



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION INICIAL

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO
PARA LA MEJORA DEL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 204”CARRUSEL DE
ALEGRIA”, DISTRITO AGUAS VERDES, ZARUMILLA,
REGIÓN TUMBES 2017

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL.

AUTOR:

LAURA ESTELA RIVAS NIZAMA

ASESOR :

Mgr. NORKA TATIANA ZUAZO OLAYA

PIURA - PERÚ
2018

TITULO DE LA TESIS

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO
UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA LA MEJORA DEL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE
4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 204”CARRUSEL DE
ALEGRIA”, DISTRITO AGUAS VERDE, ZARUMILLA REGIÓN
TUMBES 2017

JURADO EVALUADOR Y ASESOR

Mgr. Rosa María Domínguez Martos
PRESIDENTA

Mgr. Cruz Emérita Olaya Becerra
MIEMBRO

Mgr. Liliana Isabel La chira Prieto
MIEMBRO

Mgr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
ASESOR

DEDICATORIA.

A mi padre celestial el que está siempre a mi lado y el que me da fuerzas para seguir. A mis padres Pedro y Petronila , que me enseñaron temas de provecho ante la sociedad.

A mis hijas que cada día me acompañan, le dan sentido a la vida ya mi esposo que siempre está apoyándome en cada situación que se presenta en la vida.

AGRADECIMIENTO.

Agradezco a Dios por darme la vida y brindarme salud y amor y por darme la oportunidad de seguir con esta carrera que he iniciado.

A mi asesor, por su orientación y ayuda que me brindo para la realización de esta tesis, la cual me permitió aprender mucho, de lo que estudiado en el proyecto.

A mi esposo Jorge, que me enseñó a superar cada momento difícil de la vida, con esfuerzo y dedicación al estudio; sin él, no hubiese logrado mis metas, con su motivación infinita y también a mis adoradas hijas Ingrid y Kristel que son el sentido de mi vida.

RESUMEN

El desarrollo del presente trabajo de investigación tiene por título; “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años” de la Institución Educativa N° 204 “Carrusel de Alegría”, distrito Aguas verdes, Zarumilla, Región Tumbes, la tesis presenta como objetivo general: Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla, Región Tumbes 2017, desarrollando el método, cuantitativo con una población de 16 alumnos aplicando un pre test y un pos test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación, los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon muestran valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico de $Z = -1,997^b$) es menor que el tabulador es (0,046) es menos lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento de los resultados obtenidos del pre y pos test se acepta el post test y se rechaza el pre test ya que se mejora los conocimientos de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Carrusel de Alegría en la motricidad fina”

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoques significativos, motricidad fina.

ABSTRACT

The development of this research work is based on “playful games based on the significant approach using concrete material for the improvement of fine motor development in boys and girls of 4 years” of EI No. 204 "Carrusel de Alegria", district Aguas Greens, Zarumilla, Tumbes Region, the thesis presents as a general objective: Determine whether the Playful games based on the significant approach using concrete material for the improvement of the development of fine motor skills in children of 4 years of EI No. 204 "Carrusel de Alegria", from Aguas Verdes, Zarumilla, Tumbes Region 2017, developing the quantitative method with a population of 16 students applying a pre-test and a post-test. The following conclusions have been reached: Having done this research, the results obtained from the application of the Wilcoxon test showed precise values of the study where sample 1 (pre test) is lower than sample 2 (post test) since the calculated value (statistical of $Z = -1,997^b$) is less than the tabulator is (0,046) is less what shows that after having applied the experiment of the results obtained from the pre and post test the post test is accepted and the pres test is rejected as it is improves the knowledge of students of 4 years of EI "Carousel of Joy in fine motor skills"

Keywords: Playful games, significant approaches, fine motor skills.

CONTENIDO

1. TITULO DE LA TESIS.....	ii
2. HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iii
3. HOJA DE DEDICATORIA.....	iv
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	v
5. RESUMEN	vi
6. ABSTRACT	vii
7. INDICE DE CONTENIDO	viii
8. INDICE DE GRAFICOS,TABLAS	xi

I.INTRODUCCIÓN.....	1
----------------------------	----------

II.REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
---------------------------------------	----------

2.1 Antecedentes.....	4
-----------------------	---

2.2 Bases teóricas.....	12
-------------------------	----

2.2.1 Didáctica.....	12
----------------------	----

2.2.1.1 Estrategia didáctica.....	12
-----------------------------------	----

2.2.1.1.1 Modalidad de la organización de la enseñanza.....	13
---	----

2.2.1.1.2 Juego Lúdico.....	13
-----------------------------	----

2.2.1.1.3 Clasificación basada la experiencia Piaget.....	14
---	----

2.2.1.1.4 Clasificación basada en la teoría de docente.....	15
---	----

2.2.1.2 Secuencia didáctica del juego.....	16
--	----

2.2.1.3 El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	16
--	----

2.2.1.3.1 Importancia del juego en el aprendizaje.....	17
--	----

2.2.1.3.1.1 Enfoque metodológico de aprendizaje.....	18
--	----

2.2.1.3.1.2 Enfoque significativo.....	19
--	----

2.2.1.3.1.3 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.....	19
--	----

2.2.1.3.1.4 Tipos del aprendizaje significativo.....	20
2.2.1.3.1.5 Situación del aprendizaje significativo.....	21
2.2.1.3.1.6 Condiciones para el aprendizaje significativo.....	22
2.2.1.4 Recurso como soporte de aprendizaje.....	23
2.2.2 Material Concreto.....	23
2.2.2.1 Características.....	24
2.2.2.2 Selección de material concreto.....	25
2.2.2.3 Motricidad.....	26
2.2.2.3.1 Desarrollo de la motricidad.....	27
2.2.2.3.2 Motricidad fina.....	27
2.2.2.3.3 Clasificación de la motricidad fina.....	28
2.2.2.3.4 Desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años.....	29
2.2.2.4 Control de la motricidad fina.....	30
2.3. Hipótesis de la investigación.....	31
III METODOLOGIA.....	32
3.1 Diseño de la investigación.....	32
3.2 Población Y Muestra.....	32
3.3 Matriz de operacionalización de las variables e indicadores.....	34
3.4 Técnicas e instrumentos.....	36
3.5 Plan de Análisis.....	36
3.6 Matriz de Consistencia.....	38
3.7 Principio ético.....	40

IV. RESULTADOS	41
4.1 Resultado de las bases de datos del pre test.....	41
4.2 Resultado de bases del pos test.....	42
4.3 Prueba de Wilcoxon.....	43
4.4 Análisis de resultados.....	44
V. CONCLUSIONES	48
5.1 Conclusiones.....	48
5.2 Recomendaciones.....	49
5.3 Aspectos Complementarios.....	50
5.4 Referencias Bibliográficas.....	52
ANEXOS	57
Anexo 01 Lista de cotejo	58
Anexo 02 Programa de estrategias didácticas.....	59
Anexo 03 Sesiones de aprendizaje	63
Anexo 04 Bases de Datos de pre test.....	123
Anexo 05 Bases de datos del pos test.....	125

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población y muestra.....	24
Tabla 2	
Escala de calificación.....	26
Tabla 3	
Matriz de Operalización.....	27
Tabla 4	
Matriz de consistencia.....	27
Tabla 5	
Resultados del pre tés.....	42
Tabla 6	
Resultados del pos tés.....	43
Tabla 7	
Prueba de Wilcoxon.....	44.

INDICE DE GRAFICOS

Figura 1	
Resultados del pre tés	42
Figura 2	
Resultados del pos tés.....	43

I INTRODUCCION.

La educación pre básica se convierte en un pilar fundamental del ciudadano que queremos formar que responda a las exigencias del momento, y es en este nivel educativo donde debe de vivir el educando experiencias significativas y de calidad que le proporcione una formación integral en su desarrollo psicosocial, afectivo, la inteligencia y por supuesto, experimentar y aprender nuevos conocimientos.

Es importante que en esta etapa de la vida el niño reciba los conocimientos y desarrolle sus habilidades y destrezas en un clima de libertad y afectividad; El juego es la actividad fundamental y se desarrolla bajo la influencia ,intencionada o no de los adultos ; Es por eso que se desarrolla este presente trabajo de investigación denominado “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años” de la Institución Educativa N° 204” Carrusel de Alegría”, distrito Aguas Verdes, Zarumilla ,Región Tumbes 2017 el mismo que presenta como **problema** ¿Cómo influyen los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204 “ Carrusel de Alegría”.

Para lo cual se formuló como **objetivo general**: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204 Carrusel de Alegría ”, distrito Aguas Verdes , Zarumilla ,Región Tumbes 2017;Y como **objetivo específico**: Evaluar la motricidad fina a través de un Pre

test en los niños y niñas de 4 años, Diseñar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años, aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años y por último objetivo evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños y niñas de 4 años .

Que según su caracterización, la investigación presenta a Barbosa A (2010) manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en relación de los juegos con la resolución de problemas, para que los estudiantes disfruten durante el proceso de aprendizajes; Para el psicólogo Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Esta investigación se **justifica**, para buscar mejorar y propiciar la activación de los mecanismos cognitivos y motrices en los niños y niñas, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Y que el docente desarrolle capacidades y actitudes investigativas que le permitan producir conocimientos como la mejora de su propio desempeño profesional; Ya que el juego adquiere 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; Y favorece la

coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su óculo- manual, la investigación prevé beneficios o posibles aportaciones de alcance nacional en tres ámbitos fundamentales:

En lo **teórico** se recopilarán, procesarán y sistematizarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación de enfoques significativos para promover la mejora de la calidad de los aprendizajes de los alumnos, en lo **metodológico** la ejecución de este proyecto de investigación ayudará a verificar la efectividad de las estrategias del enfoque significativo centrado en el aprendizajes de los alumnos. Es bastante oportuno integrar la actividad de investigación con el quehacer didáctico desde la práctica pre-profesional docente que se desarrolla en la carrera de Educación, en lo **práctico** la investigación tendrá un impacto directo en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los alumnos, través del proceso y experiencia de investigación, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de investigación y de aplicación didáctica para mejora de la práctica pedagógica del profesorado y del aprendizaje de los alumnos. Según Concepción, A. (2006), nos dice que el juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.

II REVISION DE LITERATURA.

2.1 Antecedentes de investigación

A continuación, se presentan algunos estudios relacionados con la eficacia del juego lúdico, tanto a nivel internacional como nacional. Además, se mencionan teorías sobre el aprendizaje en la primera infancia, que sirven como soporte teórico y poseen una estrecha relación con el tema de la investigación.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Según Mafla (2013) en su tesis denominada: “Influencia del desarrollo de la motricidad fina en la pre escritura en niños y niñas de 3 a 5 años en las escuelas “Fermín inca”, “Guillermo Vinueza” y “theodore Anderson” de la ciudad de Baeza del cantón Quijos de la provincia de Napo en el periodo escolar 2012 – 2013”- **Ecuador**, su objetivo es Plantear como alternativa una guía didáctica que apoye el desarrollo de la motricidad fina en pre escritura en niños/as de 3 a 5 años;

La presente investigación parte de la existencia del problema ¿De qué manera se puede dar un buen desarrollo de la motricidad fina en la pre escritura en niños/as 3 de a 5 años en las Instituciones Educativas?, el diseño metodológico que se escogió es una investigación bibliográfica de tipo descriptivo, apoyada en el método analítico–sintético, inductivo–deductivo. Esta investigación tiene su fundamento Psicológico en el modelo cognitivo, que concibe al aprendizaje en función de la información, actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra, la investigación se realizó con 188 niños y niñas y 12 docentes de las Escuelas “Fermín Inca”, “Guillermo Vinueza” y

“Theodore Anderson” de la Ciudad de Baeza del Cantón Quijos de la Provincia de Napo, en conclusión realizando varios ejercicios de trazos libres el niño tendrá mejor precisión en las manos.

Presento Cedeño et al (2010) y otro participante en su tesis denominada: “Desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la pre escritura en los niños/as de la sala n°4 del centro de desarrollo infantil mamá Inés del cantón manta - **Ecuador** Año lectivo 2009-2010” con el objetivo de determinar el desarrollo de la motricidad fina que tienen los niños 3- 4 años, en el aprendizaje de la pre escritura, la investigación se realizó con todos los niños y niñas que estaban asistiendo de la sala N°4 la cantidad es de 33 niños, y el diseño que utilizo fue el no experimental por ser un problema social y las variables no han sido cambiadas, el método fue deductivo – inductivo porque permite analizar los conocimientos planteados por los pedagogos y sociólogos, y su tipo de investigación fue descriptiva porque se estuvo estudiando secuencialmente la problemática, en conclusión la motricidad fina influye en todas las actividades que necesitan precisión.

Por su parte Torres (2014) en su tesis denominada “Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del curso párvulos 1 del hogar infantil Rafael García herreros a través de actividades gráfico plásticas”, BOGOTÁ 2014 ,su objetivo fue estimular la psicomotricidad fina en los niños y las niñas de 2 a 3 años del curso párvulos 1 del Hogar Rafael García Herreros por medio de actividades gráfico plásticas; En su estudio se plantea el diseño metodológico, caracterizado por la investigación cualitativa con un método de Investigación Acción Participativa. Con una población muestral de 15 niños y niñas, ya que es importante estimular el desarrollo motor fino, por lo que la problemática era que los niños se cansan con facilidad y por su corta edad aún no tienen precisión, firmeza o control en movimientos finos. En conclusión al realizar este proyecto de investigación se logró comprender y conocer qué tan importante es la psicomotricidad fina en los niños y niñas en edad temprana, además fue posible constatar que la implementación de actividades gráfico plásticas le permitió a los niños y las niñas de 2 a 3 años de edad estimular la psicomotricidad fina; cumpliendo a cabalidad cada uno de los objetivos planteados.

2.1.1 Antecedentes nacionales.

Iparraguirre (2012) en su tesis 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, de **Chimbote** del AÑO 2012” el objetivo de la investigación fue de 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 2013, el estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 31 niños y niñas de 4 años de edad del “aula verde” de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 42% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 16% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 74% obtuvieron unos resultados favorables, se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina.

Para Minaya et al (2014) y otro participante en su tesis denominada: “técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque significativo para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa divino niño del milagro del distrito de **Chimbote** en el año 2014”, su objetivo determinar si las Técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Divino Niño Del Milagro del distrito de Chimbote en el año 2014, la investigación es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes de 5 años de edad

del aula los Conejitos. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Se le aplicó a la población muestral un pre test, el cual dio como resultado que el 50% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad B, que significa que están en un proceso de alcanzar el logro del aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyo resultado fue que el 55 % de los estudiantes obtuvo, una calificación A. En conclusión los resultados obtenidos se comprueban la hipótesis de investigación que afirma que la aplicación de técnicas grafico plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

La Torre (2016) En su tesis denominada “Aplicación de actividades plásticas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de edad” de la institución educativa N° 236 tiruntán distrito de padre Márquez - Loreto, 2016 , en esta investigación se planteó como objetivo general ,demostrar si la aplicación de actividades platicas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, desarrolla la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de edad de educación inicial de la institución educativa inicial N° 236 de Tiruntán, distrito de Padre Márquez-Loreto La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño de investigación pre-experimental. Se trabajó con un solo grupo, al que se aplicó un pre test antes del tratamiento y un post test después. La muestra estuvo conformada por 14 alumnos matriculados en el año Haciendo la comparación, se concluye que se observa que en los resultados del pre test

solo dos alumnos alcanzaban el nivel A de aprendizaje, mientras que en el pos test el 93% de alumnos (13) se encontraba en ese nivel, lo cual es una clara evidencia de la mejora que se logró con las sesiones de aprendizaje. Se concluye que existe una mejora significativa del desarrollo de la habilidad motriz fina de los niños de la muestra con la aplicación del taller, por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación

2.1.3 Antecedentes Locales.

En la búsqueda de investigaciones a nivel de las Universidades de la filial de Tumbes, no se encontraron antecedentes locales para esta investigación.

Pero recopilamos antecedentes de investigación de Piura por tratarse de estar haciendo nuestro taller en Piura.

Sandoval, B (2017) en su tesis denominada “El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura.

La investigación tuvo como objetivo general Comprender la práctica educativa de las educadoras frente a determinadas situaciones, relacionadas con el uso de juegos en el aula de educación infantil. La investigación pertenece al enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptiva, de acuerdo a su nivel de profundidad. Es cuantitativa porque se ha observado, se ha medido las variables juego-trabajo y autonomía a través de un instrumento sistemático y por medio de medidas estadísticas, realizando el análisis de datos con medidas estadísticas. Es descriptiva porque se

destacan características sobre el juego trabajo y la autonomía de un grupo de niños de 4 años durante el año 2016. La investigación se ajusta al paradigma cuantitativo, porque durante la investigación se hará una recolección de datos a través de una lista de cotejo para contrastar la hipótesis a partir de un análisis estadístico, La población está representada por 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla. En conclusión la ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad.

Reyes (2016) en su tesis denominada “Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la cuna jardín creciendo juntos” Sullana – 2016 tuvo en su investigación como objetivo general .Diagnosticar los comportamientos de los niños que observan series de superhéroes en la Cuna Jardín Creciendo Juntos-Sullana, El estudio se ubica dentro del grupo de investigaciones cuantitativas no experimentales, de manera específica es una investigación de tipo descriptiva. Es cuantitativa porque se aplicó mediciones estadísticas a las observaciones realizadas al comportamiento de los niños de cuatro años, mediante instrumentos sistemáticos aplicados a una muestra de estudio; es descriptiva porque pretende diagnosticar el comportamiento de los niños de cuatro años, El diseño de investigación es de corte longitudinal, el cual es definido por

Hernández et al. (2006) como un tipo de diseño en el que el investigador realiza más de una observación o medición a través de un tiempo. Y este estudio de investigación se llevó a cabo bajo observaciones realizadas durante diez días en un estado de antes y después de ver un video de los superhéroes. La población del estudio está constituida por la totalidad de estudiantes de las aulas de cuatro años de la sección A y sección B de la Cuna Jardín Creciendo Juntos de la provincia de Sullana, en condición de matriculados durante el año 2016. De acuerdo a los reportes del presente año, la población es de 34 estudiantes. La muestra se determinó por muestreo no probabilístico, intencional.

En conclusión Los resultados demuestran que existe una gran preferencia de los niños por los siguientes superhéroes: Spiderman, Superman y Batman, esto como consecuencia de los dibujos libres que se pidió que realicen los niños a partir de la consigna: Dibuja a tu superhéroe favorito (Tabla 9), quedando confirmado que Spiderman es el superhéroe más visto y elegido por los niños de cuatro años (tabla 10). Esto quiere decir que los niños de cuatro años prefieren ver Spiderman, Batman o Superman, pero que si tuvieran que escoger a uno, elegirían ver Spiderman, según los resultados.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1. Didáctica.

Para Bernardo (2004) la didáctica es uno de los pilares fundamentales en que se sienta la educación personalizada, conlleva a la idea de enseñar. Término griego del que deriva, el verbo "didaskhein" que significa enseñar, instruir, explicar. La didáctica se define netamente en el trabajo que pone en relación al que enseña y al que aprende. Es la enseñanza sistemática, cuyo contenido es la cultura organizada y cuyo fin es la educación del alumno.

Según Good y Brophy (1997), pese a los nuevos cambios y alternativas pedagógicas, así como a los esfuerzos realizados por docentes y padres de familia; aún no se visualiza al niño de manera integrada, en su evolución física, psicológica y social; y sabemos que tanto las funciones cognitivas, así como afectivas y volitivas, son esenciales para el aprendizaje y desarrollo; pese a ello, no todas las maestras utilizan estrategias metodológicas concordantes con la realidad; razón por la cual, muchos pequeños tienen dificultades en los procesos que Piaget denominó, de asimilación, acomodación y adaptación.

2.2.1.1 Estrategia didáctica

Según Duran (2005) es una herramienta de aprendizaje que facilita, permite y posibilitan que el alumno sea más competente en la regulación de sus propios aprendizajes, ser autónomo en sus aprendizajes. Es una experiencia en la enseñanza vinculada al estudio y representación gráfica de la información.

Según Kandel (1997), el maestro(a) deben conocer los principios básicos que rigen la maduración cognitiva, social y emocional del niño, tiene en sus manos un recurso espléndido para diseñar su teoría docente, identificando ritmos y modalidades madurativas en sus alumnos y eligiendo recursos de enseñanza sobre bases científicas que le garantizan óptimos resultados. En efecto, conocer las bases del desarrollo cognitivo y afectivo infantil provee al docente de herramientas para enriquecer y potenciar de manera armónica los talentos de cada alumno.

2.2.1.1.1 Modalidades de organización de la enseñanza

Manifestó Díaz (2004) que las modalidades de enseñanza deben entenderse como formas o tipos de organización de las actividades educativas propuestas para que los alumnos adquieran los aprendizajes establecidos. Por ello, consideraremos en este apartado como modalidades de enseñanza al conjunto de actividades a realizar por los alumnos, de una forma secuencial izada, a lo largo de un plan de estudios, haciendo un hincapié en las técnicas, recursos y tiempos que necesitaran para su ejecución, lógicamente diferentes modalidades de enseñanza pueden incluir la utilización de herramientas metodológicas iguales o parecidas.

2.2.1.1.2 Juego Lúdico.

Es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Para Groos, (1902) manifiesta el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Por otro lado según Jensen (2000) dice que el cerebro humano posee dos características: una maduración lenta y laboriosa, que se lleva a cabo durante las dos primeras décadas de la vida, y una amplia y ávida apertura a la experiencia, la cual lo va modificando durante los fructíferos veinte primeros años; esta característica se denomina “plasticidad cerebral”. Es decir es la capacidad del cerebro para cambiar y adaptarse, como resultado de la experiencia" hace referencia a la capacidad para aprender y mejorar nuestras habilidades cognitivas.

2.2.1.1.3 Clasificación basada en la teoría de Piaget

Ribes (2006) considera que la clasificación propuesta por Piaget se relaciona con su teoría de las etapas en la evolución del pensamiento. Esta autor equipara el juego con el acto intelectual, ya que considera que tienen la misma estructura. La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta. Mientras que el juego es una finalidad en sí misma, juego sensorio motor: El niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable, bien por descubrir que él mismo es la causa de lo que ocurre (reacciones circulares primarias o secundarias).(pag.535)Juegos reglados: Son los

juegos que estructuran bajo una norma o regla, juegos de imitación: al principio los modelos que imitan los niños en sus juegos con los padres, familiares y, en general, el mundo adulto. Pero hacia los seis o siete años los modelos a imitar son seres imaginarios, lo cual reviste una mayor complejidad, juegos de construcción: este tipo de juego es muy frecuente entre los dos y los cuatro años. Los niños tienen una tendencia instintiva al orden que lleva al gusto por la colocación sistemática de los objetos, juegos de regla arbitraria: los propios niños son los que establecen las reglas que derivan de las características de los objetos utilizados en el juego. Este tipo de juego es común entre los cuatro y los seis años de edad. (pag.537)

2.2.1.1.4 clasificación basada en la experiencia docente

Según Titone y Nérici (2007) Cuando se realiza una clasificación de métodos suele hacerse de manera muy personal, de acuerdo a experiencias e investigaciones propias. En este texto, he preferido valerme de clasificaciones tradicionales, fundamentalmente por la utilización del lenguaje y la terminología, de todas conocidas. No obstante, me he permitido variar la nomenclatura en algún momento, con el fin de adaptarla mejor a los tiempos, los avances en el conocimiento del aprendizaje y la relación con las nuevas tecnologías en la educación, los métodos en cuanto a la forma de razonamiento: Método deductivo, Método inductivo, Método analógico o comparativo ,los métodos en cuanto a la organización de la materia: Método basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica, Método basado en la psicología del alumno, los métodos en cuanto a su relación con la realidad: Método simbólico o verbalístico, Método intuitivo, los métodos en cuanto a las actividades externas del alumno: Método pasivo, Método activo, los métodos en cuanto a sistematización de

conocimientos: Método globalizado, Método especializado, los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado: Dogmático, heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar)

2.2.1.2 Secuencia didáctica del juego

Considera Pitluk (2007) es un conjunto de actividades organizadas, sistematizadas y jerarquizadas, que posibilitan el desarrollo de conceptos, habilidades y actitudes. Se integran por una serie de actividades de complejidad progresiva, las cuales se presentan de manera ordenada, estructurada y articulada. Con el objetivo de que profundicen y enriquezcan sus conocimientos.

El juego es el medio de expresión, comunicación y relación del ser humano con los demás, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; sino que le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización. En los primeros años, juega un papel muy importante porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual afectivo y social del niño favoreciendo la relación en su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales necesidades e intereses de los niños.

2.2.1.3 El juego como actividad de desarrollo cognitivo.

Según Valeria (2007) promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. El juego participa de la construcción de la inteligencia por la variedad y complejidad de los procesos cognitivos y afectivos que impone. Jugar es un modo de hacer con la mente que implica procesos básicos del aprender y del pensar. Podemos decir que promueve el desarrollo integral del niño.

El juego como actividad del desarrollo cognitivo es muy importante porque ayuda a la coordinación de los movimientos corporales con los del mundo exterior. Educar la capacidad representativa y simbólica.; la lateralidad es el predominio de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía del hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño desarrolla las nociones derecha-izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortaleciendo la ubicación como base para el proceso de la lectoescritura; el equilibrio es la capacidad de mantener estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área se desarrolla en relación del esquema corporal y el mundo exterior; la estructuración espacial comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización de su propio cuerpo, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio y tiempo. Las dificultades de esta área se pueden expresar a través de la escritura o confusión entre letras; el tiempo y ritmo implican el orden temporal como lento, rápido y orientación espacial como antes y después; al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

2.2.1.3.1 Importancia del juego en el aprendizaje.

Para Crespillo (2010) contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

Asimismo Gálvez y Sangama (1992), realizó una investigación que tiene por objeto incrementar el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de cinco años de un CEI, la muestra fue de cuarenta niños de ambos sexos, el instrumento fue la lista de cotejo de veinte ítems. Tipo de investigación aplicada -tecnológica Muchos niños de cinco años no poseen el desarrollo de las destrezas motrices, esto se observó cuando ellos realizaban actividades como: recortar, pegar, delinear, pintar etc. Los docentes deben poner énfasis en las actividades de psicomotricidad a fin de preparar a los niños para un aprestamiento más integral en la edad preescolar, partiendo de la estimulación temprana.

2.2.1.3.1.1 Enfoque Metodológico de aprendizaje

Según Ballester (2002) son las variables que el docente debe controlar en su quehacer pedagógico en el aula de clase es el trabajo abierto. La motivación del estudiante, el medio, la creatividad, la adaptación curricular, la planeación y desarrollo de una unidad didáctica, debe partir del tema o material a enseñar, el cual debe ser un eje articulador que se apoye en experiencias cercanas al estudiante, de su entorno vital.

Ancalla y Hualpa (1998), la investigación que hizo fue pretender verificar la eficacia de un programa de educación psicomotriz que favorezca el desarrollo de la coordinación óculo-manual en los niños de cuatro años, con la finalidad de sentar las bases para una propuesta educativa sentada en la caracterización de un grupo concreto de niños, la muestra fue de cuarenta niños y niñas de cuatro años, el instrumento fue “Guía de cotejo”. El programa de educativo psicomotriz ayudó a mejorar significativamente la coordinación viso motora de los niños, el dominio de los movimientos disociados fue

significativo de los que no participaron en el programa. Los futuros trabajos de investigación deben de aplicar nuevos programas y metodologías que permitan optimizar el área psicomotriz.

2.2.1.3.1.2 Enfoque significativo.

Según Ausubel (1983) en su la teoría del aprendizaje que el aprendizaje **significativo** es, un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

El alumno es capaz de establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y lo que ya se conoce, el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante, pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

2.2.1.3.1.3 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.

Manifestó Ausubel (1983) que el aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso, los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Y a continuación tenemos los siguientes requisitos: Significatividad lógica del material: Esto es el

material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado, significatividad psicológica del material: Esto se refiere a la posibilidad de que el estudiante conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva, actitud favorable del estudiante. : Es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el estudiante no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.2.1.3.1.4 Tipos de aprendizaje significativo.

Para Iglesias (2007) Los tipos de aprendizaje significativo, procede originariamente de Ausubel, distingue tres tipos de aprendizajes: Aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones

-Aprendizaje de representaciones.- consiste “en hacerse con el significado de símbolos solos (generalmente palabras) o de lo que estos representan”.

Se trata, pues, de aprender lo que significan las palabras aisladas o los símbolos. “significa aprender los símbolos particulares que representan o son significativamente equivalentes a los referentes específicos” .Aprendizaje de conceptos, es el segundo tipo de aprendizaje significativo, este concepto se define como “objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterio comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo”, los conceptos también representan símbolos y palabras individuales, pero hay un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de

criterio comunes. Surgen, pues, de relacionar determinados objetos, sucesos, etc., con atributos comunes a todos ellos, Ausubel representa dos formas para el aprendizaje de conceptos: una, formación de conceptos a partir de las experiencias concretas, similar al aprendizaje de representaciones y, otra, la asimilación de conceptos consistente en relacionar los nuevos conceptos con los existentes ya en el participante formando estructuras conceptuales ,aprendizaje de proposiciones ,consiste en “captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones”, es decir, expresadas en una frase u oración que contiene varios conceptos, este tipo de aprendizaje puede hacerse combinando o relacionando palabras individuales entre sí, cada una con un referente distinto, y combinándolas de tal manera que el resultado (la proposición) es más que la suma de los significados de los conceptos individuales.

2.2.1.3.1.5 Situación del aprendizaje significativo.

Según Rogiers et al (2014) participante ,distinguen tres tipos de actividades que corresponden al lugar que ocupen en el encadenamiento de las actividades diversas de aprendizaje: Las situaciones de aprendizaje de exploración se realizan al inicio del proceso y sitúan al estudiante solo o en pequeños grupos, en una situación de investigación, de búsqueda activa, creando ciertas formas de desestabilización cognitiva, las situaciones-problema de integración o de movilización de los aprendizajes están planteadas para que los estudiantes aprendan a movilizar los aprendizajes pertinentes (saberes y saber-hacer) en función de un análisis correcto de la situación. Conducen al estudiante a la integración de un conjunto de aprendizajes y su articulación con diferentes saberes adquiridos anteriormente, las situaciones problema son una

alternativa para lograr el aprendizaje significativo, por medio del desarrollo de las diferentes fases que lo determinan.

2.2.1.3.1.6 Condiciones para el aprendizaje significativo.

Villar, et al, (2011) y otro se basan tres categorías lo que a su juicio requiere una organización para establecer las condiciones necesarias para aprender de manera colaborativa. Estas son: Ambiente institucional favorable. Una condición necesaria para el aprendizaje institucional es que los colaboradores de una organización tengan la seguridad psicológica para expresarse abiertamente, se relacionen en un clima de respeto y aprecio a las diferencias de opinión, estén abiertos a nuevas ideas y tengan tiempo para la reflexión. Las organizaciones que aprenden requieren de un ambiente donde se valore el saber de los miembros del equipo, sus diferentes formas de aprender y sus aportes para el aprendizaje de la organización, prácticas y procesos específicos de aprendizaje. Esta condición se refiere a la necesidad de las organizaciones que aprenden por contar con agendas de aprendizaje, así como de procesos y tiempos específicos para compartir, analizar y generar conocimiento y para la formación, capacitación y transferencia de conocimiento, liderazgo que refuerce el aprendizaje. Se refiere al papel activo de los líderes de la organización en relación al aprendizaje. Las organizaciones que aprenden necesitan de líderes que invitan a los equipos a dar sus opiniones en las discusiones, que escuchan atentamente, que promueven múltiples puntos de vista, que abren espacios para identificar problemas, retos y soluciones para la organización y sus prácticas.

2.2.1.4 Recursos como soporte de aprendizaje

Para Linares et, al,(2011) y otro participante dice que actualmente el sistema educativo considera de suma importancia los materiales y recursos didácticos y su utilización sistemática por parte del profesor ya que facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho y que los recursos a utilizar tiene que estar entablado en el contexto educativo para que sean efectivos, es decir, que hagan aprender de forma duradera al alumno y contribuyan a maximizar la motivación de los estudiantes de forma que se enriquezca el proceso de enseñanza-aprendizaje. En última instancia, los recursos didácticos facilitan la comunicación entre docentes y alumnos. Área Cognitiva: Mono test, memoria, domino, ruleta del saber, tacos, rompecabezas, cubos para armar, legos, área Psicomotora: Tenemos, masa flexible, moldeado, rasgar, arcillas, plastideos, actividades deportivas. Área Motoras: Saltarana, salta de obstáculo, flexiones de brazos y piernas, cuerdas y trepar escaleras. Imágenes Gifs.

2.2.2 Material concreto.

Según manifiesta Montessori (2011) Estos materiales permiten a los niños investigar y explorar de manera individual e independiente. Posibilitan la repetición, lo que promueve la concentración. Tienen la cualidad de ?aislar las dificultades?, es decir, cada uno introduce una única variable, un solo concepto nuevo, aislándolo y dejando los demás conceptos sin modificar. Los materiales tienen ?control de error? es el mismo material que le mostrará al niño si lo usó correctamente. De este modo los niños saben que el error forma parte del proceso de aprendizaje, logran establecer frente a él una

actitud positiva, se hacen responsables de su propio aprendizaje, y desarrollan confianza en sí mismos.

Los materiales pueden ser estructurados y no estructurados. Entre los primeros encontramos clips, engrapadoras, perforadoras, engrudos, plumones, crayones, tijeras, entre otros. Y entre los segundos, encontramos materiales que se utilizan en la vida cotidiana o que son descartables, tales como pedazos de cartón, de cartulina, botones, platos desechables, los materiales reciclables fomentan la creatividad del niño porque al no estar orientados a realizar un dibujo, modelado, construcción o pintura desafiarán el pensamiento del niño y él será quien determine la forma cómo utilizarlos.

2.2.2.1 Características.

Según Grisolia (2009) Son aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta, como podemos ver, un recurso educativo es: Cualquier material que no habiendo sido diseñado específicamente para el aprendizaje, es utilizado en este contexto, cuando el docente decide incorporarlo en el desarrollo de su sesión de aprendizaje se denomina “recurso educativo”, características del material educativo

Componente físico Viene a ser el soporte material y técnico. Componente simbólico Entendido como un sistema de símbolos o lenguaje que cada material privilegia para representar y comunicar –a través de sus componentes físicos– la información o los contenidos.

2.2.2.2 Selección de material concreto.

Concepción (2006) considera la selección y uso de los materiales concreto se hace atendiendo a una visión sistémica del currículo, por lo que deben de estar en correspondencia con los objetivos y propósitos de éste, con los contenidos (conceptuales, actitudinales y procedimentales), con los aprendizajes esperados, con las estrategias y las actividades.

La dotación con materiales didácticos en el juego tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos.

En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final, lo que redundará en beneficio de la comunidad educativa: alumnos, alumnas, maestras, maestros, padres y madres de familia. Dentro de las funciones que el Nivel Inicial asigna al material didáctico y a las actividades que con este desarrollan los niños y las niñas, podemos señalar Función Educativa: Hábitos de observación y curiosidad, Conocimiento de las propiedades físicas de los objetos, Desarrollo de la lengua oral. , Comprensión de conceptos, Hábitos de orden y limpieza, Desarrollo de aptitudes, competencias y habilidades intelectuales, artísticas, motoras y

psico-motoras, Motivación por aprender, Desarrollo de valores de solidaridad, responsabilidad y ayuda mutua, Desarrollo de la confianza y la autoestima.

2.2.2.3 Motricidad.

Según Baracco (2011) La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo.

Piaget afirma que todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad, distinguiendo periodos de desarrollo infantil en función a las actividades mentales, donde la motricidad adquiere un papel importante en el desarrollo de las funciones cognoscitivas: Periodo sensoriomotriz de cero a dos años abarcando seis estadios y se caracteriza por la aparición de capacidades sensomotoras, perceptivas y lingüísticas. El niño adquiere conductas manipulativas y siendo capaz de situar objetos; periodo preoperatorio de dos a siete años el niño cobra conciencia de sujeto y aparece el egocentrismo manifestándose en el juego simbólico, el dibujo y el lenguaje; el periodo de operaciones concretas de siete a doce el pensamiento se vuelve menos egocéntrico y más lógico se encuentra en la etapa mágico-simbólico; periodo de operaciones formales de doce a dieciséis años adquisición del razonamiento hipotético-deductivo, sus pensamientos son lógicos abstractos, hipotéticos, es capaz de analizar y comprobar.

2.2.2.3.1 Desarrollo de la motricidad.

Paran Anaya (2013) Quiero iniciar definiendo ¿qué es motricidad?, es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo, para esto tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Gruesa y Motricidad Fina.

Mijangos (2005) citado por Pérez (2013), manifiesta desarrollo de la motricidad fina es muy importante para el niño, porque la progresiva maduración de la neuromusculatura en la edad pre escolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo neuromuscular. La estimulación temprana favorece el desarrollo del ser humano en sus primeros años de vida, el objetivo es brindar estímulos que provoquen una reacción o una influencia sobre alguna función, estos estímulos pueden ser externos como internos, físicos o afectivos. La estimulación para el desarrollo psicomotor debe ser adecuada, continua, sistemática, gradual, diferenciada, bien dirigida cualitativamente, debiendo incluir todo aquello que es indispensable en el desarrollo del niño, en todo lo relacionado en lo sensorial, afectivo, cognoscitivo, motor, la formación de hábitos y organización de la conducta.

2.2.2.3.2 Motricidad fina.

Para Berger (2007) La motricidad fina, que involucra los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente los de las manos y sus dedos) es mucho más difícil de dominar, en algunos niños es más difícil porque no tiene el control muscular, la paciencia el juicio central aún no está suficiente malignizado; gran parte de la

motricidad fina involucra las dos manos como por ejemplo Verter jugo en un vaso, abotonar la camisa, ponerse las medias etc.

Bravo y Conya (2012) “la motricidad fina juega un papel muy importante en la primera etapa de vida dado que influye significativamente en el desarrollo intelectual afectivo y social, favoreciendo su relación con el entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños, mejorando su movimiento corporal (nivel motor), a nivel cognitivo mejorando la memoria, atención, concentración y la creatividad, y en el nivel social-afectivo permite conocer y enfrentar sus miedos.

2.2.2.3.3 Clasificación de la motricidad fina.

Manifiesta Cano (2009) La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

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

Coordinación Viso-Manual: conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo. Actividades que ayudan a desarrollo la capacidad de pinta, punzar, enhebra, recortar, moldear, dibujar, colorear,

Coordinación Facial: Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones: El del dominio muscular, la posibilidad de comunicación y relación que

tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara. El poder dominarlos músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevarán a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea,

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

Coordinación Gestual: Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años, dentro del preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

2.2.2.3.4 Desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años

Manifestó Estivill (2013) que el desarrollo de la motricidad fina juega un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas en la edad preescolar, especialmente en los niños de 4 años, influye el en desarrollo de: Habilidades motoras finas, desarrollo cognitivo, desarrollo del lenguaje y socio-

emocional; Ya que es decisivas para el niño en sus logros en este campo abren la puerta a la experimentación y al aprendizaje sobre su entorno.

Plantea Deval (2006), los niños en la edad preescolar, especialmente en los niños de cuatro años se caracterizan, por la exploración de su ambiente y en la búsqueda de satisfacer su curiosidad, por comenzar a armar juegos de roles, puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas, en esta edad los niños ya obtiene nuevos conocimientos que favorecen el desarrollo de la comprensión y orientación espacial, de localización de los objetos ocultos y de los conceptos de peso, distancia y altura.

2.2.2.4 Control de la motricidad fina.

Para Pilamunga (2013) El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: Conocimiento planeación, Coordinación, Fuerza muscular, Sensibilidad normal.

Pérez (2013) manifiesta que la maduración no depende de edad cronológica del niño sino de factores intrínsecos que determinan el momento y forma de aparición de actividades motoras específicas; el proceso de aprendizaje es el que determina una nueva modalidad funcional del organismo; Existe una eventual relación entre aprendizaje y maduración, en la medida que los aprendizajes pueden acelerar las pautas madurativas, van dando lugar al desarrollo de las funciones cerebrales superiores. La

maduración es la tendencia fundamental del organismo, para organizar la experiencia y convertirla en aprendizaje.

2.3 Hipótesis de la investigación.

La aplicación de juegos lúdicos basado en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 204 – “ Carrusel de Alegría” del Distrito de Aguas Verdes Zarumilla ,Región Tumbes 2017.

II. METODOLOGIA.

3.1 Diseño de la investigación.

En esta investigación se utilizó el diseño pre-experimental y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 204, " Carrusel de Alegría",

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O_1 _____ X _____ O_2

Dónde:

O_1 = evaluación de estudiantes de 4 años (pre-test)

X = aplicación de experimento (juegos didácticos)

O_2 = evaluación de estudiantes de 4 años (post-test)

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que compete a los fenómenos naturales.

3.2 Población y muestra.

La población en estudio estuvo formado por 16 alumnos de 4 años, de educación inicial de la institución Educativa N° 204, "Carrusel de Alegría", El tipo de muestreo que se utilizará fue el intencionado porque ya se contaba con un grupo de estudiantes de una misma edad. Y estaba distribuida de la siguiente manera:

Tabla 1 Población y muestra

DISTRITO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GRADO Y SECCIÓN	NUMERO DE ESTUDIANTE	
			VARONES	MUJERES
TUMBES	I.E N° 204“Carrusel de Alegría”	4 años Aula celeste	9	7
TOTAL			16	

Fuente: Nomina de matrícula.

UBICACIÓN GEOGRAFICA: Tumbes está ubicada en el Noroeste del Perú.

Esta investigación se realizó en la institución Educativa N° 204 “Carrusel de Alegría”, que fue creada el 18 de abril del año de 1978 , cuenta con Resolución Directoral N° 0189, con el código de 0508648, asumiendo el cargo por primera vez la Directora Prof. Tomaza Zulima Balladares Aguayo, iniciándose con 10 alumnos. Y en la actualidad cuenta con 46 alumnos a cargo de la Prof. Petronila Rosillo Dioses como directora, 1 profesora y 1 auxiliar; Se encuentra ubicado en el caserío de cuchareta baja, distrito de aguas verdes, provincia de Zarumilla, región Tumbes.

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.

Tabla 2 Matriz de Operacionalización.

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
¿Cómo influyen los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años? de la i.e. n° 204 “carrusel de alegría” año 2017	V.I Juegos lúdicos material concreto	Variable independiente El juego con materiales didácticos es aquella actividad que se combina con el pensamiento para desarrollar la curiosidad de los niños y compartir sus experiencias, sentimientos y necesidades, con el fin de afianzar su autonomía y autoestima, así como de generar nuevos conocimientos.	Juegos con bolitas de papel.	Coordina sus movimientos al nivel viso manual al embolillar papel crepe.	-Realiza bolitas de papel y pega sobre las líneas del dibujo.
			Juegos con pasadores	Coloca el pasador por las siluetas de las frutas de color rojo.	-Enhebra el pasador en las siluetas de las frutas de color rojo.
			Juegos con plastilina	Moldea figuras con plastilina.	-Moldea figuras con plastilina de animales domésticos. -Embolilla plastilina con la yema de los dedos.
			Juegos con cuentas / perlas	Ensarta la cuerda en las cuentas.	-Inserta cuerda en las perlas medianas para formar una pulsera.
	V.D. Motricidad fina	Variable dependiente El aquel tipo de motricidad que involucra los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente los de las manos y sus dedos)	Coordinación Viso manual.	Coordina sus movimientos al nivel de viso manual en acción al dibujar, rasgar, pinta, punzar y trazar líneas.	-Dibuja dibujos sencillos. - Pinta el dibujo que se le indica - Realiza rasgado de papel. - Punza sobre los puntos de una figura que se le indica. - Traza líneas con el dedo índice

			Coordinación Facial	Manifiesta a gestos faciales sus sensaciones, emociones y estado de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Imita gestos de las emociones que realizan la docente. - Saca y mete la lengua al sonido de las palmas. - Expresa, a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad. - Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.
			Coordinación Gestual	Se apoya en movimientos y posturas para realizar diversas acciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Juega con temperas con los dedos de las manos. - Traza líneas con el dedo índice. - Mueve y separa los dedos al ritmo de una canción. - Reproduce figuras en el aire con movimientos espirales y circulares.
			Coordinación Fonética	Expresa sonidos y palabras de su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> - Entona la canción que escucha siguiendo el sonido. - Imita sonidos de objetos de su entorno. - Imita los sonidos de los animales domésticos.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la 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 fue tomado y adaptado de la tesis Kelly Yamelly Iparraguirre Jaque .A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

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

Lista de cotejo: Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna, este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

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. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Tabla 3 Escala de calificación.

	ESCALA DE CALIFICACION	DISCRIPCION
EDUCACION INICIAL Literal y descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular Propuesta por el Documento Curricular Nacional.

3.6 Matriz de Consistencia.

Tabla 4 Matriz de Consistencia.

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN
Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la i.e. n° 204 “carrusel de alegría” año 2017	¿Cómo influyen los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años? de la i.e. n° 204 “carrusel de alegría” año 2017	<p>General:</p> <p>-Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa No 204 “Carrusel de Alegría ”año 2017</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>-Evaluar la motricidad fina a través de un Pre test en los niños y niñas de 4 años.</p> <p>-Diseñar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>La aplicación de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 204 “carrusel de alegría” año 2017</p>	<p>VI Juego lúdicos material concreto</p> <p>VD motricidad fina</p>	<p>Tipo: Investigación Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>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 Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:</p> <p>01 __ X ____ 02</p> <p>Dónde:</p> <p>O = Estudiantes de cuatro años de edad de la de la I. E. N° 204 “Carrusel de Alegría”</p>	El estudio se realizó con los estudiantes de la I.E N°204 “Carrusel de Alegría “con niños y niñas de 4 años del distrito, Aguas Verdes, Zarumilla Región Tumbes en el año 2017, los cuales a la vez constituyen la población y la muestra.

		<p>utilizando material Concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años.</p> <p>-Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años.</p> <p>-Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños y niñas de 4 años.</p>			<p>O_1 = Pre-test al grupo</p> <p>X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo</p>	
--	--	---	--	--	--	--

3.7 Principio éticos.

El trabajo de la investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce el programa” juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 204 “carrusel de alegría”, del Distrito de Aguas Verde, Zarumilla, Región Tumbes 2017 para mejora la de la motricidad fina en el proceso del aprendizaje, ofreciendo un acercamiento teórico conceptual de los juegos lúdicos del enfoque significativo de la motricidad fina.

IV. RESULTADOS.

4.1 Resultados de la base de datos del pre test

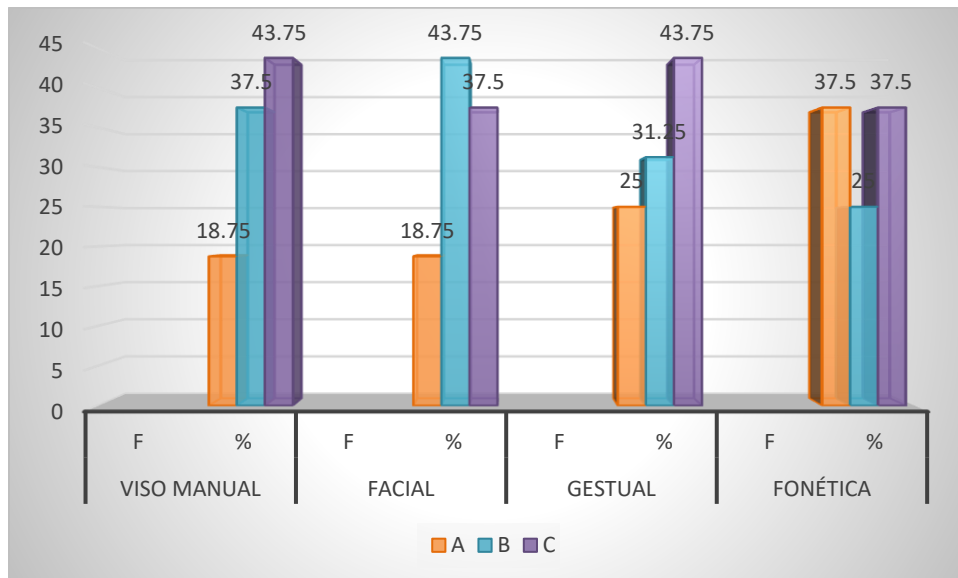
Tabla 5

Escala de Calificación	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	F	%	F	%	F	%	F	%
A	3	18.75	3	18.75	4	25	6	37.5
B	6	37.5	7	43.75	5	31.25	4	25
C	7	43.75	6	37.5	7	43.75	6	37.5
Total	16	100	16	100	16	100	16	100

Fuente: Lista de cotejo de la motricidad fina

GRÁFICO 1

Nivel del desarrollo de la motricidad fina en el pre test en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 204 "Carrusel de Alegria" año 2017



Se muestra los resultados en el pre test por dimensiones de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la institución educativa N°204 "Carrusel de Alegria" en demostraron una baja calificación en el desarrollo de conocimientos de la motricidad fina.

4.2 Resultados de la base de datos del pos test

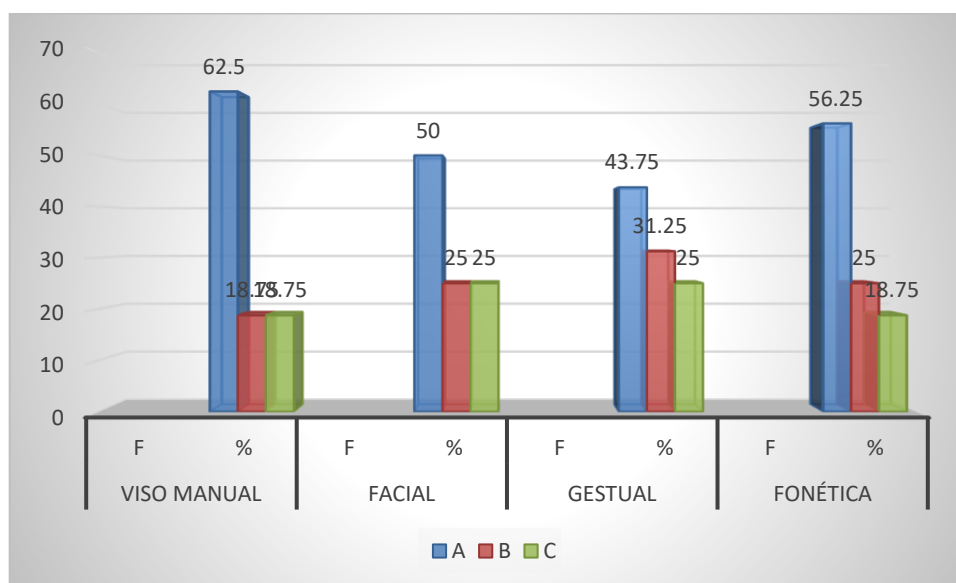
Tabla 6

Escala de Calificación	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	F	%	F	%	F	%	F	%
A	10	62.5	8	50	7	43.75	9	56.25
B	3	18.75	4	25	5	31.25	4	25
C	3	18.75	4	25	4	25	3	18.75
Total	16	100	16	100	16	100	16	100

Fuente: Desarrollo de las sesiones de aprendizaje y las lista de cotejo.

GRÁFICO 2

Nivel del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa .E N° 204 "Carrusel de Alegria "año 2017



En la tabla 6 y gráfico Se observa los resultados obtenidos en el pos test en donde los estudiantes de 4 años de la institución educativa N°204 "Carrusel de Alegria" alcanzaron un alto nivel de conocimientos, es decir una mejor calificación en la escala de la eficacia de la motricidad fina.

4.3 PRUEBA DE WILCOXON

Tabla 7 Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST – POSTEST	Rangos negativos	12 ^a	7,92	95.00
	Rangos positivos	3 ^b	8,33	25,00
	Empates	1 ^c		
	Total	16		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

FUENTE: Anexo 04

Tabla 8 Estadísticos de prueba^a

	POSTEST- PRETEST
Z	-1,997 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,046

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla de la prueba de Wilcoxon, cuadros de rangos, se puede visualizar los resultados obtenidos del pre y pos test en donde se acepta el pos test y se rechaza el pre test. Ya que el valor estadístico de Z es $-1,997^b$ $P = + 0,046$ y que es el área de aceptación lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los estudiantes de 4 años.

4.4 Análisis de Resultados.

En 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 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.

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

Se observa en los resultados del pre test; a través de la tabla 5 y gráfico 1; los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la motricidad fina. En donde los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad fina en lo que corresponde a viso manual el 43.75 %, en coordinación facial 37.5 % coordinación gestual el 43.75 %, coordinación fonética el 37.5 % 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.

4.4.2. 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. Con el propósito de:

- Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del post test.

En la tabla 6 y gráfico 2; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos test. Donde (logro previsto), en lo que corresponde a viso manual 62.5% en coordinación facial 50% coordinación gestual 43.75 coordinación fonética el 56.25 % 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.

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

4.4.3. Determinar 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 prueba de Wilcoxon. Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de $Z = -1,997^b$; el cual es menor que el valor de $P = + 0,046$. Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos 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 material concreto basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años.

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a ello **Karl Groos**, (1902) manifiesta el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

V CONCLUSIONES.

5.1 Conclusiones.

- Se evaluó por medio de un pre test en donde se observó que la mayoría de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 204 "Carrusel de Alegría", obtuvieron un resultado de nivel de la motricidad fina bajo, que significa, un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo del aprendizaje 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.
- Se elaboraron diferentes juegos en donde el niño se divirtió y disfruto del juego y pudo adquirir nuevos conocimientos, ya que es de vital importancia el juego en el desarrollo de vida del niño a continuación se nombran algunos de los juegos que se diseñaron: Juegos con bolitas de pape, juegos con pasadores, juegos con plastilina, juegos con cuentas / perlas.
- Se aplicaron diferentes juegos en las sesiones de aprendizaje utilizando estrategias motivadoras acompañado con material concreto para el desarrollo de las actividades de la motricidad fina. Ya que el juego es una actividad necesaria para los niños que permite adquirir y estimular el desarrollo y el conocimientos.
- Se evaluó por medio de un pos test, en donde después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje, se evidencian que la mayoría de los niños y niñas obtuvieron un logro previsto, indicando una alta calificación en lo que corresponde a la motricidad fina.

5.2 Recomendaciones.

- Es muy importante que los docentes que ejercen en aula se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que conozcan las modalidades de organización de enseñanza, los enfoques metodológicos, y que utilicen el recurso de soporte de aprendizaje, con el fin de mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial.
- Facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, en donde el explore, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo.
- Que la plana docente, juntamente con su respectivo director (a) hagan una programación curricular anual, en donde se designe tiempo disponible y necesario para trabajar el tema de la motricidad fina, para el desarrollo de sus habilidades motrices.

5.3 Aspectos complementarios.

Aprendizaje: Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

Estrategias: referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

Ideas para desarrollar la motricidad fina:

- Recortes de figuras
- Ejercicios de mano (abrir y cerrar)
- Ejercicios de muñeca (giros de la muñeca)
- Manipulación de plastilinas o masas
- Trazado de líneas rectas (de izquierda a derecha, verticales, círculos, cuadrados y rectángulo)

Según el teórico Piaget

El niño a partir de los 4 años ha avanzado en sus habilidades motoras finas una coordinación óculo-manual y son capaces de abrocharse los botones, algunos de

atarse los cordones y pueden cortar, pegar o dibujar, pintar, amasar, hacer una torre de al menos 10 bloques de alto, hacer collares utilizando cuentas o cereales en forma de O , hacer objetos reconocibles con plastilina y usar herramientas. La inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de cada uno de los niños y niñas. En los primeros años de vida, hasta los 7 años, la educación del niño es psicomotriz. Acciones tan sencillas como agarrar un vaso o tirar una pelota, implican un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para el desarrollo total.

5.4 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- Anaya, M (2013) desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación [Visitado el 14 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-padres/motricidad11/285-desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion>
- Ausubel, (1983) aprendizaje significativo. [Visitado el 12 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- Ausubel (1983)² requisitos para lograr el aprendizaje significativo [Visitado el 14 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>
- Barbosa (2010). *Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra*. Visitado el 17 de octubre de 2015. Disponible en: www.2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=619
- Baracco, N (2011) motricidad y movimiento [Visitado el 14 noviembre 2015] disponible en: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- Berger (2007) motricidad fina [Visitado el 15 de noviembre 2015] disponible en: <http://yolypila.blogspot.pe/2013/04/concepto-de-motricidad-fina.html>
- Ballester (2002) enfoque metodológico de aprendizaje. [Visitado el 12 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.ielalibertad.edu.co/index2.php?id=6009&idmenutipo=112&tag=col>
- Bernardo C. (2004) Una didáctica para hoy como enseñar mejor]. [Visitado 5 noviembre 2015]. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=I4bsS15N7dcC&printsec=frontcover&dq=didactica&hl=es&sa=X&ved=0CB8Q6AEwAWoVMIVq4kov4yAIVytkmCh2cUg2L#v=onepage&q=didactica&f=false>

- Cano, D (2009) Rehabilitación pediátrica y Estimulación [Visitado el 18 de noviembre 2015] disponible en:
<http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>
- Cedeño M, Lucas M.(2010) “Tesis basada en “desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la pre escritura en los niños/as de la sala n°4 del centro de desarrollo infantil mamá Inés del cantón manta. Año lectivo 2009-2010”, tesis presentada y publicada por la universidad Laica. Eloy Alfaro de Manabí – Ecuador – 2010
- Crespillo .E. (2010) importancia del juego en el aprendizaje [visitado el 10 de noviembre 2015] disponible en :
http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Concepción. M (2006) orientaciones metodológicas para el uso del material didáctico en el nivel inicial. [Visitado el 13 de noviembre 2015] disponible en:
http://www.educando.edu.do/Userfiles/P0001%5CFile%5Cmanual%20didactico%20final%205_Manual%20Material%20Didactico%20inicial.q_2.pdf
- Díaz, M. (2004) modalidades de la organización de la enseñanza [visitado el 6 de noviembre] Disponible en:
http://www.uvic.es/sites/default/files/Ensenanza_para_competencias.PDF
- Duran, D (2005) Aprender autónomamente: Estrategias didácticas [visitado 5 noviembre 2015] Disponible en:
<https://books.google.com.pe/books?id=ABpH3MYcXtoC&printsec=frontcover&dq=estrategias+didacticas&hl=es&sa=X&sqi=2&ved=0CBoQ6AEwAGoVChMI2vD7uZD4yAIVyOcmCh0y6QI5#v=onepage&q=estrategias%20didacticas&f=false>
- Estivill (2013) Psicomotricidad infantil [Visitado el 18 de noviembre 2015] disponible en:
<https://www.clinicadam.com/salud/5/002364.html>
- Grisolía (2009) uso didácticos de los medios [Visitado el 13 de noviembre 2015] Disponible en: <http://medios-didacticos.blogspot.pe/>

- Gross, K (2012) Teoría del Juego Como Anticipación Funciona [Visitado el 6 de noviembre 2015] disponible en :
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias- de-los- juegos-Piaget-vigotsky-kroos/>
- Iglesias, M. (2007) tipos de aprendizaje significativo [Visitado el 14 de noviembre 2015] Disponible en: <https://aulaneo.wordpress.com/teorias-y- tecincas-de-aprendizaje/teoria-del- aprendizaje-significativo-de-david- ausubel/definiciones-y-tipos-de-aprendizaje-significativo/>
- Iparraquirre, K. (2012) “Tesis basado en los 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, de Chimbote del AÑO 2012”, tesis presentada y publicada por la universidad de Chimbote- Perú 2013.
- La Torre, B (2016) en su tesis denominada” “Aplicación de actividades plásticas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de edad de educación inicial de la institución educativa n° 236 tiruntán distrito de padre Márquez - Loreto, 2016
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/535/ACTIVIDADES _PLASTICAS_LA_TORRE_SHUPINGAHUA_BETSY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Linares, G y Olivares, M (2011) material didáctico para educación. [Visitado el 12 de Noviembre 2015] disponible en:
<http://es.slideshare.net/romuloenrique/trabajo-de-grado-i-8684995>
- Mafla, M. “Tesis basada en la influencia del desarrollo de la motricidad fina en la pre-escritura en niños y niñas de 3 a 5 años en las escuelas “Fermín inca”, “Guillermo Vinuesa” y “Theodore Anderson” de la ciudad de Baeza del cantón quijos de la provincia de napo en el periodo escolar 2012 – 2013” propuesta alternativa, tesis presentada y publicada por la universidad Técnica del Norte – Ecuador 2013.
- Minaya, Y, Tamayo.C “Tesis basado en las técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque Significativo para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa divino niño del milagro del distrito de Chimbote en el año 2014”, tesis presentada y publicada por la universidad de Chimbote- Perú 2014.

- Montessori, M: (2011)[sede web] material concreto. [Visitado el 14 de noviembre 2015] disponible en:
<http://www.fundacionmontessori.org/Materiales-Concretos.htm>
- Pilamunga (2013) Control de la motricidad fina [Visitado el 18 de noviembre 2015] disponible en:
<https://www.clinicadam.com/salud/5/002364.htm>
- Pitluk L. (2007) secuencia didáctica del juego [visitado el 9 de noviembre 2015] disponible en <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55juego-didactico-proyecto.pdf>
- Proyecto Educativo Regional de Tumbes (PERT) (2010) que para concepción de desarrollo implica una comprensión de personas como portadoras de necesidades y potencialidades metas, Elaborado por el gobierno Regional de Tumbes primera edición- caballo rojo EIRL.
- Reyes ,M (2017) en su tesis denominada “*Los superhéroes y el comportamiento de los niños de cuatro años de la cuna jardín creciendo juntos*”
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3111/EDUC_056.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ribes, M (2006) clasificación basada en la teoría de Piaget [visitado el 6 de Noviembre (2015)disponible en:
<http://es.slideshare.net/yaquelinemartinez/epistemologa-genetica-de-jean-piaget>
- Rogiers y Peyser (2014) situación del aprendizaje significativo. [Visitado el 12 de noviembre 2015] Disponible en:
https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacionales/Attachments/434/2.%20CNB_%20Nivel%20Preprimario_.pdf
- Sandoval, B (2017) en su tesis denominada “*El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad*”
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Titone, R y Nérici, I (2007) Los métodos de enseñanza [visitado el 8 de noviembre 2015] disponible en:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- Torres, R (2014) en su tesis denominada “Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del curso párvulos 1 del hogar infantil Rafael García herreros a través de actividades gráfico plásticas”, BOGOTÁ 2014.
http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/3208/TPED_ChinchillaRodriguezSolanyi_2014.pdf?sequence=1
- 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](http://www.univision.com/noticias/educativa/lainportancia-deldesarrollo)
- Valiño, G (2007) el juego como actividad de desarrollo cognitivo [visitado el 10 de noviembre 2015] disponible en :
<http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.pe/>
- Villar, R y Castro, A (2011) aprender para mejorar: una guía para organizaciones sociales .
[Visitado el 12 de noviembre 2015] disponible en:
http://gestrategica.org/guias/aprendizaje/obstaculos_b.html

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO

Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 204 "Carrusel de Alegría", distrito Aguas Verdes, Zarumilla, Región Tumbes-2017

COORDINACION VISOMANUAL	SI	NO
• Copia dibujos sencillos.		
• Pinta el dibujo que se le indica.		
• Realiza rasgado de papel.		
• Punza sobre los puntos de una imagen que se le indica		
• Traza líneas con el dedo índice.		
COORDINACION FACIAL		
• Imita gesto que realiza la docente.		
• Saca y mete la lengua al sonido de las palmas.		
• Expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.		
• Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.		
COORDINACION GESTUAL		
• Juega con temperas con los dedos de las manos.		
• Traza líneas con el dedo índice.		
• Mueve y separa los dedos al ritmo de una canción.		
• Reproduce figuras en el aire con movimiento espiral y circular.		
COORDINACION FONETICA		
• Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.		
• Imita sonidos de objetos de su entorno.		
• Imita los sonidos de los animales domésticos.		

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

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

En el aspecto escolar, la enseñanza que se le brinda al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad fina, lo que constituye una de las variables de la presente investigación es por ello que indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas. Los principios de la motricidad se fundan en los estudios fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación, la primera comunicación y que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo. Para la motricidad fina resulta valioso que para obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental exterior, de los objetos, de los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis y manipulación que allí realizado previamente por parte del niño mediante sus actividades corporal, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

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

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

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

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

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cómo influyen los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años?

3. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleara la siguiente secuencia didáctica:

3.1. Secuencia didáctica de los juegos lúdicos basada en el enfoque significativo utilizando material concreto:

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

Inicio: Son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones 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.

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

4. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje

5. EVALUACIÓN: Según el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida en la formación cristiana ya que estos constituyen los propósitos generales del área. Estos propósitos generales (organizadores de área) involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario si deseamos realizar una evaluación adecuada. En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro organizadores fundamentales del área de Personal Social. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de valuación 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).

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

DATOS GENERALES:

1. - **I.E :**”Carrusel de Alegría “N° 204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Jugamos a hacer remolinos”.
- 4.- **MOMENTO** Expresión grafico plástico
- 5.- **FECHA:** lunes 25 de abril del 2017.
- 6.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama
- 7.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

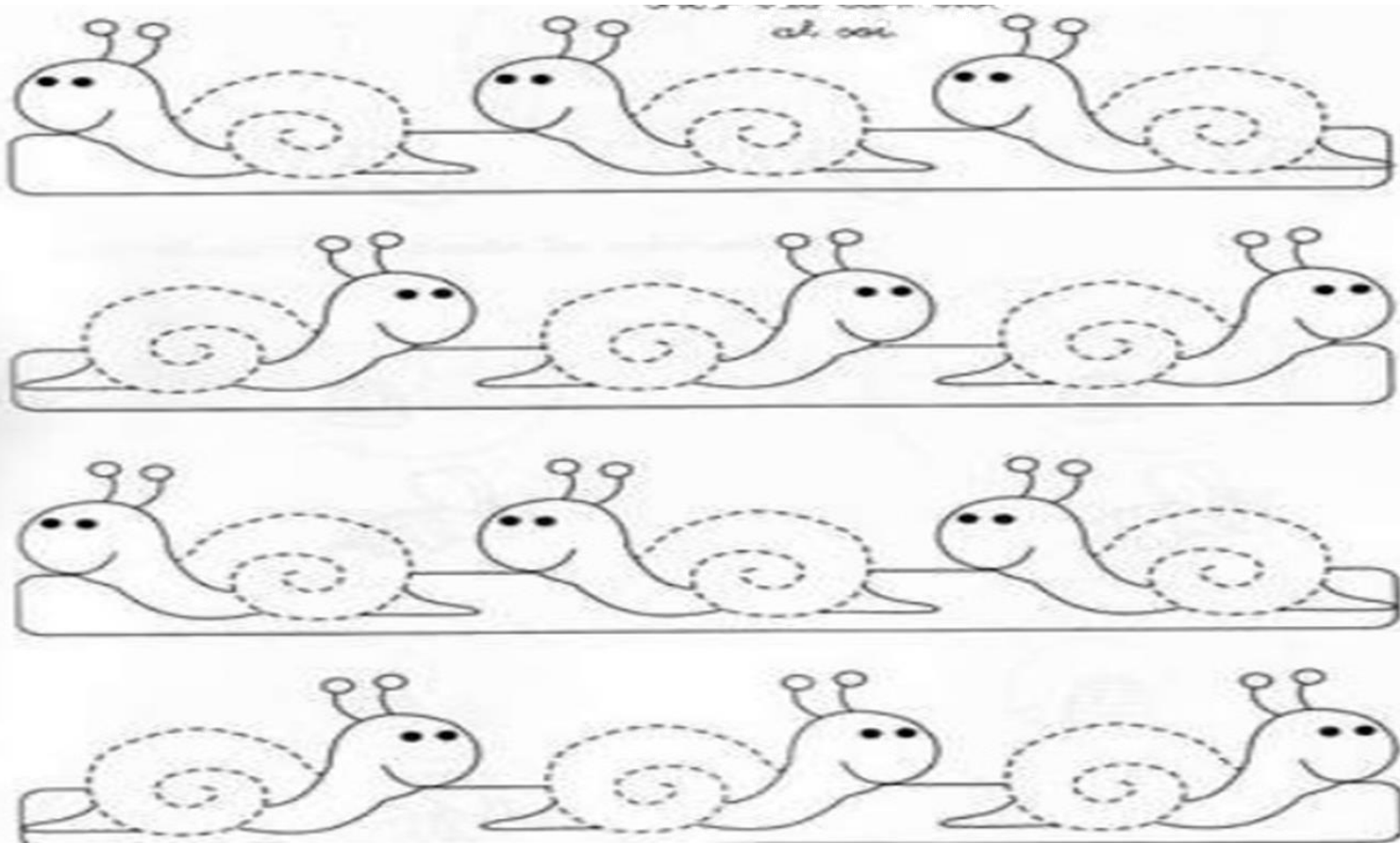
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADOR		
Construye su corporeidad	*Realiza acciones motrices variadas con autonomía. *Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	*Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al delinear sobre aspírales.	Hojas de aplicación. *Borradores. *crayolas.	Técnica. -Observación -Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 25 DE ABRIL	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.	*Hojas de aplicación. *crayolas. -parlante Un USB de música infantil -Tizas de colores	10 minutos
	INICIO: La docente invita a salir al patio con los alumnos (as) y dice que hoy vamos a jugar a que son caracoles y que las casas de los caracoles se forman con muchas vueltas. DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente ordena a los alumnos (as) que formen una fila para luego indicarles que caminen por encima del dibujo de un caracol dibujado en el piso con tiza de color llamativo recordándoles que deben dar varias vueltas , sin salirse de		20 minutos

	<p>las líneas del dibujo hasta llegar al centro para salir del dibujo ; y el que se sale pierde.</p> <p>El niño empieza el recorrido por el dibujo del caracol, mientras la docente coloca un fondo musical de relajamiento para que el niño, disfrute más de lo que realiza.</p> <p>Luego que todos los niños terminaron de hacer el recorrido por el dibujo del caracol, la docente pide a sus alumnos (as) que se coloquen en un lugar apropiado del patio para el relajamiento del cuerpo y cuando ella de la indicación, muevan los brazos, recordándole que tomen aire por la nariz y voten por la boca, soplando suavemente.</p> <p>MOMENTO EXPRESION GRAFICO - PLASTICO.</p> <p>La docente coloca en un papelografo en forma vertical con varios aspírales; Luego proporciona a los alumnos (as) una hoja de aplicación con dibujos de un caracol con líneas aspírales para que ellos lo realicen primero pasando el dedo índice y luego con la crayola y comienza a preguntales ¿Qué observaron? ¿Dónde viven los caracoles? ¿Cómo es el cuerpo del caracol? Y luego ustedes trazaran líneas curvas de acuerdo al modelo, y después la docente entonas una canción con ellos del caracol.</p> <p>CIERRE.</p> <p>La docente realiza un breve repaso de la clase y luego entrega hojas de trabajo a cada uno de sus alumnos, explicándoles lo que tenían que desarrollar cada uno de ellos.</p>		<p>15 minutos</p>
--	--	--	-------------------

Punza sobre los puntos del caracol



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugamos a hacer remolinos”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Punza sobre los puntos de la imagen que según se le indique.	Realiza con precisión el punzado en la imagen.	Presta atención en lo que realiza.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	0	0	C
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ivony	1	1	1	A
10	Ismael	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	0	0	C
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

DATOS GENERALES:

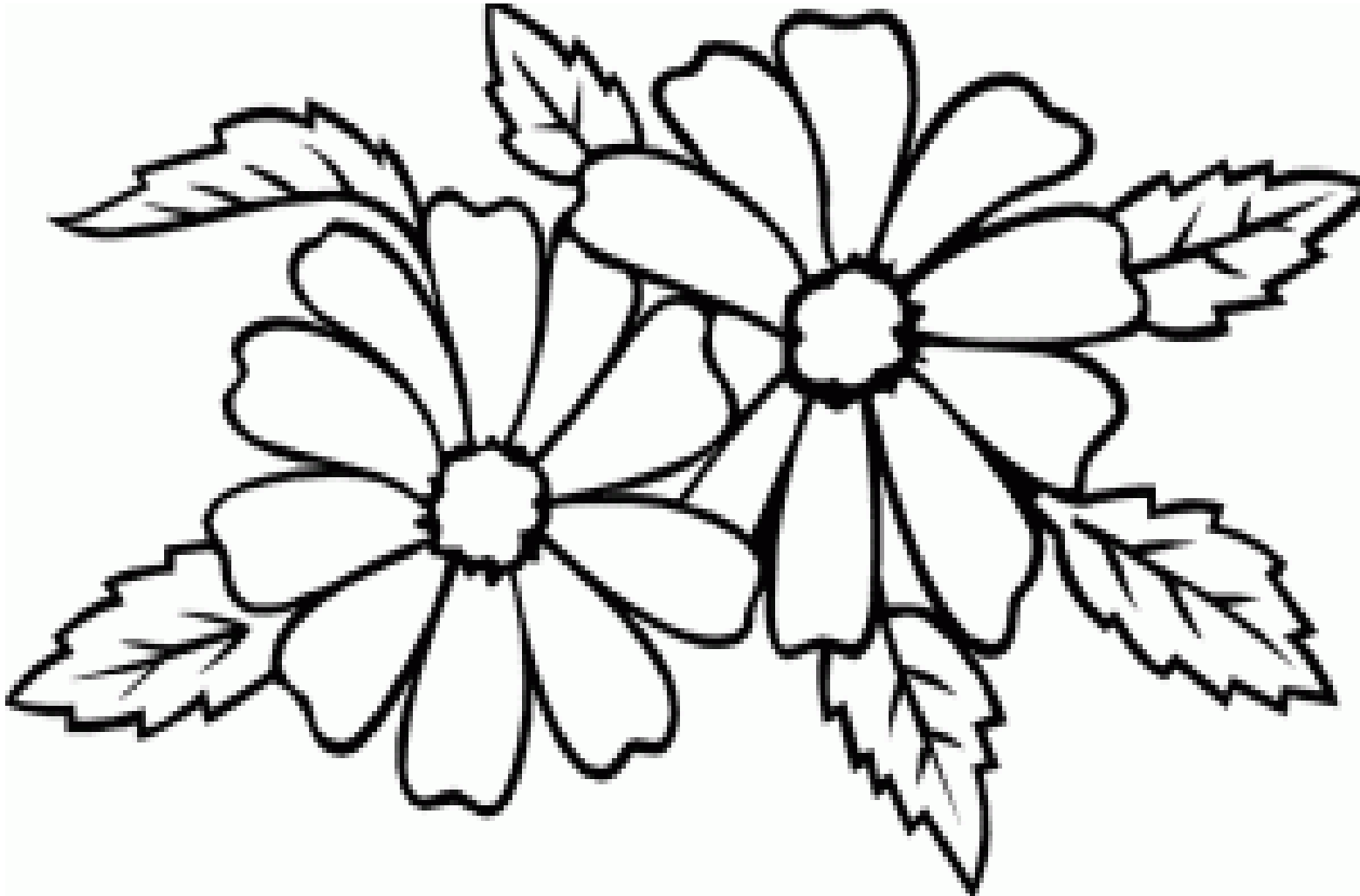
- 1.- **LE.I:** "Carrusel de Alegría" N° 204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** "Jugamos a hacer bolitas de papel"
- 4.- **MOMENTO:** Expresión gráfico plástico
- 5.- **FECHA:** martes 26 de abril del 2016.
- 6.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama
- 7.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	*Realiza acciones motrices variadas con autonomía. *Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al embolilla papel.	*Hojas de aplicación. *papel crepe de varios colores *goma *papelografo	Técnica. -Observación -Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 26 DE ABRIL	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente invita a participar a los alumnos (as) la canción de "Dinky Dinky araña", la docente indica que esto se va a realizar es con movimientos del dedo índice y pulgar de ambas manos, luego realiza los movimientos para que los alumnos lo imiten.	*Hojas de aplicación. *papel crepe de varios colores *goma *papelografo	10 minutos

Embolilla papel y pega sobre las líneas del dibujo.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugamos a hacer bolitas de papel”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas del dibujo.	Recorta papel con la mano para la técnica del collage.	Embolilla papel con la yema de los dedos.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Ismael	1	1	1	A
06	Emerson	1	0	0	C
07	Emilio	1	0	1	B
08	Fabiano	1	1	1	A
09	Fabricio	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°3

DATOS GENERALES:

1. - **-LE:”** Carrusel de Alegría “N° 204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Juego con pasadores“
- 4.- **FECHA:** Miércoles 27 de abril del 2016.
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama
- 7.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía. Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	-Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando su equilibrio en su postura del juego.	* Siluetas de frutas con ojalillos. * pasadores de color rojo *frutas - Recipiente -hoja de trabajo -crayolas	Técnica. -Observación -Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 26 DE ABRIL	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente proporciona a os alumnos (as) pañuelos de diferentes colores, luego les dice que los manipulen libremente, después al sonido de la pandereta, luego la docente pregunta a los niños ¿ustedes saben que color son los pañuelos? La docente indica alas niños que trabajaron con el color rojo.	*Siluetas de frutas con ojalillos. * pasadores de color rojo *frutas - Recipiente -Hojas de trabajo -crayolas	10 minutos

Colorea las frutas que corresponda el color rojo.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Juego con pasadores”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Enhebra el pasador en la silueta de las frutas de color rojo.	Mueve los dedos al Enhebra el pasador en la silueta de frutas.	Utilizas sus dedos índice pulgar al enhebrar el pasador en la silueta.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ivony	1	1	1	A
10	Ismael	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°4

DATOS GENERALES:

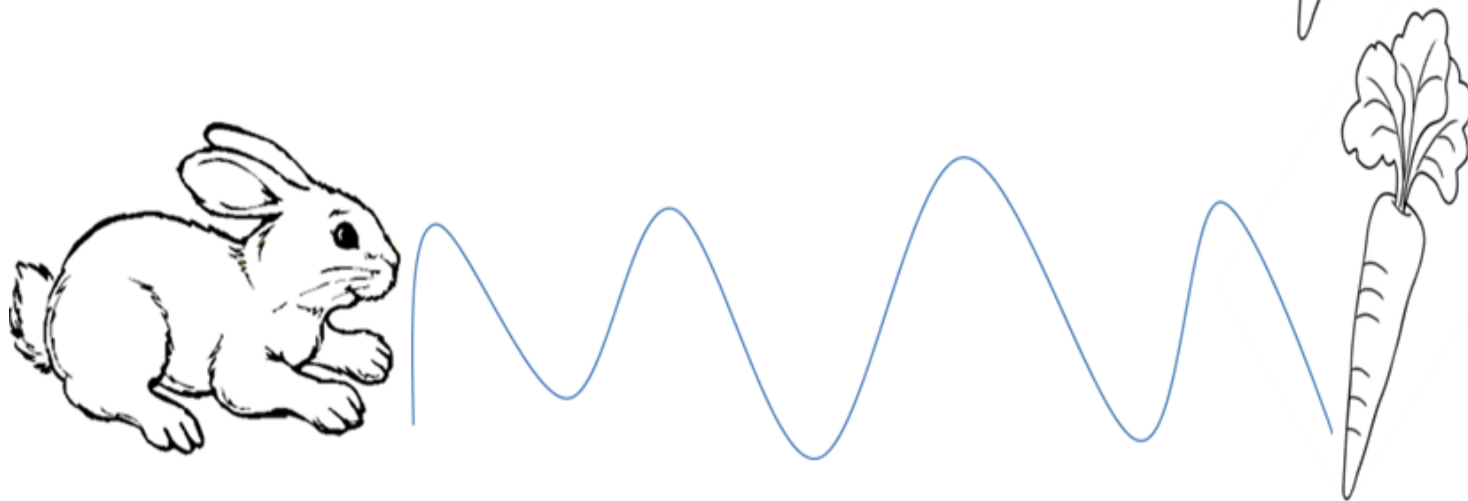
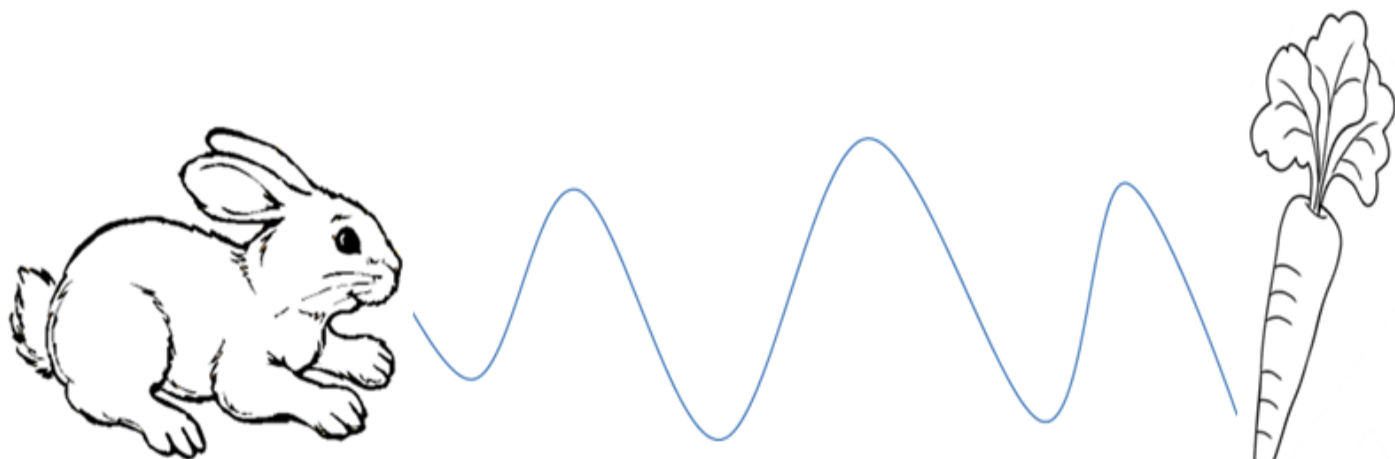
1. - **I.E.:** Carrusel de Alegría “N° 204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Jugamos a punzar”
- 4.- **MOMENTO** Expresión gráfico plástico
- 5.- **FECHA:** jueves 28 de abril del 2016.
- 6.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama
- 7.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía. Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	-Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al punzar.	*Hojas de aplicación. *punzón *techo por Tiza de colores -Siluetas de zanahorias -Caja de cartón -Canción	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 26 DE ABRIL	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente coloca el dibujo de un conejo en la pizarra y pregunta a sus alumnos ¿Qué ven? ¿Cómo se llaman? ¿Qué comen los conejos? Y cuando los alumnos responden a las preguntas, la docente coloca una zanahoria en el otro extremo de la pizarra; Ahora	*Hojas de aplicación. *punzón *techo por -Tiza de colores -Siluetas de	10 minutos

Punzar el camino que el conejo debe seguir para llegar a la zanahoria.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugamos a punzar”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Punza sobre las líneas curvas del camino.	Mueve los dedos al punzar.	Realiza correctamente el punzado sobre las líneas que se le indica.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ivony	1	1	1	A
10	Ismael	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

DATOS GENERALES:

1. - **I.E.:** "Carrusel de Alegría "N° 204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** "Juego a moldear plastilina"
- 4.- **FECHA:** viernes 29 de abril del 2016.
- 5 **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama
- 7.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	*Realiza acciones motrices variadas con autonomía. *Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	-Coordina sus movimientos a nivel viso manual al moldear figuras con plastilina.	Hojas de aplicación. *plastilina *cinta de embalaje. -Cuentos	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 26 DE ABRIL	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente muestra a los alumnos un cuento forrado con papel de regalo, y les dice que será, que será lo que tengo aquí, no lo sé no lo sé, pronto lo sobre luego pide a un niño voluntario para que descubra lo que hay detrás del papel de regalo	*Hojas de aplicación. *plastilina *cinta de embalaje. -Cuentos	10 minutos

	<p>abriendo el regalo y contándoles que aquel cuento que ella había forrado era el cuento que a ella más cuando era una niña.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente lleva a los alumnos al sector de biblioteca para que se elijan libremente un cuento, los niños eligen un cuento. Luego pregunta ¿Por qué eligieron ese cuento? ¿de qué trata el cuento? ¿Quiénes serán los personajes de este cuento?</p> <p>La docente pide un niño voluntario para que le diga un número y luego cuenta el número que el niño eligió y en el niño que cae el número le pide el cuento para narrarlo, la docente dialoga con los niños diciéndoles que solo hoy se va leer el cuento elegido y que mañana continuaran con los demás cuentos, los niños escuchan atentamente lo que narra la profesora, pues se trataba del cuento de los animales de la granja, después la docente realizamos la comprensión de texto por medio de preguntas ¿Cuál es el título? ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde sucedieron los hechos? ¿Que entendieron? ¿en qué termino la historia? ¿Qué personajes del cuento les gusto más?</p> <p>CIERRE</p> <p>Se le entregara a los niños y niñas plastilinas de diversos colores para que moldeen los personajes del cuento que más les gusto luego realiza las siguientes preguntas: ¿Qué personajes moldearon? ¿Qué materiales utilizaron para moldear? ¿De qué trato la historia? ¿Cuáles son los personajes?</p>		<p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>
--	---	--	-------------------------------------

Moldea con plastilina figuras diferentes.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Juego a moldear plastilina”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Moldea plastilina con las yemas de los dedos.	Forma diferentes figuras de animales relatadas en el cuento con plastilina.	Presta atención al moldear con plastilina.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ivony	1	1	1	A
10	Ismael	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente pide a los alumnos (as) que se sienten en el piso formando un semicírculo para dialogar con los niños por medio de un cuento “Mis manitos son importantes” luego la docente empieza a narrar el cuento por medio de láminas, dialogando con los niños sobre la importancia que tienen estas partes de nuestro cuerpo. Después la docente pega un papelote con un dibujo de una pelota en la pizarra y dice vamos a decorarlo, utilizando los dedos de nuestras manos y para esto vamos a utilizar papel cometa de dos colores para realizar trozos de papel, la docente indica como lo tienen que hacer para luego pegarlo sobre el dibujo, utilizando los dedos pinzas índice y pulgar, luego la docente les entrega la hoja de trabajo para que ellos trabajen por individual, explicando cómo lo iban a realizar.</p> <p>CIERRE: La docente a través de diálogo pregunta ¿cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué parte del cuerpo han movido? La docente felicita a los niños (as) por realizar su hoja de trabajo.</p>		15 minutos
--	--	--	------------

Rasgo y pego trozos de papel sobre la imagen.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugamos a rasgar papel”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Separa los dedos al rasgar papel.	Rasga y pega papel sobre el dibujo.	Recorta papel con la mano para la técnica del collage.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ivony	1	1	1	A
10	Ismael	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

DATOS INFORMATIVOS.

1. - **I.E** “Carrusel de Alegría” N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Juego con tempera”
- 4.- **MOMENTO:** Expresión grafico plástica
5. **FECHA:** martes 03 de mayo del 2016.
- 6.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 7.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años /celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
-Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	-Emplea sus habilidades socios motrices al compartir con otras diversas actividades físicas.	-Participa en juegos grupales interactuando con sus compañeros y compartiendo el material	*Retazo de tela *Canuto de cartón *hoja de aplicación. *Tempera de colores	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
-------	---------------------	---------------------	--------

<p>MART ES 03 DE MAYO 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente lleva a los alumnos (a) al patio y escoge a uno de ellos para vendarles los ojos, para que haga de la gallina ciega ,luego los demás alumnos (as) correrán y el alumno que se dejara atrapar por el niño de los ojos vendados ocupara su lugar , así sucesivamente realizara el cambio con 5 alumnos (as) guiándolos para que sepan hacia donde deben dirigirse.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente dice a los niños hoy vamos a jugar utilizando un canuto de cartón ,luego la docente distribuye a los alumnos (as) en dos grupos, formándolos en dos filas , al primero de la fila se le entregará un canuto de cartón para que pase por debajo de entre las piernas de sus demás compañeros de la misma fila , luego se pasaran el canuto de mano en mano hacia delante y hacia atrás , con la participación de todos los niños de la fila, sin equivocarse el grupo que se equivoque pierde ,la docente dice van a empezar cuando suene la música , una vez que haya pasado el rollo se repite pero al revés de atrás para adelante , el grupo que lo hayan realizado cuatro veces gana el juego.</p> <p>RELAJACION: La docente pide a los alumnos (as) que se estiren, luego que se toquen la punta de sus pies, tomando aire y cuando se reincorporen boten el aire soplando.</p> <p>EXPRESION GRAFICO PLASTICA: La docente pega en la pizarra la imagen de una gallina y al otro lado coloca una imagen de pollitos, y la docente dice ¿Cómo vamos a ayudar a la mamá gallina a encontrar a sus hijos? Luego la docente invita a un niño para que le ayude a realizar un camino y la señora gallina pueda llegar al lugar en donde están sus hijos, luego pide a los alumnos(as) que uno por uno unte su dedo índice con tempera, para que ellos unan los dos objetos con una línea enfatizando el punto de inicio (izquierda a derecha), luego entrega a los alumnos (as) la hoja de aplicación y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan?¿De dónde a donde debe de ir los pollitos? Luego les pide a los alumnos que tracen el camino que debe seguir los pollitos para que llegue a la mamá gallina.</p> <p>CIERRE: La docente les pide a los a los niños que expongan sus trabajos mencionando como lo realizaron y cuál fue la dirección del trazo que hicieron.</p>	<p>*Retazo de tela *Canuto de cartón *hoja de aplicación. *Tempera de colores .</p>	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>
--	---	---	---

Qué dirección debe seguir el pollito para encontrar a mamá gallina.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Juego con temperas”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Traza líneas con dedo índice	Juega con tempera con los dedos de la mano	Presta atención en la actividad que realiza.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	0	B
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	0	C
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	0	0	C
10	Ivony	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	0	0	C
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

DATOS INFORMATIVOS.

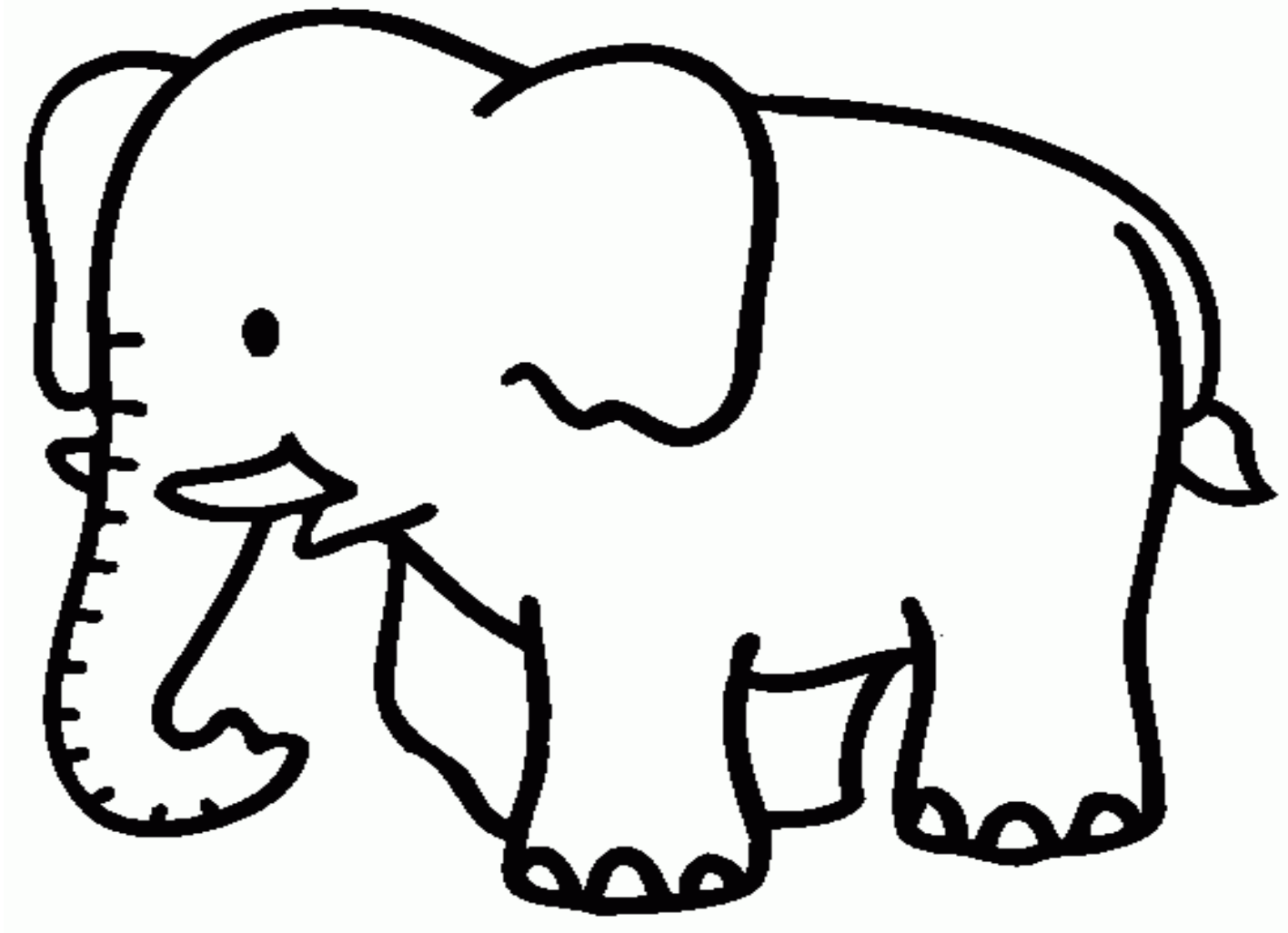
1. - **I.E** “Carrusel de Alegría” N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** Entono la canción que me gusta.
4. **FECHA:** Miércoles 04 de mayo del 2016.
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años /celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia. Reflexiona y opina sobre las manifestaciones artísticas que percibe y produce	*Se interesa en escuchar música variada. *Cuenta lo que dicen las canciones que escucha.	*Canción “El elefante trompitas” *hoja de aplicación. *Lápiz Papelotes de imágenes relacionadas al tema. *crayolas	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MIERCOLES 04 DE MAYO 2016	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente pide a los alumnos (a) que formen un semicírculo para narrar un cuento; Luego muestra a los alumnos (as) un papelote conteniendo el cuento con imágenes del cuento a narrar del “El elefante trompitas”, luego realiza preguntas antes de la lectura ¿Qué observan en la lámina? ¿De qué tratará? ¿Cómo son sus orejas?</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente dice a los niños, hoy vamos a divertirnos jugando, entonando canciones, cada uno de ustedes va a cantar una canción que en casa mamá les enseñó en casa y</p>	<p>*Canción “El elefante trompitas” *hoja de aplicación. *Papelotes con imágenes relacionadas al tema. *crayolas</p>	10 minutos

Pinta la imagen del elefante.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

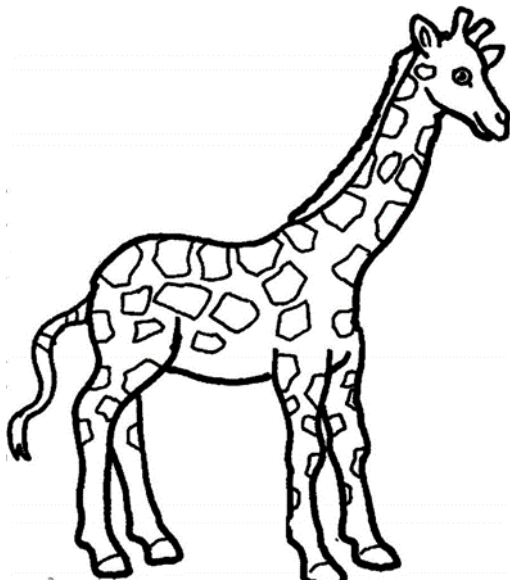
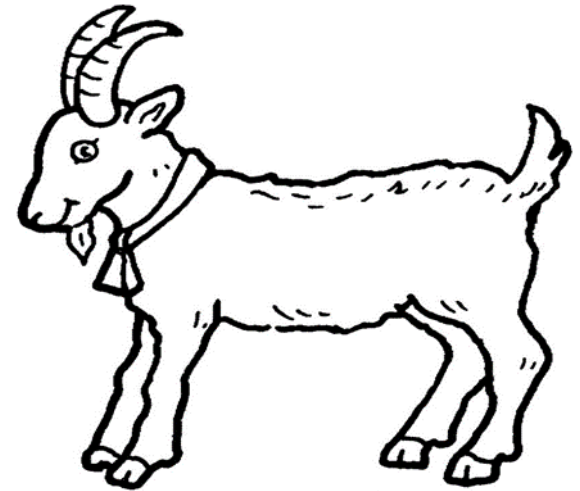
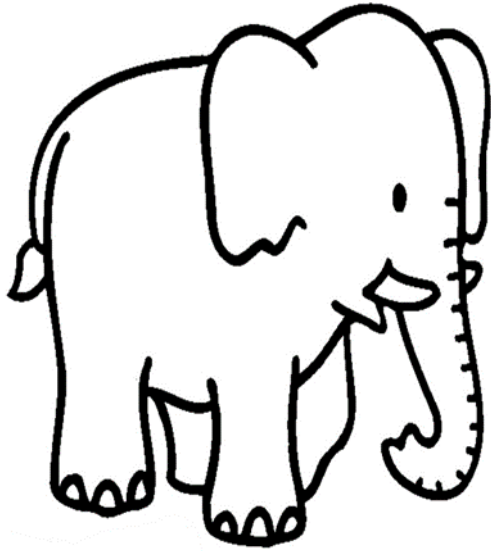
Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “ Entono la canción que me gusta”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			
		Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	Reproduce canciones cortas	Canta una canción corta sin equivocar	TOTAL
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	0	1	B
16	Wilder	1	1	1	A

	<p>que pronuncien el sonido que hace cada animal, después la docente lleva a los niños al aula de proyectar videos, para que puedan observar un video de los animales que producen sonidos onomatopéyicos y luego de ver terminado de mirar el video retornan al aula y la docente les dice que reproduzcan los mismos sonidos que escucharon en el video , la docente realiza preguntas ¿Qué sonidos escucharon? ¿A qué animal pertenecía? ¿Cómo era?; luego la docente proporciona a los alumnos (as) ,después la docente muestra algunas láminas de imágenes de animales que habían visualizado en el video y también tenía imágenes de otros animales de la selva ,la docente muestra todas esas laminas y les dice a ver niños observen bien las imágenes que les estoy mostrando para solo identifique y mencionen los nombres de los animales que vieron en el video ,los niños muy atentos respondía cada nombre de la imagen que se les mostraba . Luego la docente aplica la hoja de trabajo como refuerzo de la clase.</p> <p>CIERRE: La docente proporciona a los alumnos la hoja de trabajo y les pregunta: ¿Qué animales observaron en el video? ¿Todos hacia el mismo sonido? ¿Cuántos animales viven con ustedes en casa? ¿Qué creen que harán ustedes en su hoja de trabajo? Luego les dice lo que realizaran en su hoja de trabajo, pintar los animales que observaron en el video, luego la docente le dice a los alumnos (as) ¿fue sencillo reconocer a quienes pertenecían los sonidos onomatopéyicos? ¿Les gusto la clase?.</p>		15 minutos
--	--	--	------------

Pinta los animales que observaste en el video



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “: Imito los sonidos anatopeyicos”

N°	SESION				TOTAL
	ITEMS PARTICIPANTES	Imita los sonidos de los animales domésticos.	Observan con atención las imágenes que se les muestra.	Reconocen y producen los sonidos de los animales domésticos.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	0	B
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	0	C
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	0	0	C
10	Ivony	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	0	0	C
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS.

1. - **I.E** “Carrusel de Alegría” N°204
- 2.- **AREA:** COMUNICACION
- 3.- **TEMA:** “Juego a reconocemos los sonidos naturales”.
4. **FECHA:** Viernes 06 de mayo del 2016.
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años /celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	-Se apoya en gesto y movimientos al expresar sonidos del ambiente y animales.	Láminas de río,viento,volcán,lluvia,entre otros *parlante. *hoja de aplicación. *Sonidos del ambiente grabados en USB.	Técnica. -Observación -Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 06 DE MAYO 2016	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente dice a los alumnos (a) hoy conoceremos los sonidos naturales de nuestro medio ambiente para ello la docente muestra un video de los fenómenos naturales, para los niños puedan observar y escuchar los sonidos que reproducen e los e identificarlos a cada uno de ellos, los niños observan atentamente el video realizando diferentes gestos al observar el video, la docente dialoga con los niños sobre los sonidos que escucharon y luego realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron	*Láminas de río,viento,volcán,lluvia,entre otros *parlante. *hoja de aplicación. *Sonidos del ambiente grabados en USB.	10 minutos

Decoro con lentejas la imagen del fenómeno que más se presenta en nuestra zona.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Juego a reconocemos los sonidos naturales”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Mueve los dedos al decorar la imagen	Utiliza los dedos índice y pulgar al decorar la imagen con lentejas	Realiza con precisión el decorado de la imagen	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	1	B
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	0	C
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS INFORMATIVOS:

1. - **I.E:** “Carrusel de Alegria”N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Juego con cuentas”
- 4.- **FECHA:** Lunes 09 de mayo
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

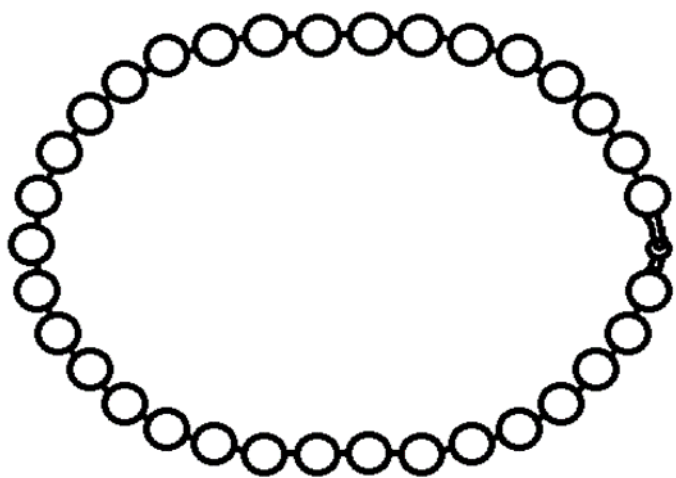
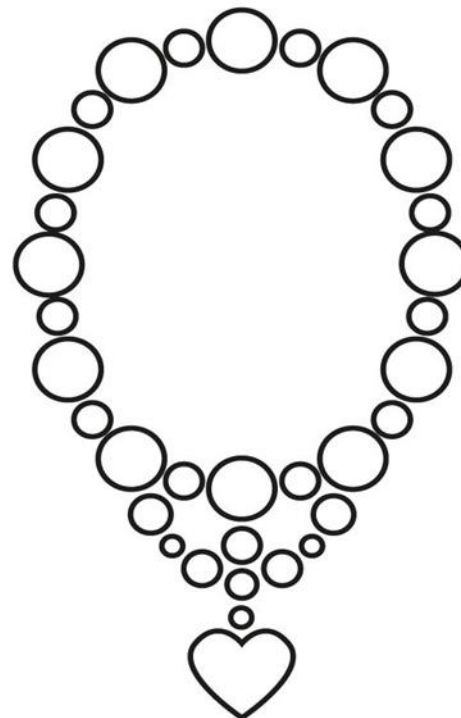
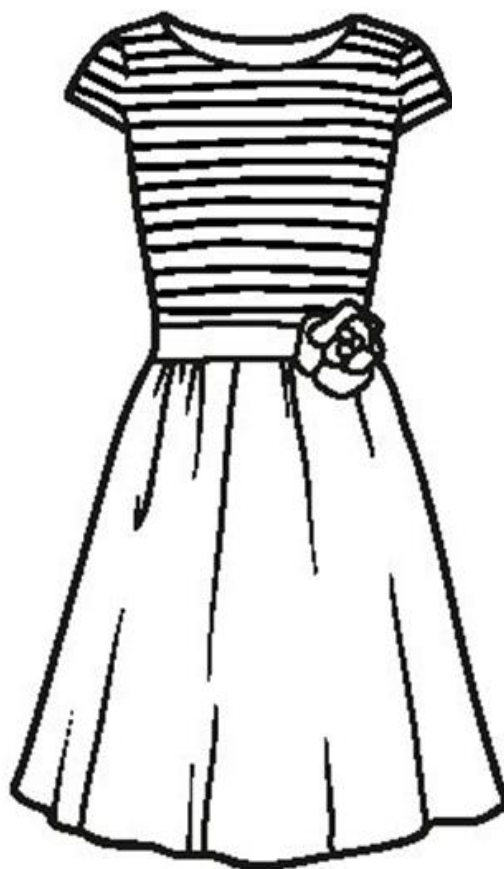
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Participa en actividades interactuando con el entorno.	Utiliza destrezas motrices en la práctica de actividades realizadas.	-Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego.	Cesto *pomos pequeños *perlas *cuerda *imágenes de objetos *hoja de trabajo *pelotas de plástico medianas	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p>LUNES 09 DE MAYO DEL 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente invita a los niños a jugar en el patio “Encestando pelota “, luego la docente indica cómo se va a desarrollar este juego y cuando todos hayan participado les pregunta ¿Quiénes encestaron pelotas en la caja? ¿Quiénes no encestaron? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron para este juego?</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente explica la importancia de la participación de los niños y niñas en las actividades de expresión corporal, luego la docente dice a los niños vamos a seguir jugando, que les parece si creamos una sorpresa a mamá, la docente muestra a los niños (as) una cajita de sorpresas para que los niños adivinen que contiene, la docente dice que será, que será lo que tengo aquí no lo sé, no lo sé pronto lo sabré, luego empieza a sacar unas imágenes de varios objetos entre ellos una imagen de una pulsera, la docente pregunta ¿Niños cual creen que será la sorpresa que le guste a mamá?¿Podremos crearla?, luego la docente proporciona a cada niños unos depósitos pequeños de plástico con tapa enroscable para que el niño ,enrosques y desenrosque la tapa al momento de sacar lo que está, la docente proporciona a los niños una porción de cuerda fina y perlas medianas e indica que va a crear , ¿qué será? una pulsera dicen los niños y ¿cómo lo va a hacer? la docente va indicando como lo van a ir creando ayudando a los niños a crearla, finalmente terminado la pulsera , la docente entrega hoja de trabajo para reforzar lo aprendido.</p> <p>CIERRE La docente dialoga con los niños sobre lo aprendido ¿Qué hicieron?¿les gusto?¿cómo hicieron?¿Que parte de nuestro cuerpo utilizamos más para esta clase? ¿Les gusto lo que hicieron hoy? ¿Qué aprendieron hoy?,</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Cesto *pomos pequeños *perlas *cuerda *imágenes de objetos *hoja de trabajo *pelotas de plástico medianas 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>
--	---	---	---

Identifica cuál de los objetos hemos creado y coloréalo.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Juego con cuentas”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Inserta cuerda a perlas medianas y pequeñas.	Mueve los dedos al elaborar la pulsera de mamá.	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	0	0	C
06	Emilio	1	0	0	C
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	0	0	C
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°12

DATOS INFORMATIVOS:

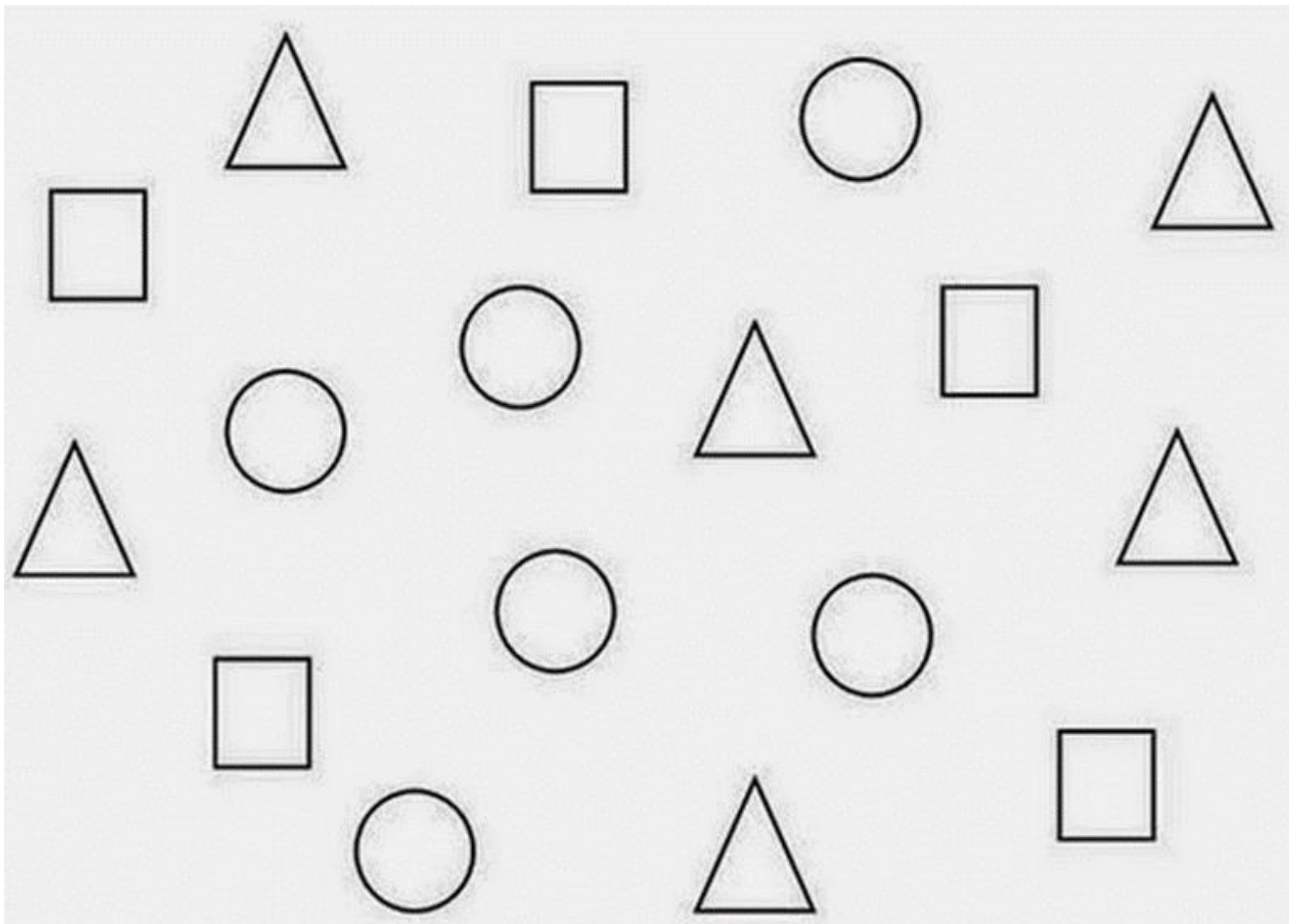
- 1.- **I.E:** “Carrusel de Alegria”N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Jugando a formar bolitas de plastilina”
- 4.- **FECHA:** Martes 10 de mayo
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Participa en actividades deportivas interactuando con el entorno.	Emplea sus habilidades motrices al compartir con otras diversas actividades físicas.	- Participa en juegos grupales interactuando con sus compañeros y compartiendo el material.	* canción *bloque lógicos *figuras con diferente forma *Hoja de trabajo *goma	Técnica. -Observación -Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MARTES 10 DE MAYO DEL 2016	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente motivara a los niños con una actividad en el patio, primero correrán de forma libre, luego formaran un circulo cogidos de la mano, se repite de 3 a más veces, luego caminaran sobre una línea pintada en el piso en forma de círculo, y luego la docente realiza preguntas ¿sobre qué estaban caminando? ¿Qué objetos del aula se tienen esta forma?	Patio con un circulo pintado en el piso * canción *bloque lógicos *figuras con diferente forma *Hoja de trabajo *goma	10 minutos

Realiza bolitas de plastilina y pegar en el lugar que corresponde.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugando con figuras geométricas”

1

N°	ITEMS		SESION		
	PARTICIPANTES	Modela la plastilina con la yema de los dedos.	Forma bolitas de plastilina.	Coloca bolitas de plastilina en el lugar correspondiente	TOTAL
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	1	1	A
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	0	C
11	Jhosmer	1	0	1	B
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	1	1	A
14	Kerly	1	0	1	B
15	Wilbert	1	0	0	C
16	Wilder	1	1	1	A1

SESION DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS INFORMATIVOS:

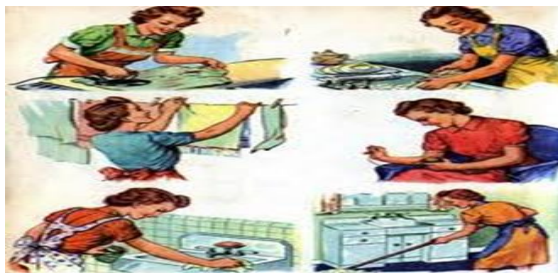
- 1.- **I.E:** “Carrusel de Alegria”N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** ”Juego a realizar actividades cotidianas”
- 4.- **FECHA:** Miércoles 11 de mayo
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente sobre temas de la vida cotidiana.	-Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana.	* canción *Hojas de aplicación. *Figuras relacionadas al tema *Goma *Tigera	Técnica. -Observación -Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MIERCOLES 11 DE MAYO DEL 2016	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.	* * canción *Hojas de aplicación. *Figuras relacionadas al tema *Goma *Tijera	10 minutos
	INICIO: La docente lleva a los niños al aula de cine videos, para mostrar a los niños un video de las labores que realiza mamá, luego dialoga con ellos preguntando ¿Qué observaron en el video? ¿Tu mamá siempre hace lo mismo? ¿Todos los días o a veces?		20 minutos
	DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente en el aula canta la canción actividades de mamá y les pide a los niños que cante con ella , imitando los movimientos que ella realiza conforme avanza la música , luego realiza preguntas ¿Qué hace mamá en casa?¿mamá tendrá que cocinar todos los días?¿Mamá hará mucho o pocos labores en casa?, ¿ A		

quién emitamos? La docente dialoga con los niños lo que ella realiza en su hogar y las actividades cotidianas en que sus hijos la apoyan ,luego dice a los niños ustedes me van a contar como ayudan a mamá en casa ,la docente pide un voluntario para narre lo que hace para ayudar a mamá en casa ,y así uno por uno narra lo que realiza en casa para ayudar a mamá ,la docente felicita a cada uno de los niños que ayudan diariamente con las labores en casa ,después dice hoy vamos les voy a narrar un cuento muy bonito” Tito y su hermana Anita “,la docente pide a los niños que hagan silencio para que puedan escuchar la narración del cuento, la docente narra el cuento imitando las acciones cada una de las acciones de que el cuento trataba ,mientras los niños reflejaban su estado de ánimo ,pero sí muy atentos escuchando ,luego de terminar de narrar el cuento ,la docente realiza preguntas ¿les gusto el cuento?¿cómo se llamaban los hermanos del cuento? ¿En que ayudaban a mamá? video Cómo se sentía la mamá de Tito y Anita? ¿Vivian felices o tristes los hermanos en su casa? ¿La docente proporciona a los niños imágenes de las labores de mamá para que ellos recorten y ordenen conforme había visto en el video y peguen en el lugar correspondiente.



CIERRE

La docente pregunta a los niños ¿cómo se sintieron hoy?
¿Les gustaría a ayudar a mamá? ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Ayudan a mamá en casa? La docente dice a los niños todos los niños siempre tienen que ayudar a mamá en casa somos una familia y todos tenemos que ayudar.
La docente les entrega una hoja de trabajo para reforzar lo aprendido entregando así una lámina para que ellos recorten y peguen las imágenes en el orden que se relató en el cuento.

15 minutos

Ordeno y pego las figuras de las labores de mamá

The image contains six empty rectangular boxes with a thin green border, arranged in two rows of three. These boxes are intended for a child to paste and order pictures of their mother's household chores.

LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Números de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Juego a realizar actividades cotidianas”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Mueve las manos a los momentos de realizar las mímicas.	Realiza actividades en el aula en forma de mímicas, planchar, lavar, barrer, cocinar	Trata de llevar lineamiento al momento de cortar una imagen	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	0	0	C
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	1	1	A
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	0	0	C
14	Kely	1	1	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS GENERALES:

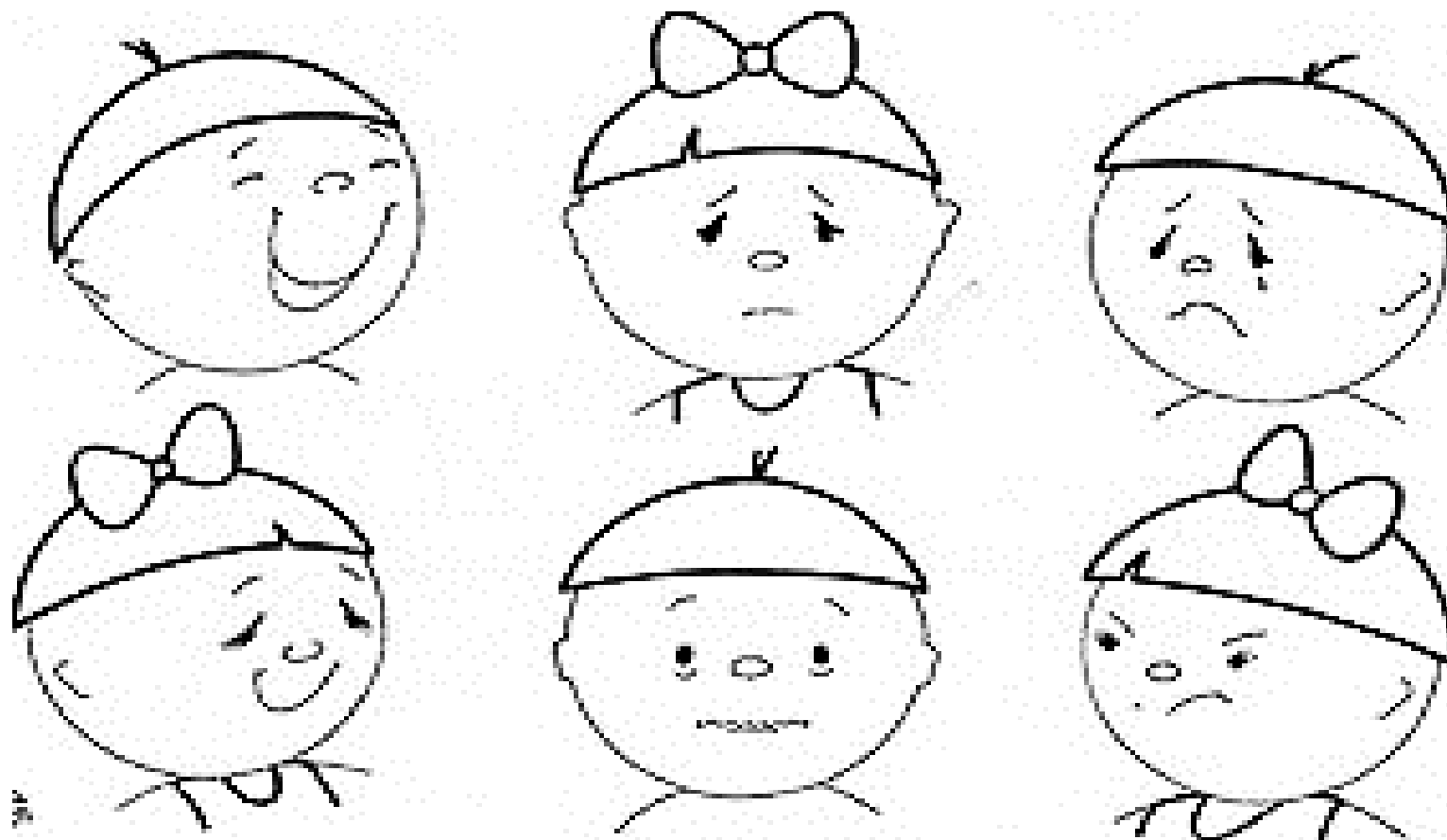
1. - **I.E:** “Carrusel de Alegria”N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Jugamos a imitar estados de ánimo”
- 4.- **FECHA:** Jueves 12 de mayo
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimiento. Estos recursos expresivos les permite comunicar, gozar y relacionarse con los demás ,lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad .	-Manifiesta a través de movimientos posturas y gestos sus emociones, y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.).	Láminas de estados de ánimo. *Cuento “El patito feo” *Hojas de aplicación. *Tarjetas relacionadas al tema -Lápiz.	Técnica. -Observación -Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
JUEVE S12 DE MAYO DEL 2016	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes. INICIO: La docente muestra a los alumnos una lámina de los estados de ánimo y pregunta ¿Qué observan en esta lámina? ¿Cuál de estas caritas tendrán ustedes en este momento? ¿Cuantas caritas felices habrán en esta lamina?	Láminas de estados de ánimo. *Cuento “El patito feo” *Hojas de aplicación.	10 minutos

Observo y coloreo las imágenes que corresponden a la clase.



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Cantidad de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugamos a emitir estado de ánimo”

N°	ITEMS PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
		Frente a un espejo observa su estado de ánimo.	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad	
01	Ashly	1	1	1	A
02	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	0	0	C
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	1	1	A
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	0	0	C
14	Kerly	1	1	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS GENERALES:

- 1.- **I.E:** “Carrusel de Alegria”N°204
- 2.- **AREA:** personal social
- 3.- **TEMA:** “Jugamos realizando ejercicios faciales”
- 4.- **FECHA:** viernes 13 de mayo
- 5.- **RESPONSABLE:** Laura Rivas Nizama.
- 6.- **SECCION Y GRADO:** 4 Años / Celeste

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimiento. Estos recursos expresivos les permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	-Disfruta moverse y jugar espontáneamente expresar su placer con gestos , sonrisas y palabras.	Canción “la lengua saltarina” *Espejo *lápiz *Hoja de trabajo	Técnica. -Observación -Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
VIERNES 13 DE MAYO DEL 2016	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente dramatiza con los alumnos situaciones diversas que pasan en aula luego les enseña una canción la” lengua saltarina” la docente pide a los niños que lo imiten frente a un espejo.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente menciona a los alumnos que deben repetir la canción mirando al espejo una y otra vez ,y luego pregunta ¿Qué movimiento hemos realizado? ¿Cómo hacia la lengua? ¿Te gusto verte al espejo?</p>	<p>*Canción “la lengua saltarina” *Espejo *lápiz *Hoja de trabajo</p>	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p>

	<p>Luego la docente dice los niños que más podemos hacer frente al espejo, la docente pregunta a los niños ¿Qué harían más ustedes frente al espejo? La docente dice míreme todos mi cara voy a abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, imitar que estoy comiendo.</p> <p>La docente pide un número a un niño luego cuenta conforme el numero indicado y participa el niño que termino en el último número .la docente invita a pasar al niño adelante, para que así todo sus demás compañeros puedan visualizar lo que él hace frente al espejo y así sucesivamente fueron pasando todos los niños participando de los ejercicios faciales ,los niños muy atentos sonreían al observar</p> <p>La docente dice ahora vamos a formar dos grupos para que realicen estos ejercicios sin equivocarse y el que se equivoca pierde, los niños formaron dos filas hombres y mujeres por separado, la docente dice comencemos a jugar al sonido de las palmas lo van a realizar, la docente pronunciaba y los niños lo realizaban ,pues los dos grupos lo hicieron bien ,la docente felicito a los niños por su atención ,ahora dice la docente vamos a hacerlo todos juntos al sonido de las palmas podrán hacerlo todos ustedes, después la docente le entrega la hoja de trabajo explicándoles lo que van a desarrollar en su hoja.</p> <p>CIERRE</p> <p>La docente pregunta a los niños ¿cómo se sintieron al hacerlos gestos? ¿Les gusto verse al espejo? ¿Qué aprendieron hoy?,¿Les gusto lo que hicieron? Síguelo realizando en tu casa.</p>		15 minutos
--	---	--	------------

Colorea las imágenes de los gestos que hemos aprendido hoy



LISTA DE COTEJO

Institución educativa: N°204 “Carrusel de Alegria”

Aula: 4 años - Celeste

Cantidad de niñas y niños: 16

Nombre de la actividad: “Jugamos realizando ejercicios faciales”

N°	ITEMS		SESION		
	PARTICIPANTES	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.	Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua	Saca y mete la lengua al sonido de las palmas.	TOTAL
01	Ashly	1	1	1	A
12	Carla	1	0	0	C
03	Cielo	1	1	1	A
04	Heli	1	1	1	A
05	Emerson	1	0	0	C
06	Emilio	1	0	1	B
07	Fabiano	1	0	1	B
08	Fabricio	1	1	1	A
09	Ismael	1	1	1	A
10	Ivony	1	0	1	B
11	Jhosmer	1	1	1	A
12	Leyla	1	1	1	A
13	Nicory	1	0	0	C
14	Kerly	1	1	1	B
15	Wilbert	1	1	1	A
16	Wilder	1	1	1	A

IV. RESULTADOS

Bases de datos del pre test

N°	ITEMS	VISO MANUAL								FACIAL			CALIFICACION
		Copia dibujos sencillos.	Reproduce figuras en el aire en forma de aspírales, y circulares.	Modela con plastilina figuras variadas.	Enhebra el pasador en la siluetas de frutas	Inserta cuerda a perlas medianas	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 las líneas curvas del camino	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido	Imita sonidos de objetos de su entorno.	Imita los sonidos de los animales domésticos	
	PARTICIPANTES												
01	Ashly Loayza Romero	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	4
02	Carla Mechato Nole	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5
03	Cielo Mogollón Ramírez	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	5
04	Heli Carhuapoma Ojeda	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	4
05	Emerson Infante Cunyarachi	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6
06	Emilio Medina olaya	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
07	Fabiano Olaya Tavera	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3
08	Fabricio Sánchez Aguayo	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	5
09	Ismael Rosales	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
10	Ivony Tangoa Cruz	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	7
11	Jhosmer Valle Huanca	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5
12	Leyla Rosales Cunyarachi	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	5
13	Nicory Rodríguez Cunyarachi	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
14	Kerly Chinguel Medina	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	4
15	Wilbert López León	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6
16	Wilder López	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	6

N°	ITEMS	GESTUAL							FONETICA					CALIFICACION TOTAL
		Embolilla a plastilina con la yema de los dedos	Separa los dedos al ritmo de una canción	Mueve los dedos al jugar	Forma bolitas con plastilina	Traza líneas con el dedo índice	Juega con tempera con los dedos de la mano.	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.	Saca y mete la lengua al sonido de las palmas.	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.	Realiza actividades diarias en forma de mímica, planchar, comer.	Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: Abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua, comer.	
	PARTICIPANTE													
01	Ashly Loayza Romero	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	12
02	Carla Mechato Nole	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	10
03	Cielo Mogollón Ramírez	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	10
04	Heli Carhuapoma Ojeda	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	12
05	Emerson Infante Cunyarachi	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	11
06	Emilio Medina Oyola	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	9
07	Fabiano Olaya Tavera	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	7
08	Fabricio Sánchez Aguayo	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	16
09	Ismael Rosales Quije	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	15
10	Ivony Tangoa Cruz	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	16
11	Jhosmer Valle Huanca	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10
12	Leyla Rosales Cunyarachi	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	13
13	Nicory Rodríguez Cunyarachi	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	16
14	Kerly Chinguel Medina	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	13
15	Wilbert López León	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	14
16	Wilder López García	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	15

FUENTE: Lista de cotejo realizado a los estudiantes de la I.E.I “carrusel de alegría” el 16 de marzo

Base de datos del pos test

N°	ITEMS	VISO MANUAL								FACIAL			CALIFICACION
		Copia dibujos sencillos.	Reproduce figuras en el aire con movimientos, aspírales, y circulares.	Modela con plastilina figuras variadas	Enhebra el pasador en la silueta de la fruta de color rojo	Inserta cuerda a perlas medianas	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	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido	Imita sonidos de objetos de su entorno	Imita los sonidos de los animales domésticos	
	PARTICIPANTE												
01	Ashly Loayza Romero	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	8
02	Carla Mechato Nole	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
03	Cielo Mogollón Ramírez	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
04	Heli Carhuapoma Ojeda	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6
05	Emerson Infante Cunyarachi	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5
06	Emilio Medina Oyola	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6
07	Fabiano Olaya Tavera	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
08	Fabrizio Sánchez Aguayo	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
09	Ismael Rosales Quijije	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3
10	Ivony Tangoa Cruz	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
11	Jhosmer Valle Huanca	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	Leyla Rosales Cunyarachi	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	5
13	Nicory Rodríguez Cunyarachi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
14	Kerly Chinguel Medina	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
15	Wilbert López León	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
16	Wilder López García	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9

N°	ITEM	GESTUAL							FONETICA					CALIFICACION TOTAL
		Embolilla plastilina con la yema de los dedos	Separa los dedos al ritmo de una canción	Mueve los dedos al enhebrar cuerda	Forma bolitas con plastilina.	Traza líneas con el dedo índice	Juega con tempera con los dedos de la mano	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandereta	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad	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	
01	Ashly Loayza Romero	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	18
02	Carla Mechato Nole	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	16
03	Cielo Mogollón Ramírez	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	18
04	Heli Carhuapoma Ojeda	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	14
05	Emerson Infante Cunyarachi	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	12
06	Emilio Medina Oyola	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
07	Fabiano Olaya Tavera	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	19
08	Fabricio Sánchez Aguayo	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	14
09	Ismael Rosales Quijije	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	10
10	Ivony Tangoa Cruz	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	20
11	Jhosmer Valle Huanca	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	19
12	Leyla Rosales Cunyarachi	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	10
13	Nicory Rodríguez Cunyarachi	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	18
14	Kerly Chinguel Medina	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	19
15	Wilbert López León	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	15
16	Wilder López García	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	17

FUENTE: Listado de cotejo de las sesiones de aprendizaje de los estudiantes de al I.E.I “Carrusel de Alegría” del 20 de abril del 2017

EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS DE LA INVESTIGACIÓN

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

A. APLICACIÓN DEL PRE TEST



B. APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA (15 sesiones de aprendizaje)



C. APLICACIÓN DEL POST TEST.

