juego lúdico

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

Vygotsky (2010), considera al juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea que refleja hasta qué punto el proceso de construcción de conocimiento y organización de la mente tiene su origen en la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto. El origen del juego es para Vygotsky como para Piaget, la acción pero mientras que para éste la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vygotsky es el sentido social de la acción, lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos Vygotsky también hace una referencia de que el juego nace de la necesidad expresar sus sentimientos, sus deseos; el niño es a través del juego explora muchos campos que en la realidad no le pertenecen. Por ejemplo: un niño en la escuela no tiene el rol de maestro, pero a través del juego, el niño puede explorar que es un maestro. “el juego es una forma relajada y agradable de abordar campos de conocimiento” afirma Vygotsky Solamente en el juego un sujeto tiene la posibilidad de probar, equivocarse, cambiar papeles y roles. Para Piaget “el juego es el producto de la asimilación que constituye, la forma

inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de los mismos, jugar es buscar de comprender el funcionamiento, Piaget estudió con mucha atención el juego simbólico. En su obra, explicó la relación del juego con las distintas formas de comprensión que el niño tiene con el ambiente que lo rodea “la manifestación infantil del juego, como el resultado de las manifestaciones observables, son consecuencias de las capacidades previamente conseguidas” (Martínez, 1999) Para el autor Tierno, y Giménez (2004) a el juego es algo inseparable de la vida del niño, de acuerdo a esto se puede decir que también el juego es una actividad natural que los niños realizan espontáneamente. En el juego donde el niño tiene la posibilidad de expresarse, de comunicar sus sentimientos, deseos. Según Magallanes (2009), Goicochea (2006), Calero (2005), destacan:

El juego es una actividad libre, es decir no está dirigido de afuera. El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Permite conocer cuáles son las habilidades, capacidades de cada niño de forma integral. Sus posibilidades y los límites de cada uno, que proporciona placer, satisfacción y diversión en la actividad motivadora. El juego obligado deja de ser juego. Es una forma de comunicación, la actividad lúdica es la manera más natural de comunicarse. Según Goicochea (2006). La dimensión social se define como la actividad lúdica es un medio idóneo para llevar a efecto la gradual introducción del niño en la vida comunitaria.

2.2.1.4 Clasificación basada en la teoría de Piaget

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

importante que usted como formador de formadores, cuestione a sus educandos sobre esta interrogante, pues encontrar la respuesta a esa pregunta será el primer paso para saber cómo.

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

2.2.1.5. Clasificación basada en la experiencia docente

Cabello (2011) Los educadores deberán canalizar el acceso a las experiencias en función de las circunstancias. Podemos partir siempre de lo cercano, para que esas experiencias resulten más interesantes al alumnado, ya que son próximas a su realidad. Dichas experiencias deberán provocar sorpresa y curiosidad, pero también proximidad conceptual, en el sentido de que sean accesibles a su etapa de conocimiento. Lo que el maestro/a debe tener claro es que al abordar actividades para acercar los niños/as al conocimiento de la ciencia debe facilitar al alumnado herramientas para la comprensión de hechos, de situaciones, que le van a permitir ir organizando la realidad, a pensar por sí mismos y a poder explicarse.

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

2.2.1.5.1. Secuencia didáctica del juego lúdico

Fernández (2014) Plantea que al igual que los proyectos las secuencias didácticas son otra forma de organizar la enseñanza dando continuidad al trabajo. De la misma manera, incluye

actividades colectivas, grupales e individuales con un propósito claro y consensuado con los alumnos. Se pueden garantizar estas líneas de trabajo para garantizar los aprendizajes y sus transformaciones alternando los modos de acercamiento al objeto, es así como se señala en el diseño curricular.

La continuidad, por otra parte, es una característica que debe instalarse en la organización de la enseñanza. Una fuerte penetración editorial en las escuelas-positiva en muchos sentidos-reemplazó la planificación docente por las actividades aisladas. Para que los niños/niñas accedan a los contenidos, se necesita que el/la docente prevea secuencias, es decir, series de propuestas referidas a un mismo núcleo temático.

2.2.1.5.2 El juego lúdico como actividad de desarrollo cognitivo

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

2.2.1.6. Importancia del juego lúdico en el aprendizaje

Tamayo (2008) En coherencia con las teorías ya enunciadas sobre el juego, debemos tener en cuenta, además, que el juego es considerado como una actividad natural del ser humano desde el mismo momento en que nace, y que éste también es una forma de expresarse, comunicarse con el entorno y aprender.

Contrario a lo que muchos aún pueden seguir sosteniendo, y en contravía al pensamiento de no

incluir en las clases actividades lúdicas que atraigan, cautiven e incentiven la motivación en el estudiante; lo que las investigaciones actuales en el desarrollo cognitivo muestran, es que el juego no es sólo un elemento que hace que los estudiantes se motiven frente a un determinado tema o materia, sino que es un componente esencial para el desarrollo de todo niño.

2.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje

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

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

2.2.2.1. Aprendizaje Significativo

Merchán (2011) Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar que el aprendizaje va más allá de un cambio de conducta ya que conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración otros tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

2.2.2.2. Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo

Galvis (2015) Sostiene que los Requisitos para el aprendizaje significativo son: Material potencialmente significativo, alumno posea los antecedentes ideativos necesarios en su estructura cognitiva, disposición para el aprendizaje significativo.

2.2.2.3. Tipos de Aprendizaje Significativo

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

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

El aprendizaje conceptual tiene lugar cuando el individuo percibe regularidades en eventos u objetos, pasa a representarlos por determinado símbolo y ya no depende de un referente concreto del evento u objeto para dar significado a ese símbolo. Se trata, entonces, de un aprendizaje representacional de alto nivel. El tercer tipo, el aprendizaje proposicional, implica, pues, dar significado a nuevas ideas expresadas en la forma de una proposición.

2.2.2.4. Situación del Aprendizaje Significativo

Maroto (2013) Refiere que el papel que asume el grupo de estudiantes y docentes debe ser

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

2.2.2.5. Condiciones para el Aprendizaje Significativo

Duran (2010) Sostiene las siguientes condiciones básicas: Motivación (Me interesa, tengo ganas de aprender), Comprensión (Entiendo, relaciono, comparo), participación (Activa), aplicación (Uso la información, aplico el conocimiento, pongo en práctico lo que aprendí).

2.2.2.6. Recurso como soporte de aprendizaje

(2010) Refiere los ambientes educativos, se encuentran inmersos en procesos de innovación, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales y tecnológicas propiciadas por los continuos cambios en la información y la comunicación, las redes de comunicación introducen una configuración tecnológica, caracterizada especialmente por la aparición de dispositivos multimedia y por una expansión espectacular de las redes telemáticas que potencian un aprendizaje más flexible y, al mismo tiempo, la existencia de nuevos escenarios de aprendizaje, en particular lo referente al uso de las redes sociales en la Educación.

2.2.3. Material concreto

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

2.2.3.1. Características

Morales (2012) Refiere los materiales didácticos pueden ser usados dentro del aula de clases, así como fuera de ella, debido a la accesibilidad que se presenta para las personas y la calidad que poseen de adaptarse a cualquier situación u objetivo de aprendizaje. Dependiendo del material didáctico que se utilice, éste siempre va a apoyar el contenido de alguna asignatura o temática, lo cual permitirá que los receptores se formen un criterio propio de lo aprendido, interactuando con los materiales y adquiriendo un papel activo en su formación; además de que ayudan a tener organización en las exposiciones. Esta unidad tratará los principales materiales didácticos como la maqueta, según el órgano receptor y el audiovisual, como ejemplos de cada uno de ellos.

2.2.3.2. Selección de material concreto

Márquez (2011) Para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor

docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización...) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo: Los objetivos educativos que pretendemos lograr. Hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello. - Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando con nuestros alumnos.

2.2.4. Motricidad

Benjumea (2009) Plantea que La génesis de las reflexiones sobre la motricidad hay que ubicarla en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de vida, y en su perfilación específica al de movimiento humano. Es así como éste, ha sido uno de los conceptos centrales para comprender el universo y, para el caso particular de la vida humana, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar las emociones Desarrollo de la motricidad.

2.2.4.1. Desarrollo de la motricidad

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

postural, equilibrios y desplazamientos. La mejora motriz está sujeta a las cuatro leyes del desarrollo:

Ley céfalo-caudal.

Ley próximo-distal.

Ley de lo general a lo específico.

Ley del desarrollo de flexores-extensores.

2.2.4.2. Motricidad fina

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

La motricidad fina, implica precisión, eficacia, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales.

2.2.4.2.1. Clasificación de la motricidad fina

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

- **Coordinación viso-manual viso-púdica:** Son todos aquellos ejercicios o movimientos en los que interviene una coordinación entre la visión y las manos, la visión y los pies o

combinaciones de las mismas. Mejora la coordinación general.

- **Coordinación facial:** Son todos aquellos movimientos con los cuales expresamos nuestros sentimientos y emociones. Mejoran la capacidad de dominio muscular en la cara.
- **-Coordinación fonética:** Son todos aquellos ejercicios en los que se trabajan, desarrollan y mejoran las capacidades fonéticas y su coordinación o gesticulación. Como por ejemplo, el tono de la voz, leer, hablar, socializar, imitar.
- **Coordinación gestual:** Con todos aquellos movimientos con lo que expresamos o comunicamos pensamientos o ideas, haciendo uso de todo el cuerpo y sin limitarnos a la expresión facial.

2.2.4.2.2. Desarrollo de la motricidad fina

Según sitio web BLOGGER (2008) el desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

a) Infancia (0- 12 meses)

Las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y, como el resto de su cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cerrará su puño muy apretado, pero esto es una acción de reflejo inconsciente llamado el reflejo Darwinista, y desaparece en un plazo de dos a tres meses. Así mismo, el infante agarrará un objeto puesto en su mano, pero sin ningún conocimiento de lo que está haciendo.

A la edad de seis meses, los infantes pueden tomar un pequeño objeto con facilidad por un corto periodo, y muchos comienzan a golpear objetos. Aunque su habilidad para sujetarlos

sigue siendo torpe, adquieren fascinación por tomar objetos pequeños e intentar ponerlos en sus bocas.

b) Gateo (1-3 años)

Desarrollan la capacidad de manipular objetos cada vez de manera más compleja, incluyendo la posibilidad de marcar el teléfono, empujar palancas, darles vuelta a las páginas de un libro, y utilizar crayones para hacer garabatos.

c) Preescolar (3-4 años)

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo.

d) 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.

Coordinación Viso-Manual

2.2.4.2.3. Control de la motricidad fina

Según el sitio web Medline Plus (s/f) el control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: Conocimiento y planeación, Coordinación, Fuerza muscular y Sensibilidad normal.

2.2.4.2.4. Ventajas educativas de la motricidad fina

Según Meza, lino (2017) considera que el desarrollo de la motricidad fina tiene muchas ventajas en el desarrollo integral del niño, sin embargo, para ser más precisos, se revisa el estudio Gispert (1987) citado por Gahona (2012), donde manifiestan que: La educación de la motricidad fina debe proporcionarse al niño y a la niña en el hogar aún antes de asistir al jardín de infantes, este factor toma importancia a medida que los pequeños van creciendo y desarrollándose. Asimismo, la educación puede ser aprovechada por el preescolar y mejora su aprendizaje, o por el contrario si no existiese podría provocar dificultades en los niños y las niñas en la etapa inicial de escolaridad, provocando retraso estudiantil y pobre rendimiento académico (p.10).³⁴ Como lo menciona el autor, el desarrollo de la motricidad fina tiene muchas ventajas para el aprendizaje, ya que su falta de estimulación pueden provocar en los niños un retraso en la escritura a la vez el niño manifiesta un rendimiento académico bajo. Gispert (1987) citado por Gahona (2012), considera de manera específica las siguientes ventajas de la motricidad fina: “Proporciona una mejor coordinación óculo manual. Facilita la soltura de la mano al escribir. Desarrolla los movimientos de pinza a través de los procesos de rasgado, punzado y recortado. Prepara para el aprendizaje de la escritura” (p.10). Por lo tanto, las ventajas del desarrollo de la motricidad fina tienen sus beneficios en la coordinación óculo manual, ya que permiten una armonía entre la ubicación espacial de la mano al momento de la escritura, también tiene ventajas en la soltura de la mano al escribir ya que se realiza una correcta manipulación del lápiz o bolígrafo, a la vez que permite un proceso eficaz en el rasgado, punzado y recortado, y sus amplias ventajas al momento del aprendizaje de la escritura.

2.2.4.2.5. Habilidades motrices fina

Según Meza, lino (2017) Para conocer la definición de habilidades motrices finas, se considera la acepción de Gispert (1987), citado por Gahona (2012) quien afirma: “Las habilidades motrices finas incluyen los músculos intrínsecos y extrínsecos de la mano. Consiste entonces en la posibilidad de manipular los objetos, ya sea con toda la mano, o con los movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos”. (p.61) Esto quiere decir que las habilidades motrices están vinculados a factores como los músculos intrínsecos que son pequeños grupos de músculos que permiten la flexión palmar de los dedos y los músculos extrínsecos que permiten los movimientos de los dedos. En 35 tanto la habilidad motriz fina consiste en manipular objetos utilizando la mano y la muñeca realizando movimientos con los dedos, por ejemplo, al sostener un lápiz. Asimismo, Gispert (1987), citado por Gahona (2012) afirma que “el desarrollo de las habilidades motrices finas se lleva a cabo en forma gradual y evolutiva, es decir, lleva una secuencia y un tiempo determinado” (p.61). A ello este autor realiza la siguiente diferenciación por edades: A los dos años, las habilidades motrices finas le permiten al infante realizar juegos solitarios o colectivos, a la vez que le permiten sostener un lápiz casi como un adulto trazando líneas verticales imitando cruces o círculos. A los 3 años, las habilidades motrices finas van aumentando el niño ya es capaz de dibujar una figura humana con mayores detalles como los ojos, dedos u otros, también puede ponerse los zapatos puede abotonar y desabotonar con facilidad. A los 4 años, gracias a las habilidades motrices el niño puede mantener equilibrio y un dominio espacial muy mejor, así como en el trazado, rasgado y punzado. A los 5 años, las habilidades motrices se reflejan en la habilidad del niño para danzar y en sus movimientos delicados del cuerpo.

2.3. Hipótesis Generales

1.- La aplicación de juegos lúdicos basados en el aprendizaje significativo utilizando material concreto para mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I “009 Jesús de la Divina Misericordia” en el año 2017.

III. METODOLOGÍA

3.1. El Tipo de investigación

En esta investigación se utilizó el diseño pre experimental con pre test y post test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo de estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Región Tumbes 2017.

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O1_____X_____O2

Dónde:

O1= Evaluación de estudiante de 4 años (pre test)

X = Aplicación del experimento (juegos lúdicos)

O2= Evaluación de estudiante de 4 años (post test)

El proyecto apuesta por la investigación cuantitativa, porque es aquella en la que se recogen y se analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar, describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos, existente y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable, haciéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica.

La investigación se centra en el nivel explicativo, porque van más allá de la descripción de conceptos o de fenómenos de establecimiento de relaciones o de conceptos. Están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas.

3.2 Población y muestra

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

Tabla 1 Población

		Varones	Mujeres
Aula Lila	N° de Alumnos	15	09
Edad 4 años	Total	24	

Dicha I.E. fue creada el 5 de mayo de 1974 con Resolución Directoral N° 0386, y se encuentra ubicada en Jirón Bolívar N°392 tercera cuadra, de la ciudad de Tumbes. Asumió el cargo de directora por primera vez, la profesora Josefina Serna Namuche, iniciándose con una población infantil de 100 niños y niñas.

Actualmente en el año 2015 por Concurso Público para asumir los cargos directivos asume la dirección la Lic. Miriam Paola La Serna Durand teniendo una población estudiantil de 520 niños y niñas en los turnos de mañana y tarde, contando con una plana docente nombrada y contratada, personal auxiliar, personal administrativo y personal de apoyo.

3.3 Definición y operacionalización de variable e indicadores

Variable independiente: es aquella cuyo valor no depende de otra variable. Es aquella característica o propiedad que se supone es la causa del fenómeno estudiado. En investigación experimental se llama así a la variable que el investigador manipula.

En este trabajo de investigación tomaremos como variable independiente a los juegos lúdicos, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico)

manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Elige libremente el sector de psicomotricidad. Entre los diferentes tipos de juegos lúdicos que existen, tomaremos en cuenta para esta investigación los siguientes:

- Juega en el sector de la psicomotricidad utilizando plastilina, pinzas, cuentos, siluetas de amarre, embolilla, rasgar etc.
- Disfruta al modelar, embolilla, recortar .etc.
- Elige libremente el juego que más le gusta para crear, modelar punzar rasgar. etc. }
- Expresa sus sentimientos a través de sus creaciones realizadas.
- Coloca en un lugar los materiales que utilizo para su juego con responsabilidad.

Variable dependiente:

La variable dependiente, es aquella cuyo valor depende del valor numérico que adopta la variable independiente en la función. Una magnitud, de este modo, es función de otra cuando el valor de la primera magnitud depende de forma exclusiva del valor que evidencia la segunda magnitud. Tomaremos en cuenta a la motricidad fina como variable dependiente.

Los autores Muñiz, Calzado y Cortina (2010), nos sintetizan que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.

Se identifican las siguientes dimensiones de la motricidad fina:

- El niño utiliza su psicomotricidad al modelar, embolilla, rasgar, recortar poniendo en evidencia su motricidad fina.

- El niño da nombre a las siluetas creadas con masa, plastilina, papel etc.
- Manifiesta diferentes gestos al disfrutar sus creaciones.
- Siente alegría cuando sus compañeros lo felicitan.
- Explica cuál ha sido el proceso utilizado en la elaboración de nuevos objetos, etc.

3.3 Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores.

Problema	VARIABLES	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿Si aplicamos los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejorará la motricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia Región Tumbes?	VI JUEGOS LUDICOS	Variable independiente: juegos lúdicos, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. Elige libremente el sector de psicomotricidad.	Jugamos a modelar, pintar alimentos nutritivos	Aprenden a modelar y crear según su nivel.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela con masa diferentes tipos de alimentos.
			Juega a modelar con masa y a crear con material reciclado animales domésticos.	Menciona las características de algunos animales de su comunidad y los elabora con material concreto.	<ul style="list-style-type: none"> • Recorta material concreto y arma animales domésticos.
			Jugamos a punzar figuras variadas.	Usa materiales y herramientas para punzar.	<ul style="list-style-type: none"> • Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.
			Juega agrupando objetos de color rojo	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	<ul style="list-style-type: none"> • Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.
	VD MOTRICIDAD FINA	Variable dependiente: motricidad fina, los autores Muñiz, Calzado y Cortina (2010), nos sintetizan que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Rodríguez (2012) sostiene que la motricidad fina se clasifica en: - coordinación viso-manual - coordinación facial - coordinación fonética - coordinación gestual	Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza algunos materiales y herramientas (conos de papel, chapitas, botellas, papel, .etc.) Para elaborar animales de su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recorta cartón, botella con la tijera. • Rasga papel y los pega sobre un dibujo. • Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre su trabajo realizado.
			Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none"> • Descubre las posibilidades de imitar sonidos, hacer sonidos de animales y objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imita los sonidos de los objetos de su entorno. • Entona la canción que escucha siguiendo el sonido. • Imita los sonidos de los animales domésticos
			Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imitan los gestos de las emociones que realizan sus compañeros. • Realiza expresiones a través de gestos sentimiento de enfado y tristeza. • Separa los dedos al ritmo de una canción.
			Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta a través de los movimientos posturas y gestos sus sensaciones, emociones estados de ánimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas. • Hinchas las mejillas cuando infla un globo. • Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, comer.

3.4 Técnicas e instrumentos

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

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

a. Observación

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

b. Lista de cotejo

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

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad.

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

Este instrumento se tomó y se adaptó de la tesis de Kelly Yamelly Iparraguirre Jaque.

3.5. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 19.0.

Tabla 2. *Valoración*

NIVEL	ESCALA	DESCRIPCIÓN
EDUCACIÓN	A	Cuando el estudiante evidencia el logro de los
INICIAL	Logro previsto	aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos,
Literal y	En proceso	para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para
Descriptiva	C	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes
	En inicio	previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo

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

3.6. Matriz de consistencia

Tabla3. Matriz de Consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIÓN	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la divina misericordia, Región, Tumbes, 2017”	¿Si aplicamos los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejorará la motricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, Región Tumbes?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños y niñas de 4 años. - Aplicar los juegos lúdicos mediante la aplicación de un post test para evaluar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años. - Comparar los resultados obtenidos en el pre test y post test. - Demostrar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años. 	La aplicación de juegos lúdicos basado en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejorando la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia	<p>V.I. Juegos lúdicos.</p> <p>V.D Motricidad fina</p>	<p>Juego lúdico basado en el aprendizaje significativo, utilizando material concreto.</p> <p>Enfoque: Aprendizaje significativo</p> <p>Recurso: Material Concreto Motricidad fina</p>	<p>Diseño de la investigación En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social. El tipo de investigación puede ser de nivel cuantitativo o descriptivo se utilizó el diseño pre experimental con pre-tés y post-tés a un solo grupo ya que ya que la población de estudio estuvo constituida por un grupo m social reducido de (24 niños y niñas de la institución educativa inicial 009 Jesús de la Divina Misericordia, Región Tumbes 2017.</p> <p>Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema: O1 _____ X _____ O2</p> <p>Dónde: O = Estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa. N° 009 Jesús de la Divina Misericordia O1 = Pre-test al grupo X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto O2 = Post-test al grupo Población</p>

3.7 Principio Ético

El trabajo de investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce el programa Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la motricidad fina mediante la utilización de material concreto, y que los resultados obtenidos no serán manipulados, respetando las respuestas de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo se respetará el derecho de autor de la información utilizada en el desarrollo de la investigación ofreciendo un acercamiento teórico, conceptual de los juegos lúdicos, del enfoque significativo y de la motricidad, además se respetará el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados presentando una propuesta en La mejora del proceso enseñanza- aprendizaje.

IV RESULTADOS

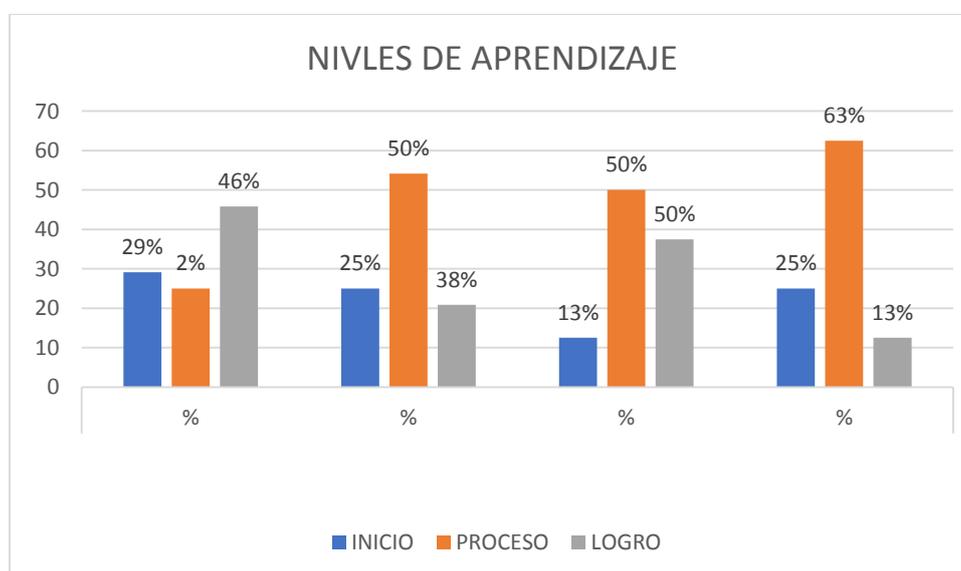
4.1 Resultados de base datos del Pre test

TABLA 4

TABLA DE RESULTADOS DEL PRE TEST MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA, REGIÓN TUMBES 2015

INDICADORES CALIFICACIÓN	COORDINACIÓ		COORDINACIÓ		COORDINACIÓ		COORDINACIÓ	
	N		N		N		N	
	VISOMANUAL		FONÉTICA		GESTUAL		FACIAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%
INICIO	7	29	6	25	3	13	6	25
PROCESO	6	25	13	54	12	50	15	63
LOGRO	11	46	5	21	9	38	3	13

GRAFICO 1



FUENTE TABLA 4

EN LA TABLA 4 Y GRAFICO 1, SE OBSERVA DE LOS 24 ESTUDIANTES DEL AULA LILA DE 4 AÑOS DE EDAD EL 29% DE NIÑAS Y NIÑOS SE ENCUENTRAN EN UN EL NIVEL DE INICIO EN COORDINACION VISOMANUAL

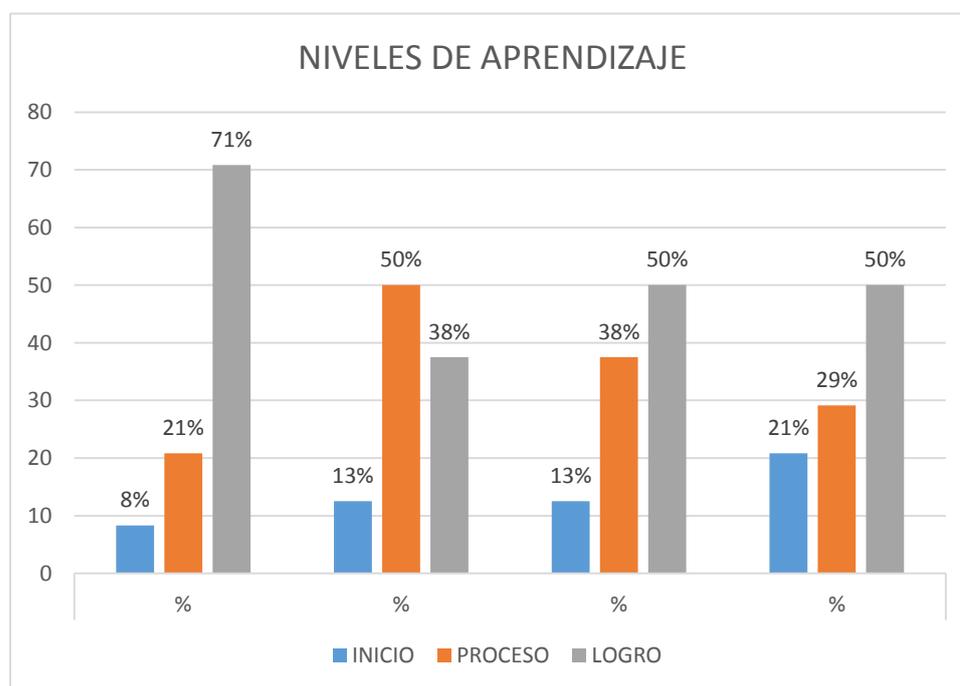
4.2 Resultados de base datos del Post test

TABLA N° 05

TABLA DE RESULTADOS DEL POST TEST MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA, REGIÓN TUMBES 2015

INDICADORES CALIFICACIÓN	COORDINACIÓN VISOMANUAL		COORDINACIÓN FONÉTICA		COORDINACIÓN GESTUAL		COORDINACIÓN FACIAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%
	INICIO	2	8	3	13	3	13	5
PROCESO	5	21	12	50	9	38	7	29
LOGRO	17	71	9	38	12	50	12	50

GRÁFICO N° 02



EN LA TABLA 5 Y GRÁFICO 2, SE OBSERVA DE LOS 24 ESTUDIANTES DEL AULA LILA DE 4 AÑOS DE EDAD EL 71% DE NIÑAS Y NIÑOS SE ENCUENTRAN EN UN EL NIVEL DE LOGRO EN COORDINACIÓN VISOMANUAL

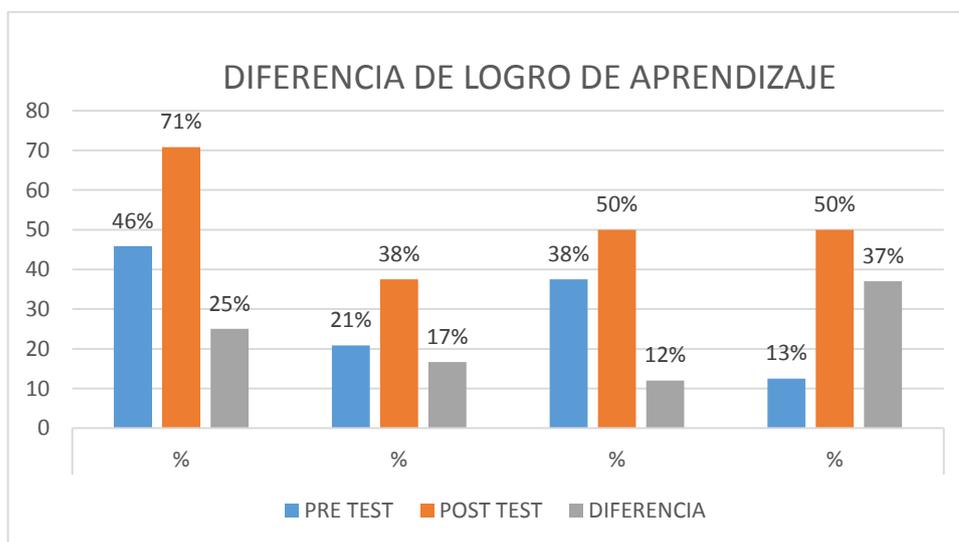
4.3 Resultados comparativo de nivel de aprendizaje “LOGRO” de la base datos del Pre test y Post test

TABLA N° 06

COMPARATIVO DEL LOGRO EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA, REGIÓN TUMBES 2015 DEL PRE TEST Y POST TEST

INDICADORES CALIFICACIÓN	COORDINACIÓN VISOMANUAL		COORDINACIÓN FONÉTICA		COORDINACIÓN GESTUAL		COORDINACIÓN FACIAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%
	INICIO	11	46	5	21	9	38	3
PROCESO	17	71	9	38	12	50	12	50
DIFERENCIA	6.0	25.0	4.0	17	3.0	12	9.0	37

GRAFICO N° 03



EN LA TABLA 6 Y GRAFICO 3, SE OBSERVA QUE DE LOS 24 ESTUDIANTES DEL AULA LILA DE 4 AÑOS DE EDAD, SE HA INCREMENTADO EL 25% EL NIVEL DE LOGRO EN COORDINACION VISOMANUAL

4.4 Prueba de wilcoxon

Tabla 07. Rangos

			Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	22 ^a	13,32	293,00
PRETEST – POSTEST	Rangos positivos	2 ^b	3,50	7,00
	Empates	0 ^c		
	Total	24		

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

Fuente: Anexo 04 Base de datos

Tabla 08. Estadísticos de prueba

	PRETEST - POSTEST
Z	-4,091^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos Con signo

b. b. Se basa en rangos positivos

Fuente: anexo 04 base de datos

De la tabla 08 se aprecia que el valor de Z es -4,091 y el valor de P es 0,00, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (Pre test)

4.5 Análisis de los resultados

4.5.1 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del pre test.

Tal como se afirma en los resultados del Pre test; a través de la tabla 4 y figura 1, los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la motricidad fina. En donde niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad, en lo que corresponde a viso manual 29%, en coordinación fonética 25%, en coordinación gestual 13%, coordinación facial 25 %, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje.

Este resultado se obtiene por la falta de desconocimiento de estrategias o métodos por parte de las docentes del nivel inicial, que permitan desarrollar la motricidad, dando prioridad a las actividades cognoscitivas, es por eso que los niños y niñas presentan dificultades por que las docentes mismas ignoran estrategias propias para desarrollar este nivel. La motricidad se logra utilizando estrategias que despierten el interés y motiven a los niños y niñas a desarrollarla adecuadamente. Para ello existen estrategias que pueden corroborar a lograr este nivel en los niños y niñas, por ejemplo, el juego, muchas docentes desconocen la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como el fino por darle prioridad a otras áreas del conocimiento.

4.5.2 Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 15 sesiones de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto. En donde los resultados de las sesiones se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial.

En la tabla 5 y gráfico 2; se obtuvo el siguiente resultado como logro de aprendizaje luego de aplicar el Post test. Donde el 71% a viso manual, en coordinación fonética 38% coordinación

gestual 50% coordinación facial el 50% indicando una mejora en la motricidad.

Esto demuestra que el juego lúdico es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas. El concepto de juego lúdico es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

4.5.3 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del Post test.

De los resultados luego de aplicar el Post test. Se obtuvo un nivel motricidad logro previsto, indicando una mejora en la motricidad.

Esto demuestra que los juegos lúdicos, es una actividad inherente que los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tendrá a desarrollarla, y por supuesto, también la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera. El concepto de lúdica es realizado en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios, entre los cuales están: si Amplia la expresión corporal.

- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y flexibilidad.
- Aumenta la circulación sanguínea.
- Libera endorfina y serotonina.

- Proporciona la inclusión social.

Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Hoy en día, es tendencia la práctica por mujeres, hombres y niños, la actividad física conocida como zumba, que consiste en ritmos y músicas latinoamericanas.

Con respecto a los niños, la práctica de un ejercicio lúdico es indispensable para su crecimiento personal y social, aparte de ser visto como una alternativa de ocio sana. Los beneficios que conlleva la realización de alguna actividad son: aumento de autoestima, desarrolla la creatividad y pensamiento, estimula la socialización, explora las posibilidades sensoriales y motoras, prepara al niño al mundo del trabajo, entre otras significativo, el maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. (Rosario Pelayo) Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas. Este resultado se relaciona con la investigación realizada por, las investigadoras Rodríguez y Flores (2012) sostienen que: El área del desarrollo motriz, se relaciona principalmente en los movimientos coordinados de los músculos grandes y pequeños del cuerpo. De la misma manera, el investigador Correa sostiene en su investigación " El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años", que la psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse

con sus compañeros, el diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.

4.5.4 Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de los juegos lúdicos. Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Por último, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de wilcoxon se aprecia en la tabla 8 que el valor de Z es -4.091 correspondiente al pre test y el valor de P es 0.00 perteneciente al post test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, para la mejora de la motricidad fina de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia de la Región Tumbes 2017”.

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a ello Caihuanque y Mendoza sostienen que el juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto y su influencia y relación en el ser humano.

Se pretende introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar y todos los que se puedan

incluir, el juego lleva una serie de características que lo hace atractivo, motivantes además que integra a personas y niños(as).

V CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos de la evaluación del pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 009 "Jesus de la divina misericordia de la Región Tumbes" año 2017, tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, en lo que corresponde a viso-manual 29%, en coordinación fonética 25%, en coordinación gestual 13%, coordinación facial 25%, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje, un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión individual a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.
- Los resultados obtenidos en el post test, después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje en donde se utilizó material concreto se observó un resultado del el 71% a viso manual, en coordinación fonética 38% coordinación gestual 50% coordinación facial el 50% indicando una mejora en la motricidad.
- Se logró comparar mediante los resultados pre test y post test que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.
- Se demuestra que el uso de los juegos lúdicos genera Expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la motricidad

Las conclusiones que anteceden nos demuestran que el uso de los juegos lúdicos genera Expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la motricidad fina, esto concuerda con lo que nos teorizan los autores Gimeno y Pérez (1989), que definen al juego lúdico como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

RECOMENDACIONES

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

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

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvea (2013) el juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad Del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012. Visitado el 30 de octubre de 2015. Disponible en:

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

Barbosa (2010). Actividades lúdicas y juegos en la iniciación álgebra. Visitado el 17 de octubre de 2015. Disponible en:

www.2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=619

Benjumea (2009). Elementos constitutivos de la Motricidad como dimensión humana. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

<http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/179-elementos.pdf>

Cabello (2011). Ciencia en educación infantil. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015.

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

Camacho (2012) El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Visitado el 30 de octubre de 2015. Disponible

en:http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf;jsessionid=7B932A12C34640014211B4E249E7817E?sequence=1

Crespillo (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Duran (2010). Importancia del proceso de aprendizaje y sus implicaciones en la educación del siglo XXI. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

<http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/importancia-proceso-aprendizaje-sus-implicaciones-educacion-siglo-xxi>

Fernández (2014). La ludoteca escolar. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015.

Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1081/te.1081.pdf>

Galvis (2015) .Aprendizaje significativo de la estadística. . Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

<https://my.laureate.net/Faculty/webinars/Documents/UDLA%20Feb%202016/PPT%20Aprendizaje%20significativo%20mediante%20mapas%20conceptuales.pdf>

Gastiaburú (2012). Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años. Visitado el 30 de octubre de 2015. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjbsqbIptbOAhUBSyYKHdcqDQwQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Frepositorio.usil.edu.pe%2Fbitstream%2F123456789%2F1194%2F1%2F2012_Gastiabur%25C3%25BA_Programa%2520-Juego%2C%2520coopero%2520y%2520aprendo-%2520para%2520el%2520desarrollo%2520psicomotor%2520de%2520ni%25C3%25B1os%2520de%25203%2520a%25C3%25B1os%2520de%2520una%2520IE%2520del%2520Callao.pdf&usg=AFQjCNG_1W_0u1mm13IGU6TmMPvvjqTzNQ&bvm=bv.129759880,d.eWE

Gil , Contreras y Gómez (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde

una educación física animada. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en: rieoei.org/rie47a04.htm

González (2012). Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

http://www.oei.es/historico/formaciondocente/materiales/OEI/2012_GONZALEZ_ALV_AREZ.pdf.

Iparraguirre (2012). Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años. Visitado el 30 de octubre de 2015. Disponible en:

http://s2de0abd309770523.jimcontent.com/download/version/1407334819/module/9645524760/name/Tesis_Kelly.pdf

Leyva (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Visitado el 30 de octubre de 2015. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1rLCPn8HJAhVEpx4KHUoIA_QQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Frepository.javeriana.edu.co%2Fbitstream%2F10554%2F6693%2F1%2Ftesis165.pdf&usg=AFQjCNH45CtgBsQbhap5QgPhRZx8Tq8JXQ

Leyva (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Visitado el 30 de octubre de 2015. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1rLCPn8HJAhVEpx4KHUoIA_QQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Frepository.javeriana.edu.co%2Fbitstream%2F10554%2F6693%2F1%2Ftesis165.pdf

[pdf&usg=AFQjCNH45CtgBsQbhap5QgPhRZx8Tq8JXQ](#)

López (2014). El juego en la educación infantil y primaria. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>

Lozano (2010). Las redes Sociales como soporte a los ambientes de Aprendizaje Conectados. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:
www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/525.pdf

Maroto (2013). Propuesta para la enseñanza y aprendizaje de las inecuaciones lineales. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:<http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/12924/12220>

Márquez (2011). Los medios didácticos. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:http://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio1/docs/materiales_estudio/u3_13/Los_medios_didacticos.pdf

Martínez (2014) Estrategia Didáctica. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/39451/1/98652900.2014.pdf>

Merchán (2011). Aprendizaje significativo apoyado en la creatividad e innovación. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:
<http://www.ammci.org.mx/revista/pdf/numero3/4art.pdf>

Montes de Oca y Machado (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202011000300005

Morales (2012). Elaboración de material didáctico. Sitio web visitado el 28 de octubre de

2015. Disponible

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

Moreira (2010). Qué es aprendizaje significativo. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015.

Disponible en: <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/alfinal.pdf>

Muñiz, Calzado y Cortina (2010). La motricidad fina en la edad preescolar. Sitio web

visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:<http://www.efdeportes.com/efd146/la-motricidad-fina-en-la-edad-preescolar.htm>

Proyecto Educativo Regional Tumbes (PERT) (2010) Elaborado por el Gobierno Regional

Tumbes. 1era edición- Caballo Rojo EIRL.

Restrepo, Preciado y Bedoya (2015) Reflexiones sobre la organización del proceso de

enseñanza-aprendizaje. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible

en:<http://www.esvial.org/wpcontent/files/reflexionesprocesoensRestrepoPreciadoBedoya.pdf>

Sitio Web Calaméo(s/f). Motricidad fina. Visitado el 25 de noviembre de

2015. Disponible en:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwivqciH0s_JAhXLGh4KHUEfBY8QFggbMAA&url=http://www.calameo.com/books/0006901506bke9cb0FSyO4mXpuT2EHiGoiSew&bvm=bv.109395566,d.dmo

Tamayo (2008). El juego como factor estimulante en el aprendizaje de las matemáticas. Sitio

web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

<http://funes.uniandes.edu.co/995/1/35Taller.pdf>

Torres y Argentina (2009) Didáctica General. Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015.

Disponible en:

<http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039746.pdf>

Univisión.com (2013) Importancia del desarrollo cerebral, en los primeros 5 años. Visitado el 17 de octubre de 2015. Disponible en:

www.univisión.com/noticias/educativa/lainportancia-deldesarrollo

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

Sitio web visitado el 28 de octubre de 2015. Disponible en:

http://www.sinewton.org/numeros/numeros/78/Articulos_04.pdf

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

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

ANEXOS

Ficha de observación

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

COORDINACION VISOMANUAL	Si	No
• Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		
• Embolilla plastilina con las yemas de los dedos.		
• Modelo con plastilina figuras variadas.		
• Enhebra hilo en círculos, con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina.		
• Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.		
• Recorta papel con la mano para la técnica del collage.		
• Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.		
• Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		
COORDINACION FONETICA		
• Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.		
• Imita sonidos de objetos de su entorno.		
• Imita los sonidos de los animales domésticos.		
COORDINACION GESTUAL		
• Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		
• Separa los dedos al ritmo de una canción.		
• Mueve los dedos al ritmo de una canción.		
• Se expresa a través de gestos, sentimientos, tristezas y felicidad.		
• Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		
• Juega con títeres con los dedos de la mano.		
• Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares. Etc.		
COORDINACION FACIAL		
•		
• Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.		
• Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.		
•		
• Hincha las mejillas cuando infla un globo.		
• Arruga la nariz durante cinco segundos.		
• Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.		
• Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: Abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, comer.		

PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA

FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

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

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

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

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos,

con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Las primeras nociones tipológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de construir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puede construir nuevas opciones de movimientos y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas. Además, los juegos lúdicos son importantes para el aprendizaje favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo – manual. Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

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

ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿La aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Región Tumbes 2015?

SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE

SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO:

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

INICIO:

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

DESARROLLO:

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

FINAL:

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

PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje

EVALUACIÓN:

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

En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro

organizadores fundamentales del área de Personal Social. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Además, la evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (lista de cotejo).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °01

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I. : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESIÓN : ESTOY ASI CUANDO (alegre, triste, miedo, rabia)

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N 01

Institución Educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Estoy así cuando (alegre, triste, miedo, rabia)

ITEMS

1. Imitan los gestos y emociones que realizan sus compañeros
2. Realizan expresiones a través de gestos, sentimiento de enfado de tristeza y felicidad
3. Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron			X		X		B
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	X		X		X		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	X		X			X	B
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely		X	X		X		B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X		X			X	B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X		X			X	B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X			X		X	C
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	X		X			X	B
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X		X		X		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X		X			X	B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X		X		X		A
13	LAMAS REYES, Juan José	X			X	X		C
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X			X	B
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	X		X			X	B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X		X		X		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana		X	X		X		B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X		X			X	B
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X		X		X		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X			X	X		C
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina		X		X	X		C
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder		X	X		X		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X			X	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °02

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS A ELABORAR ANIMALES DE MI COMUNIDAD
 CON MATERIAL RECICLADO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

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

LISTA DE COTEJON N° 02

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Jugamos a elaborar animales de mi comunidad con materiales reciclados.

ITEMS:

1. Recorta papel con la tijera.
2. Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo.
3. Imita los sonidos de los animales domésticos.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X		X		X		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	X		X		X		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	X		X			X	B
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely		X	X			X	C
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel		X	X			X	C
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X		X		X		A
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel		X	X		X		B
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	X		X		X		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X			X	X		B
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin		X	X		X		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X		X		X		A
13	LAMAS REYES, Juan José		X	X			X	C
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		X	X		X		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X			X	X		B
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	X		X		X		A
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X			X	X		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X			X		X	C
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X		X		X		A
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina		X	X		X		B
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	X			X	X		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid		X	X		X		B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS A CONOCER LAS PARTES DE LA CARA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 03

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Jugamos a conocer las partes de la cara.

ITEMS:

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

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron		X	X			X	C
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion		X	X			X	C
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge		X	X		X		B
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely		X			X		C
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel		X	X			X	C
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X			X		X	C
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda		X	X		X		B
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X		X		X		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X		X			X	B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X		X		X		A
13	LAMAS REYES, Juan José		X	X			X	C
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		X	X		X		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel		X	X		X		B
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	X		X		X		A
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel		X	X			X	C
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X		X		X		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X		X			X	B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	X		X		X		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder		X	X			X	C
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °04

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESIÓN : JUEGA AGRUPANDO OBJETOS DE COLOR ROJO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 04

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Juega agrupando objetos de color rojo.

ITEMS:

1. Hincha las mejías cuando infla un globo .
2. Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.
3. Entona la canción siguiendo el sonido.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X		X		X		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	X		X		X		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge		X	X			X	C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	X		X			X	B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X		X		X		A
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X		X		X		A
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel		X	X		X		B
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	X		X		X		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X		X		X		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X			X	X		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu		X	X			X	C
13	LAMAS REYES, Juan José	X		X		X		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano		X	X		X		B
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	X		X		X		A
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X		X		X		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	X		X		X		A
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X		X		X		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight		X	X			X	C
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X		X		X		A
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina		X	X			X	C
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	X		X			X	B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °05

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS A UBICARNOS EN EL ESPACIO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 05

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la actividad : Jugamos a ubicarnos en el espacio.

ITEMS:

1. Mueve los dedos al ritmo de una canción.
2. Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.
3. Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X			X	1		B
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	X		X		1		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	X			X	1		B
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	X		X			X	B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X			X	X		B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana		X	X		X		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny		X		X	X		C
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	X			X	X		B
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X			X	X		B
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin		X	X		X		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu		X		X	X		C
13	LAMAS REYES, Juan José	X		X		X		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		X	X		X		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel		X		X	X		C
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana		X		X	X		C
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X		X		X		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X			X	X		B
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X			X	X		B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina		X	X		X		B
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder		X		X	X		C
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °06

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS A CONTAR.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 06

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Jugamos a contar objetos.

ITEMS:

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

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X		X		X		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion		X	X		X		B
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge		X		X	X		C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	X		X		X		A
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X			X	X		B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X			X	X		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda		X		X	X		C
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X		X		X		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X			X	X		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X			X	X		B
13	LAMAS REYES, Juan José	X		X		X		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		X	X		X		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X			X	X		B
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	X		X		X		A
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X		X		X		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X		X		X		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X		X		X		A
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	X		X		X		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	X		X		X		A
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °07

I DATOS INFORMATIVOS

I.E.I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : ELABORAMOS UNA TARJETA PARA MAMA.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para pintar, recortar,, enhebrar.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 07

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la actividad : Elaboramos una tarjeta para mamá

ITEMS:

1. Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.
2. Enhebra lana en círculos en cartulina.
3. Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron		X		X	X		C
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	X		X		X		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	X			X	X		B
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	X			X	X		B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X		X		X		A
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X		X		X		A
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda		X		X	X		C
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X		X		X		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X			X	X		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X			X	X		B
13	LAMAS REYES, Juan José	X		X		X		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		X		X	X		C
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X		X		X		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	X				X		B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X			X	X		B
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X		X		X		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X			X	X		B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	X		X		X		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	X		X		X		A
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X		X		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N °08

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINAMISERICORDIA”
 AULA /EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTYVONE
 NOMBRE DE LA SESION : CONOCIENDO LOS INSTRUMENTOS MUSICALES.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 08

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Conociendo los instrumentos musicales

ITEMS:

1. Imita los sonidos de los objetos de su entorno.
2. Entona una canción que escucha siguiendo el sonido con los objetos
3. Mueve los dedos al ritmo de una canción.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X		X		X		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	X		X		X		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge		X			X		C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	X		X		X		A
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X			X	X		B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X			X	X		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	X		X		X		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	X		X		X		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X			X	X		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X			X	X		B
13	LAMAS REYES, Juan José	X		X		X		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		X		X	X		C
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X		X		X		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	X			X	X		B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X			X	X		B
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X		X		X		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X		X		X		A
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	X		X			X	B
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	X		X		X		A
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X		X		X		A

SESION DE APRENDIZAJE N°09

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : MI NOMBRE ES

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 09

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Mi nombre es.

ITEMS:

1. Enhebra lana en la silueta de su nombre para decorarlo.
2. Embolilla papel crepe y pega en tu nombre.
3. Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X		X		X		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion		X		X	X		C
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	X		X		X		A
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	X			X	X		B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	X			X	X		B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	X		X		X		A
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	X		X		X		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	X		X		X		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	X		X		X		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan		X		X	X		C
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	X		X		X		A
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	X			X	X		B
13	LAMAS REYES, Juan José	X			X	X		B
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	X		X		X		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	X		X		X		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	X		X			X	B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	X		X		X		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana		X		X	X		C
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	X		X		X		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	X			X	X		B
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	X			X	X		B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	X		X		X		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	X			X	X		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	X			X	X		B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 10

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : .JUGAMOS A MODELAR, PINTAR ALIMENTOS NUTRITIVOS.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 10

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Jugamos a modelar, pintar alimentos nutritivos.

ITEMS:

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

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	X		x		x		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion		x		x	x		C
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	X		x		x		A
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	x			x	x		B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	x			x	x		B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	x		x		x		A
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	x		x		x		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	x		x		x		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	x		x		x		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	x		x			x	B
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin		x	x		x		B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	x		x		x		A
13	LAMAS REYES, Juan José		x		x	x		B
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	x		x		x		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	x			x	x		B
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	x			x	x		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	x		x			x	B
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana		x	x		x		B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	x		x		x		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	x		x		x		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel		x		x	x		C
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	x		x		x		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	x			x	x		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	x		x		x		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 11

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : PUNZA FIGURAS VARIADAS.

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 11

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la actividad : Punza figuras variadas

ITEMS:

1. Siguen el ritmo de la canción
2. Punza sobre los puntos de una figura según le indica.
3. Se expresan a través de gestos (alegría).

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	x		x		x		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	x		x		x		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	x			x		x	C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	x		x		x		A
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	x		x		x		A
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	x			x	x		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	x		x		x		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	x		x		x		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	x		x		x		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	x		x		x		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	x		x			x	B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	x		x		x		A
13	LAMAS REYES, Juan José	x		x		x		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	x		x		x		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	x		x		x		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	x		x		x		A
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	x		x		x		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	x		x			x	B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	x			x		x	C
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	x		x		x		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	x		x		x		A
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	x			x	x		B
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	x		x		x		A
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	x		x		x		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 12

I DATOS INFORMATIVOS

I.E.I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS A MODELAR, EMBOLILLAR Y PINTAR LA VOCAL O.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Usa materiales y herramientas para el trabajo a realizar.

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 12

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nomb.re de la sesión : Jugamos a modelar, embolilla y pintar la vocal o.

ITEMS:

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

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	x		x		x		A
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	x			x	x		B
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge		x	x			x	C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	x		x		x		A
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	x		x		x		A
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	x		x		x		A
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	x		x			x	B
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	x		x		x		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	x		x			x	B
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	x		x		x		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	x			x		x	C
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	x		x		x		A
13	LAMAS REYES, Juan José	x		x		x		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	x			x	x		B
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	x		x		x		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda		x	x		x		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	x		x		x		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	x			x		x	C
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	x		1		x		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	x		1		x		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	x			x	x		B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina		x	x			x	C
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	x		x		x		A
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid		x	x		x		B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 13

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : JUGUEMOS A CONOCER EL NUMERO 1.

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 13

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Jugamos a conocer el número 1.

ITEMS:

1. Entona la canción junto con su profesora.
2. Rasga papel con la mano para colocar por el N° 1
3. modelan con plastilina el número 1.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron		x	x		x		B
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	x		x		x		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge		x		x		x	C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	x			x	x		B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	x		x		x		A
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	x			x	x		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	x			x	x		B
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	x		x		x		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	x		x		x		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	x		x		x		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	x		x			x	B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	x		x		x		A
13	LAMAS REYES, Juan José		x	x		x		B
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	x		x		x		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano		x		x		x	C
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	x			x	x		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	x		x		x		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	x			x	x		B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	x			x	x		B
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	x		x		x		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	x		x			x	B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	x		x		x		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Jsmel Sneijder		x	x		x		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	x		x		x		A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 14

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. I : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : JUGAMOS Y APRENDEMOS EL NUMERO 2.

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

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

LISTA DE COTEJO N° 14

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Jugamos a punzar.

ITEMS:

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

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	x			x	x		B
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	x		x		x		A
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	x			x	x		B
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	x			x	x		B
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	x		x		x		A
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	x			x	x		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	x			x	x		B
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	x		x		x		A
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	x		x		x		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	x		x		x		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	x		x			x	B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	x		x		x		A
13	LAMAS REYES, Juan José	x			x		x	c
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	x			x	x		B
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	x		x		x		A
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	x			x	x		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	x			x	x		B
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	x		x		x		A
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	x			x	x		B
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	x			x	x		B
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	x			x	x		B
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	x		x		x		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Jsmel Sneijder	x			x	x		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	x			x	x		B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 15

I DATOS INFORMATIVOS

I.E. : “JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA”
 AULA / EDAD : LILA / 4 AÑOS
 RESPONSABLE : TINEDO YBAÑEZ KETTY YVONE
 NOMBRE DE LA SESION : HÁBITOS DE HIGIENE

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

III PROGRAMACIÓN DE ATIVIDADES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIAL ES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades Permanentes - Oramos a Dios y a María Cantamos: “Pim Pom es un Muñeco”		15m.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Observamos con atención el video: La Niña Que No Quería Bañarse. - Todos y todas sentados en orden preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué trató el cuento? ¿Cuál era el nombre de la niña? ¿Por qué no se bañaba? ¿Qué le paso por no bañarse? ¿A dónde la llevo su mamá? ¿Por qué los niños no se acercaban a ella? ¿Cómo olía cuando no se bañaba? ¿Qué perdió por no bañarse y desobedecer a su mamá? ¿Ustedes se bañan? ¿Qué útiles de aseo utilizan? ¿Por qué es importante bañarnos?. - Realizamos un organizador gráfico sobre los útiles de aseo. <ul style="list-style-type: none"> - Lonchera Juegos al aire libre. 	Espacio externo Cartulina. Hojas, lápices	15m.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - En una hoja los niños dibujan lo que observaron en el video y escriben lo que recuerdan. - La docente en la parte inferior escribe convencionalmente, en las fichas de trabajo de cada niño. Exponen sus escritos utilizando la técnica del museo.		

LISTA DE COTEJO N° 15

Institución educativa : “Jesús de la divina misericordia”
 Edad : 4 años
 Número de niños y niñas : 24
 Nombre de la sesión : Hábitos de higiene

ITEMS

1. Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.
2. Modelan con masa y colorean.
3. Copian dibujos sencillos.

N°	NOMBRE	INDICADORES						LOGRO
		1		2		3		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	x		x			x	B
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	x		x			x	B
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	x					x	C
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	x		x		x		A
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel		x	x		x		B
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	x			x	x		B
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	x		x		x		A
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	x		x			x	B
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	x		x		x		A
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	x		x		x		A
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	x		x			x	B
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	x		x		x		A
13	LAMAS REYES, Juan José	x		x		x		A
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	x		x		x		A
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano		x	x		x		B
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	x			x	x		B
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	x		x		x		A
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	x		x			x	B
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	x		x		x		A
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	x		x		x		A
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	x		x		x		A
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	x		x		x		A
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder		x	x		x		B
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	x		x		x		A

5 Evidencias fotográficas de la investigación
5.1 evidencias fotográficas de la aplicación del programa de la estrategia didáctica
A Aplicación del pre- test



C Aplicación del post- test



Datos del Pre-Test

N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL								COORDINACIÓN FONÉTICA			COORDINACIÓN GESTUAL						COORDINACIÓN FACIAL						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
		1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1		1	0	1
2	ASCUE ORTIZ , MATHIAS Omarion	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	16
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	14
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	15
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	13
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	13
8	ECCA MARCHAN , Paula Isabel	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	12
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	15
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	13
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	13
13	LAMAS REYES, Juan José	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	14
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	13
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	14
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	14
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	16
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	16
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	15
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	16
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	14
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Jospel Sneijder	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	15
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	12

Datos del Post-test

N°	ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL								COORDINACIÓN FONÉTICA			COORDINACIÓN GESTUAL						COORDINACIÓN FACIAL						TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
1	ADRIANZEN CORDOVA, Jonathan Dayron	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
2	ASCUE ORTIZ, MATHIAS Omarion	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	18
3	CARRASCO MARINA, Kristopher Leoncio Auge	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	12
4	CASTILLO GONZALES, Carla Angiely	1	<u>1</u>	1	0	1	<u>1</u>	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	<u>1</u>	1	1	1	1	21
5	CEVALLOS ALVINES, Kelvin Adriel	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	21
6	CHAPILLIQUEN JAIME, Shirley Juliana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	21
7	CHORE PACHERRES, Camila Stefanny	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
8	ECCA MARCHAN, Paula Isabel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	FLORES CHAPA, Anghela Rosalinda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
10	GARCIA AGURTO, Angel Jordan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
11	GARCIA NOEL, Michael Jordin	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
12	GUERRERO VILCHEZ, Moises Eliu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
13	LAMAS REYES, Juan José	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	19
14	NOBLECILLA NEYRA, Carlos Emilio	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
15	PARDO RIVAS, Mirko Fabiano	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21
16	PELAYO GONZALES, María Fernanda	1	1	1	0	1	<u>1</u>	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	16
17	QUEREVALU LEÓN, Sandro Gabriel	0	1	1	1	1	1	<u>1</u>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
18	REYES CRUZ, Mileiny Daviana	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21
19	RODRIGUEZ LOPEZ, Danna Mariel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	21
20	ROMERO CARRASCO, Baruc Dwight	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
21	ROMERO CORDOVA, Elmer Samuel	1	1	1	0	1	1	0	<u>1</u>	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	19
22	ROSILLO SULLON, Andrea Valentina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	22
23	SALDARRIAGA VALENCIA, Josmel Sneijder	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	<u>1</u>	1	1	1	18
24	SUNCION ROSILLO, Eduar Farid	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24