



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR
EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR METÁFORAS DEL DISTRITO DE LA
ESPERANZA 2018.**

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

AUTOR

Bach. LEDY RAQUEL ALVARADO MONTALVO

ASESOR

Dr. ROSAS AMADEO AMAYA SAUCEDA

TRUJILLO – PERÚ

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez

Secretaria

Mgtr. Luz María Paredes Clemente

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar un merecido agradecimiento a la I.E. P. Metáforas A la directora, a los niños de 4 años a la docente y padres de familia, por haber nos permitido realizar nuestra investigación

A La Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote que con su excelente plana docente nos brindó una educación de calidad, haciendo de nosotras profesionales capaces de enfrentar cualquier reto educativo.

A nuestro asesor, Dr. Amadeo Amaya Saucedo que con su amplio conocimiento ha sabido guiarnos y orientarnos durante todo el proceso de elaboración de nuestra tesis.

DEDICATORIA

A Dios por estar a lo largo de esta vida llenándome de paz y sabiduría necesaria para llevar a cabo este trabajo.

A mis Padres

Avilio y Delia quienes me dieron amor, y trazaron el camino de mi vida con su amor, paciencia, confianza y por su apoyo incondicional que me fortalecieron día a día haciendo posible la culminación de mi carrera profesional y ahora están siempre en mi corazón.

A mis hermanos y demás familiares que con su apoyo moral y economía me han permitido culminar con éxito mis estudios universitarios

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018. 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 15 niños y niñas de 4 años de edad 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 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

Palabras Clave: Juego lúdico, motricidad fina.

ABSTRACT

The objective of this research was the effectiveness of the Playful Games Program to improve the development of fine motor skills in 4-year-old children of the Metaphase Particular Educational Institution of the District of La Esperanza 2018. The study is of a quantitative nature with a pre-experimental research design with test and post-test to a single group. We worked with a population of 15 children of 4 years of age of initial education. In addition, the Wilcoxon statistical test was used to verify the hypothesis of the investigation. The population became a previous test, which showed that 13% of children achieved an achievement in the development of fine motor skills, and 53% got an answer. didactic during 12 learning sessions. Subsequently a post test was applied, all the results obtained showed that 100% obtained an achievement. With the results obtained, the hypothesis of the research supporting the application of play games to improve fine motor development was accepted.

Key Words: Playfl game, fine motor.

INDICE GENERAL

CARATULA.....	i
JURADO EVALUADOR.....	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISION DE LITERATURA	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases Teóricas	7
2.2.1. Variable independiente	7
2.2.1.1. Importancia del juego en la educación	7
2.2.1.2. Teoría del juego como anticipación funcional:	7
2.2.1.3. Teoría piagetiana	8
2.2.1.4. Teoría vygotskyana.....	9
2.2.1.5. El juego como herramienta educativa	10
2.2.2. Variable dependiente	10
2.2.2.1. Definición de motricidad	10
2.2.2.2. Motricidad fina	11
2.2.2.3. Desarrollo evolutivo de la motricidad fina	12

2.2.2.4. Coordinación viso-manual.....	13
2.2.2.5. Motricidad facial-gestual	13
2.2.2.6. Motricidad fonética.....	15
2.2.2.7. Retraso en el desarrollo motriz	15
2.2.2.8. Causas	16
2.2.2.9. Estimulación temprana	17
2.2.2.10. Definición	17
2.2.2.11. Falta de Estimulación	18
2.2.2.12. Desnutrición.....	18
2.2.2.13. Enfermedades durante el embarazo y luego del parto	19
2.2.2.14. Características evolutivas de los niños de 3 a 4 años	19
III. HIPOTESIS	19
IV. METODOLOGIA	19
4.1. Diseño de la investigación	19
4.2. Población y muestra.....	21
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	22
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.5. Plan de análisis	46
4.6. Matriz de consistencia	50
V. RESULTADOS	52
5.1. Resultados del programa juegos lúdicos.....	52

5.2. Análisis de resultados	71
VI. CONCLUSIONES	75
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	76
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	77
ANEXOS	80

INDICE DE TABLAS

Tabla 01 - Población	21
Tabla 02 – Población muestral de los estudiantes de 4 años de edad del aula los “Conejitos” de la I. E.P “Metáforas”	22
Tabla 03 – Pre Test	45
Tabla 04 - Baremo de la variable logro de capacidades.	49
Tabla 05 - Matriz de Consistencia	50
Tabla 06 - Aprendizaje en el área de Personal Social a través de un pre- test.	52
Tabla 07 - Aprendizaje en el área de Personal Social a través de un post- test.	53
Tabla 08 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 01	54
Tabla 09 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 02	55
Tabla 10 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 03	56
Tabla 11 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 04	57
Tabla 12 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 05	58
Tabla 13 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 06	59
Tabla 14 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 07	60
Tabla 15 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 08	61
Tabla 16 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 09	62
Tabla 17 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 10	63
Tabla 18 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 11	64
Tabla 19 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 12	65
Tabla 20 - Comparación entre pre-test y post-test.	66
Tabla 21 - Resumen de las sesiones de aprendizaje	67
Tabla 22 - Estadísticos de muestras relacionadas	70

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 01 - Distribución Porcentual del nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.	52
Gráfico 02 - Distribución Porcentual Del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.	53
Gráfico 03 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 01	54
Gráfico 04 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 02.....	55
Gráfico 05 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 03.....	56
Gráfico 06 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 04.....	57
Gráfico 07 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 05.....	58
Gráfico 08 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 06.....	59
Gráfico 09 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 07.....	60
Gráfico 10 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 08.....	61
Gráfico 11 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 09.....	62
Gráfico 12 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 10.....	63
Gráfico 13 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 11.....	64
Gráfico 14 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 12.....	65
Gráfico 15 - Comparación entre pre-test y post-test.....	66
Gráfico 16 - Resumen de las sesiones de aprendizaje	68

I. INTRODUCCIÓN

Los niños del nivel preescolar, es muy frecuente que se distraigan y pierdan la atención de las cosas que realizan, observan y escuchan y es normal que esto suceda, dado que se encuentran en una etapa de desarrollo mental, es una etapa de atención integral, donde hay que promover el aprendizaje bajo experiencia, que le permitan desarrollar habilidades y destrezas. El trabajo que se presenta a continuación se titula: “Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018”, el cual se refiere a los tipos de juegos lúdicos que se le puede implementar a los niños de preescolar con la finalidad de que estos le permitan desarrollar un aprendizaje integral. El trabajo está estructurado en varias partes dentro de ellas podemos indicar la situación del problema la cual contiene la pregunta de los hechos que originan la situación: seguido el planteamiento de los objetivos que buscan dar la solución al problema, la justificación que contiene los argumentos para llevar a cabo el desarrollo del trabajo.

La temática se eligió, teniendo en cuenta la importancia del tema de juegos lúdicos tiene en el proceso de enseñanza – aprendizaje del nivel de preescolar.

En la actualidad, la educación preescolar es de vital importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas, es por ellos que los objetivos de aprendizaje cada vez son más exigentes, convirtiéndose en muchos casos en un cúmulo de tareas repetidas que ocasionan que los niños muestren apatía hacia el aprendizaje, convirtiendo a los padres en educando y docentes en el sistema de aprendizaje, lo que se convierte en muchos casos en un problema familiar; es por ello que los docentes deben utilizar

una variedad de recursos que les permitan lograr el desarrollo pleno de las competencias básicas en los niños y niñas.

Es de conocimiento general, que el juego en los niños es su principal ocupación, la naturaleza de los niños y niñas es jugar; lo hacen por instinto, es un ejercicio natural y placentero, durante el juego ellos disfrutan el trato con los demás, ejercitan su lenguaje verbal y no verbal, su desarrollo psicomotriz, aprenden a seguir instrucciones y a acatar las reglas que los mismos imponen como también desarrollan su autonomía.

Por medio del juego o actividades lúdicas, se alterna la formalidad en los niños, que implica el compromiso, la responsabilidad que asume, y el goce de la actividad misma; por ende toda la recreación en los niños y niñas de preescolar debe girar en torno a este tipo de actividades.

Es importante desarrollar en el niño el juego lúdico porque permite el desenvolvimiento y la creatividad en él, por su parte todo trabajo artístico estimulan el desarrollo motriz en el niño para la enseñanza de la lecto - escritura y el cálculo, además sintiéndose placer y gozando del juego, el niño desarrollara la emoción estética que le permitirá sentir placer en las escuelas tradicionales descuidan por lo general, el desarrollo afectivo y sin posibilidad de expresión haciendo lo que el niño repitiera exactamente lo que el maestro decía las áreas de expresión sin profundizarlas a través del juego sin tomar en cuenta lo que el niño quería o sentía de modo que los niños creativos se convertía en niños con problemas de conductas.

En base a la problemática descrita se formuló el siguiente enunciado: ¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en

niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018?

Para lo cual se formuló como objetivo general: Determinar la importancia que tiene los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.

Y como objetivos específicos:

- Conocer su motricidad fina a través de un pre-test en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.
- Diseñar el Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.
- Aplicar el Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.
- Evaluar mediante un pos-test la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.

El desarrollo de la presente investigación es de mucha importancia para la comunidad educativa de preescolar, porque le muestra lineamientos específicos en la utilización de juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el desarrollo integral de los niños y niñas, además de que les presenta un instrumento que les permitirá evaluar la dinámica utilizada con las competencias que desea formar.

A través del juego lúdico en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, la observación, la memoria, la lógica, a concentrar

su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamientos, competencias genéricas y no genéricas que los docentes pretenden que desarrollen; además, se estimula el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprendizaje.

Para nosotros como estudiantes, nos permite afianzar más el empoderamiento sobre las diferentes teorías que existen sobre los juegos lúdicos en preescolar como herramienta pedagógica, así como su valoración en el proceso de formación de los niños y niñas de preescolar.

II. REVISION DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Entre los antecedentes que podemos citar, relacionados con la temática propuesta y el problema de investigación formulado, tenemos entre otros los trabajos realizados por:

- Barrios C, en su investigación desarrolló un "Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de 5 años de la Institución educativa N° 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote 2008". Como principal conclusión, se extrae que la psicomotricidad fina del niño es fundamental antes del aprendizaje de la lectoescritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y lentamente motriz de las manos, nos damos cuenta de que es una forma espontánea realizar una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos

finos de dedos y manos. Los resultados apuntan que los niños pasaron líneas punteadas con rapidez el 59% trazos de rectas y curvas con posición, explica la autora de la tesis.

- Calatayud M, desarrolló la investigación sobre "El juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote 2005". El objetivo de la investigación fue Conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote. La investigación se realizó con una muestra de 74 docentes que elaboran en las instituciones educativas de inicial del distrito de Chimbote. Se obtuvo como conclusión que la psicomotricidad fina del niño es fundamental en el trabajo, por el cual el 97% lo emplean en la motivación y el 3% en todos los pasos en el desarrollo de actividades de aprendizaje, la conclusión de esta investigación es que el 100% de docentes encuestados emplean el juego como estrategia.
- Villareal L (3), en su investigación "Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años". El desarrollo motor fino son las habilidades que el niño va progresiva mente adquiriendo para realizar actividades con sus manos, que le permite al niño tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza, en la educación inicial la motricidad fina es muy importante pues va a proporcionar en el niño lo que necesita para convertir la expresión verbal en el juego escrito. En conclusión, la educación psicomotriz aporta un conjunto de actividades que educan al niño en sus diferentes aspectos del desarrollo motor coordinación motora fina, coordinación viso motriz. Las habilidades del desarrollo motor fino

son: coger objetos y mover las muñecas en varias direcciones, las capacidades que se desarrollan para la educación motora fina están directamente vinculadas con el primer aspecto del área de personal social.

- Correa L, en su investigación "El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años", la conclusión central de esta investigación fue: a). La psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros, b). el diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.
- Yong D, realizó una investigación denominada "Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote". El objetivo de estudio fue conocer las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. Producto de un estudio minucioso de observación, se detectó que las docentes de educación inicial realizan actividades cotidianas con los niños como: pelar frutas y huevos, atar y desatar nudos, punzar y picar en un 40 %, punzado realizado en el aula en un 88%, igual que se considera la actividad lúdica de enhebrar y ensartar en un 52%. Para el desarrollo de la investigación, se contó con un grupo de 35 docentes de aula de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote, la metodología está referida al nivel experimental, pues se encuentran las dos variables causa – efecto. Por ello se ha tratado de responder a la necesidad de

mejorar la motricidad fina, mediante talleres de juegos lúdicos. En esta investigación se utilizó como técnica la observación y como instrumento la encuesta constituida por 20 preguntas. En conclusión, esta investigación ha determinado que las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad son carreras, ensartar y enhebrar, la adquisición de habilidades de lectura y escritura.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Variable independiente: juegos lúdicos

2.2.1.1. Importancia del juego en la educación

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

2.2.1.2. Teoría del juego como anticipación funcional:

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia.

La 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 según Groos, sirve precisamente para jugar y prepararlo para la vida; ya que considera el juego como 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. (MOYLES, 2010)

2.2.1.3. Teoría piagetiana

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

En 1956 planteo el juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Jean Piaget dedicó su atención a la cognición, es por ello que el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

En la etapa sensomotriz el niño aprende de su entorno a través de la exploración y manipulación constante, aprenden gradualmente sobre de los objetos y su continuidad.

La etapa preoperativa se caracteriza porque en esta, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En La etapa operativa o concreta, La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas, en esta etapa el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo.

La etapa del pensamiento formal inicia a partir de los doce años ya que de allí en adelante se tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Frisancho, 2006)

2.2.1.4. Teoría vygotskyana

Lev Semyónovich, Vigotsky, considera que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. El juego, su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para Vigotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

A través del juego y gracias a la cooperación con otros niños, estos logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, es por ello que lo establece como una actividad de tipo social. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Vygotsky, 2002)

2.2.1.5. El juego como herramienta educativa

Autores como (Silva, 2005) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Por otra parte (Vygotsky, 2002) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio. (FERNÁNDEZ NIEVES, 2011)

2.2.2. Variable dependiente: desarrollo de la motricidad fina

2.2.2.1. Definición de motricidad

Parafraseando a (Ochoa, 2012). Desde muy temprana edad el niño presenta la relación que existe entre mente y cuerpo, es decir la dualidad del movimiento con el pensamiento, la motricidad se refiere al dominio que cada ser humano tiene para ejercitar su propio cuerpo ya que está involucrado el organismo, pero esto parte de la reproducción de movimientos y gestos, la principal manifestación de motricidad

se da con el juego y según va avanzando se provee con los estímulos y vivencias diarias, creando así los movimientos más ordenados y elaborados.

Para Castañer y Camerino definen a la motricidad como: “Toda manifestación de la dimensión corporal humana de carácter cinésico, simbólico y cognoscitivo” (Camerino, 2006)

Según Rigal en su libro Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria, manifiesta que Piaget y Wallon afirman: Que la evolución temprana de la motricidad y el psiquismo están estrechamente relacionadas ya que para ellos la “motricidad” desempeña una función de importancia en el desarrollo de la inteligencia y las funciones cognitivas y las relaciones que mantiene en su entorno. (CALMES, 2007, pág. 43)

Existen dos tipos de motricidad

- Motricidad Gruesa
- Motricidad Fina

2.2.2.2. Motricidad fina

Se puede definir a la motricidad fina como el uso de los músculos pequeños es decir la coordinación óculo-manual (ojo-mano) para de esta manera potenciar destrezas motrices finas como: pintar, cortar, arrugar, punzar entre otra.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades que necesita el niño de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por un o varias partes del cuerpo con precisión, en especial manos y sus dedos haciendo referencia al uso de la pinza digital ya que ayuda a la coordinación de mano-ojo. (Camerino, 2006)

Parafraseando a: (Mota&Risueño, 2007) la motricidad fina tiene una estrecha relación con el resto del cuerpo, se debe realizar actividades de dominio general del cuerpo ya que es indispensable obtener un adecuado desarrollo de la actividad manual y de la escritura, ejecutar movimientos finos requiere de una buena orientación y coordinación espacial es por eso que no se puede trabajar satisfactoriamente la motricidad fina, si no está bien desarrollada la motricidad gruesa.

2.2.2.3. Desarrollo evolutivo de la motricidad fina

Según (Mota & Risueño, 2007) el uso de las manos del infante se da con movimientos exploratorios que realiza, los mismos que al inicio de su vida son totalmente incoordinados, con la maduración se transforma en voluntarios y coordinados para lograr una precisión, para esto debe tener una estimulación adecuada.

La habilidad del niño se verá reflejado cuando realice actividades solo y sin la ayuda de los adultos como es: vestirse, abotonarse, podrá continuar desarrollando e ir mejorando las demás destrezas en donde requiera de la utilización de sus manos.

Para conseguir un mejor desenvolvimiento en su motricidad fina tiene que seguir un proceso cíclico, iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades (Sandra, 2010).

Existen subestaciones de la motricidad fina:

- Coordinación viso-manual

- Motricidad facial-gestual
- Motricidad fonética

2.2.2.4. Coordinación viso-manual

Es la intervención de músculos pequeño (ojo-mano) puede ser observado en acciones como enhebrar, pintar, punzar, trozar, rasgar luego de pasar por muchas experiencias el niño ha logrado el control de sí mismo.

Hace referencia al movimiento coordinado de todo el cuerpo, ya que le ayudará a dirigir sus grupos musculares, los mismos que intervienen en los mecanismos del control postural, equilibrio y desplazamiento.

Piaget afirma: “Que la inteligencia senso-motriz existe antes del lenguaje la misma que no deja de resolver conjunto de problemas de acción (ejemplo: alcanzar objetos alejados o escondidos) levantando un sistema de esquema, asimilación y organizando un conjunto de estructuras espacio-temporales y causales” (MOYLES, 2010)

La utilización de la mano es fundamental en acciones que se cumple en la vida cotidiana tales como: vestirse, peinarse, abrocharse, dentro de las actividades escolares se maneja para: escribir, pintar, jugar, y realizar manualidades, en los centros de desarrollo infantil es de vital importancia desarrollar actividades o ejercicios que ayuden a mejorar la coordinación manual, pues de aquí en adelante dependerá en gran medida el aprendizaje y la escritura.

2.2.2.5. Motricidad facial-gestual

Hace referencia a la capacidad de crear movimientos con los músculos de la cara posibilitando al niño relacionarse con los demás al mismo tiempo puede expresar

sentimientos, emociones a través de los gestos que son realizados por cejas, ojos y mejillas, es decir puede expresar actitudes respecto al mundo que nos rodea, hay la oportunidad de comunicarse mediante lenguaje analógico, como también los gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Indudablemente al niño hay que facilitarle el dominio de cuerpo durante su infancia ya que puede desenvolverse solo y demostrar sus emociones, sentimientos, en este transcurso se debe tener muy en cuenta el uso de sus cejas, ojos y mejillas, el rol de las docentes muchas de las veces son imitado por los infantes porque es un patrón a seguir.

“Es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas. Aprender a dominar los músculos de la cara es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos” (Bañeres, 2008)

Está encaminado al dominio de la mano, también es necesario la influencia de cada parte, en la etapa escolar el niño aprende que una mano le ayuda a la otra y para tener control de la misma, hay que saber utilizar los dedos juntos y por separado, a partir de los cinco años podrá realizar más acciones y con precisión, tendrá el control individual de sus manos y dedos.

Es el dominio de las manos, tanto de forma global como parcial, donde debe hacer un control independiente y coordinado de cada uno de sus elementos, a más de las manos, necesitamos tener un adecuado manejo de cada una de las partes de nuestro cuerpo.

2.2.2.6. Motricidad fonética

Es de mucha importancia porque dentro de la motricidad fina se debe estimular al infante para que tenga un muy buen dominio del lenguaje, esto se debe dar en sus primeros meses de vida el niño irá descubriendo que puede efectuar posibles sonidos, para en lo posterior emitir palabras correctas.

Todo lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo al acto fonación, la motricidad general de cada uno de los órganos que intervienen en él, a la coordinación de los movimientos necesarios y a la automatización progresiva del proceso fonético del habla.

Ha iniciado el momento de su aprendizaje que luego le permite llegar a una correcta emisión de palabras. Los padres y docentes ayudaran a mejorar su comunicación no solamente hablándoles, sino que también emitiendo sonidos para que el repita, cuando realice esta actividad hay que hacerlo de manera clara, vocalizando bien y con lentitud.

“Este método llamara la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno”. (Nancy Rudolph, 1990)

2.2.2.7. Retraso en el desarrollo motriz

Según (Chuva, 2016) Las habilidades motoras ayudan para un considerado desarrollo y aprendizaje, es un proceso largo por el que se manifiesta tres aspectos muy importantes: el desarrollo se va dando en forma secuencial, esto pretende decir que una habilidad hace que surja otra, la dirección que debe seguir el desarrollo

motriz es de arriba hacia abajo, se dice que el niño lo primero que hace es controlar su cabeza, luego el tronco y el centro de su cuerpo, los hombros después el empleo de los dedos y manos; es progresiva cuando se va acumulando las funciones simples primero, el desarrollo motriz está afectado por el proceso de maduración del aprendizaje e influencia del entorno; para luego pasar a las complejas, ya que todas las partes del sistema nervioso proceden de forma coordinada para así poder facilitar cada una de las áreas de desarrollo que interactúan con otras para una evolución ordenada de las habilidades.

Las primeras conductas motrices están determinadas por la maduración del sistema nervioso y estas se perfeccionarán a través de la práctica y la exploración continua. Existe una gran relación entre el desarrollo físico, mental y emocional, como ya es sabido, y las investigaciones señalan que los niños con disminución intelectual presentan un porcentaje mayor retraso motor respecto a los niños normales. (BERNABUE, 2009)

Lo que se puede evidenciar es la falta de estimulación en su desarrollo motriz a más de eso, cuando ya esté en la escuela habrá un aumento notorio porque le será difícil aprender a leer y escribir ya que el cerebro estará buscando la manera de coordinar correctamente sus movimientos.

2.2.2.8. Causas

Las causas para la tardanza del desarrollo psicomotor afectan a un área establecida como la adquisición de su motricidad, lenguaje y habilidades de interacción social, también se pueden dar de tipo genético, falta de estimulación de los padres de familia y docentes, enfermedades durante el embarazo y luego del parto, desnutrición,

afecciones crónicas como parálisis cerebral. Para lo cual explicaremos brevemente los que tienen influencia sobre el desarrollo del niño.

2.2.2.9. Estimulación temprana

Es de vital importancia estimular desde que está en el vientre de la madre con música, hablándole, realizando masajes en el vientre, luego desde su nacimiento se debe continuar con la estimulación al infante ya que beneficiara en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2.10. Definición

La estimulación infantil, estimulación precoz o atención temprana es un grupo de técnicas para el desarrollo de las capacidades y habilidades en los niños en la primera infancia. Es el grupo de técnicas educativas especiales y empleadas en niños entre el nacimiento y los seis años de vida para corregir trastornos reales o potenciales en su desarrollo, o para estimular capacidades compensadoras.

Parafraseando a (Stein, 2012) los primeros años de vida es lo mejor para que las neuronas se han estimuladas y su cerebro se vuelve receptivo a nuevas experiencias y las aproveche, desde que el niño se encuentra en el útero hasta los ocho años aproximadamente el cerebro se enriquece de la conexión con las neuronas los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto, oído) son los encargados de hacer llegar los estímulos a las neuronas.

2.2.2.11.Falta de Estimulación

Al no existir estimulación los niños pierden una oportunidad valiosa para su desarrollo integral, la falta de estimulación se da por el desconocimiento de los padres de familia, por la falta de tiempo, trabajo y muchas de la veces los niños quedan a cuidado de segundas personas, en algunos de los centros de educación infantil también existe el desinterés, falta de vocación y la actualización de las docentes ya que no existe la utilización de estrategias, métodos y técnicas adecuadas, entonces es en donde se pierde la atención del niño y hace que se presente la desmotivación por realizar actividades.

La estimulación infantil tiene por objetivo aprovechar esta capacidad de aprendizaje y adaptabilidad del cerebro en beneficio del niño. Mediante diferentes ejercicios y juegos su intención es la de proporcionar una serie de estímulos repetidos, de manera que se potencien aquellas funciones cerebrales que a la larga resultan de mayor interés. (Guaman, 2015)

2.2.2.12.Desnutrición

Se da por la carencia de alimentos, durante el embarazo de su madre, luego del mismo existe una falta en vitaminas, la escases de nutrientes en la ingesta de víveres esto conlleva a que su desarrollo físico, intelectual y emocional no sea optimo lo que hace es presentar un desinterés en su aprendizaje dentro del establecimiento educativo.

2.2.2.13. Enfermedades durante el embarazo y luego del parto

Durante el embarazo la madre debe cuidarse de enfermedades como la varicela, el sarampión entre otras; ya que puede afectar al feto en su desarrollo, para prevenir debe acudir a controles médicos durante su etapa de embarazo.

2.2.2.14. Características evolutivas de los niños de 3 a 4 años

El niño ha pasado por varias etapas en su desarrollo hasta llegar a los tres años gatea, habla y toma objetos con sus manos, sube escalones, pateo la pelota, agarra un lápiz, pasa las hojas de un libro, también se ha independizado de su madre hasta cierto punto está preparado para ingresar a la escuela.

Las características nos guían hacia el desarrollo cognitivo, además presenta ciertas particularidades en relación a su proceso emocional o afectivo, expresión del lenguaje, con esto permite esclarecer cómo es su etapa concreta en el crecimiento del niño. (Guaman, 2015)

III. HIPOTESIS

La aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.

IV. METODOLOGIA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es cuasi-experimental.

León, O. & Montero, I. (1997). Son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo

con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre-test y post-test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

En este diseño de estudio cuasi experimental se aplica el pre-test y pos-test al grupo experimental.

El grupo experimental participa activamente, en el programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018.

El diseño seleccionado en el presente estudio es el diseño preexperimental, de pre test y post-test el siguiente:



Dónde:

GE = Grupo Experimental

O = estudiantes de tres años de la institución educativa. Metáforas

O1 = Pre - test aplicado al grupo experimental.

O2 = Pos-test aplicado al grupo experimental.

X = Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estará constituida por 56 estudiantes de 3,4 y 5 años de edad, y que pertenecen al aula Conejitos de 4 años de edad de la Institución Educativa particular Metáforas que está ubicada en la avenida Takaynamo, en el distrito de La Esperanza, provincia de Trujillo, departamento la libertad en el año 2018 según la relación de matriculados.

Cuenta con 3 aulas de nivel inicial, las cuales se dividen en tres secciones por edades. Tres, cuatro y cinco años, dichas aulas son de espacio medio y están acorde a la cantidad de niños. La población y muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística.

Tabla 01 - Población

Edad	Sección	sexo		Total
		H	M	
3 años	Monitos	11	10	21
4 años	Conejitos	8	6	15
5 años	Búhos	10	10	20
Total				56

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

4.2.2. Muestra

Está conformada por los estudiantes de 4 años de edad del aula los “Conejitos” de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.

Tabla 02 – Población muestral de los estudiantes de 4 años de edad del aula los “Conejitos” de la I. E.P “Metáforas”

Distrito	Institución Educativa Particular	Grado	Sección	Nº de estudiantes	
				Varones	Mujeres
La Esperanza	Metáforas	Estudiantes de 4 años	Conejitos		
				8	6
	Total de estudiantes			15	

Fuente: Registro de asistencia de estudiantes.

Criterios de inclusión

Se trabajó con niños y niñas regulares matriculados de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas en el año 2018.

Criterios de exclusión

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Variables dependientes: desarrollo de la motricidad fina

4.3.1.1. Definición de motricidad fina

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se refiere a las prensiones o agarres que facilita actividades de precisión. Todo debidamente organizado y sincronizado previamente; abarca las destrezas que el

niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos sosteniendo y manipulando en forma cada vez más precisa.

Biofisiológicamente el movimiento está dado por la voluntad de la corteza cerebral, en las áreas 2 y 3, estos enlaces neuronales envían fibras nerviosas a unas formaciones de sustancia gris en el di encéfalo que están separadas de la corteza, conocidos como ganglios basales. Estos son los talamos, los núcleos caudados, los núcleos lenticulares, que se componen del putamen que es la estructura situada en el centro del cerebro que junto con el núcleo caudado forma el núcleo estriado y el globo pálido, además de una pequeña y delgada fibra denominada antemuro. Estos núcleos basales son primeramente “coladeras” de los estímulos voluntarios de la corteza. De esta manera estos definen cuales de estos movimientos se realizarán y envían además los impulsos para la preparación del movimiento. Por último, estas fibras conectadas hacia el cerebelo, particularmente al neocerebelo, formado por el Vermix superior y los lóbulos cuadrados bilaterales. Aquí se les da la fineza a los movimientos, y es aquí donde controlamos estos movimientos finos o motricidad fina. (Sandra, 2010)

Este enfoque neurofisiológico determina dónde y cómo se forma la motricidad fina, que en todo caso es importante conocer para determinar la necesidad de estimular a través de sensopercepciones del niño o niña la formación y desarrollo de la motricidad fina como condición indispensable en la educación inicial para la formación de las habilidades y destrezas, y en cuanto a su calidad es primordial esta característica para asegurar los aprendizajes.

4.3.1.2. La motricidad fina en la etapa evolutiva inicial

Conscientes de que la estimulación de la motricidad fina determina que los músculos de la mano con su complejidad neurofisiológica sea fundamental antes del desarrollo de la pre escritura, por ejemplo; y si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la o el docente parvulario (a) realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos lo que se reflejará al momento que el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno.

Hay que observar sin embargo, que la consolidación del desarrollo de las habilidades motoras finas es considerablemente más complicada ya que para que un niño logre tener éxito en su habilidad motora fina requiere de planeación, tiempo y una gran variedad de materiales para jugar; y a su vez para que un niño este motivado a desarrollar su motricidad fina hay que llevar a cabo actividades que le gusten mucho, incluyendo manualidades, rompecabezas, y construir cosas con cubos aprovechando los recursos que se tenga en el medio y entorno del niño.

Se recomienda que el niño puede también ayudar a sus papás en algunas de las áreas domésticas diarias, tales como cocinar, ya que aparte de la diversión estará desarrollando su habilidad motora fina; siendo múltiples estas actividades se puede hacerle por ejemplo, mezclar la masa de un pastel proporciona un buen entrenamiento para los músculos de la mano y del brazo, otra actividad, cortar y el poner con la cuchara la masa en un molde, requiere de la coordinación ojo-mano o viso manual, y ahora que en el hogar no falta el sistema computacional, es bueno el uso del teclado y “mouse” que le servirá de práctica para la coordinación de los

dedos, manos, y la coordinación ojo-mano. “Ya que el desarrollo de las habilidades motoras finas desempeña un papel crucial en la preparación escolar y para el desarrollo cognoscitivo, se considera una parte importante dentro del plan de estudios a nivel preescolar” (Sandra, 2010)

4.3.1.3. Aspectos de la motricidad fina

La motricidad fina se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión se dirige a una parte del cuerpo, pidiendo una precisión y finura en los movimientos, esto es de una exclusividad, ya descrita. Se destacan las coordinaciones: viso-manual, Facial, gestual y fonética (Gallegos, 2010, pág. 21)

Coordinación viso-manual; conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos que intervienen directamente son: mano, muñeca, antebrazo y brazo. Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos, actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos.

Motricidad facial; este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones: el dominio muscular y 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, es importante facilitar que el

niño y/o a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

El dominio de los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar los movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar los sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea. (Gallegos, 2010, pág. 35)

Motricidad 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 pese a que ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras; este proceso llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno de allí la necesidad de tener la guía adecuada para estos aprendizajes. (Gallegos, 2010, pág. 36)

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos; este proceso dura algún tiempo así al año y medio el niño puede tener la madurez para iniciar un lenguaje, no contendrá demasiadas palabras y las frases serán simples.

Y ya habrá iniciado el proceso del lenguaje oral en el mejor de los casos podrá hacerlo bastante rápidamente. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado. (Gallegos, 2010, pág. 37)

Entre los 2 y 3 años el niño tiene posibilidades para sistematizar su lenguaje, para perfeccionar la emisión de sonidos y para concienciar la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

Al final del tercer año quedarán algunos sonidos para perfeccionar y unas irregularidades gramaticales y sintácticas a consolidar; este proceso de consolidación básica se realizará entre los tres y cuatro años, cuando el niño puede y tendrá que hablar con una perfecta emisión de sonidos y por consiguiente con un verdadero dominio del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización y la maduración del niño.

Motricidad gestual; las manos o diadoco cinesias necesarias para la mayoría de las tareas, además del dominio global de la mano también se precisa el de cada una de las partes, así cada uno de los dedos y el conjunto de todos ellos; para lograr este dominio se pueden proponer muchos trabajos, pero hay que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta los 10 años de edad.

Por lo que es indispensable que en el preescolar una mano ayude a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión; sin embargo, a los tres años el niño y/o niña podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano; al llegar a los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

Finalmente señalemos que entre los 3 y 4 años, edad de este estudio aumentan las posibilidades para sistematizar su lenguaje y perfección de la emisión de sonidos; es cuando además “Adquiere conciencia para la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas”.

Como se ha establecido en los párrafos anteriores los procesos de coordinación viso-manual, motricidad facial, motricidad fonética y motricidad gestual, tienen un proceso consecutivo de maduración neurofisiológica que de manera natural realizan los niños y/o niñas; sin embargo para que éstos tengan un completo desarrollo en vista de la complejidad que cada uno tienen para su logro final es indispensable la presencia de una persona, en este caso, la docente parvularia, para que a través de la ejercitación de actividades lúdicas se los pueda alcanzar de manera eficiente y para que se constituyan fundamentos de su desarrollo educativo posterior a esta etapa inicial. (Gallegos, 2010, pág. 40)

4.3.1.4. Importancia de la motricidad fina

Considerando la edad preescolar hoy educación inicial, vigente en la legislación educativa ecuatoriana, el momento en el cual la estimulación constituye un determinante del desarrollo por una serie de factores que lo proporcionan y entre los más importantes: el acelerado crecimiento, el desarrollo de los sistemas sensoriales, del sistema osteomioarticular esto es la flexibilidad de los músculos y tendones, calcificación de los huesos, presentándose en la mano, en el pie, en la musculatura de la cara diferentes etapas de maduración, la facultad de establecer innumerables conexiones nerviosas temporales, así como el proceso de mielogénesis, que constituyen la base fisiológica que permiten configurar las condiciones para el

aprendizaje de las diferentes acciones; se destaca la importancia que tiene la motricidad fina en la primera etapa de desarrollo del niño y que cada uno de los subtemas desarrollados anteriormente se ha tocado por ser inherentes a su descripción, se evidencia que trasciende y por lo mismo el desarrollo de este estudio tiene profundas implicaciones en el trabajo diario que los profesionales de la educación inicial deben tener con los niños y/o niños a cargo.

4.3.1.5. Fundamentación legal

El nuevo marco jurídico del Ecuador contemplado en la Constitución (2008), y la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (2012) han permitido que hasta el momento se realice una verdadera reestructuración de la educación ecuatoriana tendiente a que ésta sea: universal, educación para el cambio, ratifique la libertad, tenga un interés superior de los niños, niñas y adolescentes, se convierta en una atención prioritaria por parte del Estado, se convierta en un desarrollo de procesos, de aprendizaje, inter-aprendizaje y multiaprendizaje permanentes, de educación en valores, que enfoque los derechos, con igualdad de género, que sea una educación para la democracia, una comunidad de aprendizaje con participación ciudadana bajo corresponsabilidad, y constituya motivación para el desarrollo, con una evaluación equitativa y justa, que sea flexible, procurando la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.

a) Estructura del sistema nacional de educación

En el Art. 27 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, respecto a la Denominación de los niveles educativos. Se ha determinado que El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad;

2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

El reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de manera igual en el capítulo I. De las normas generales, establece:

Art. 39.- Instituciones educativas. Según los niveles de educación que ofertan, las instituciones educativas pueden ser:

1. Centro de Educación Inicial. Cuando el servicio corresponde a los subniveles 1 o 2 de Educación Inicial, y han de sujetarse a las disposiciones reglamentarias que se indican a continuación:

b) Nivel de educación inicial

Un fundamento importante para el desarrollo de la Educación Inicial lo establece la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el “Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas”

Se establece la forma cómo en esta etapa el acompañamiento que realice el o la parvularia en el desarrollo especialmente afectivo sin dejar de lado el aspecto

cognitivo; psicomotriz que se relaciona con la motricidad fina, objeto de estudio de esta tesis; social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad en la que se desenvuelve el niño o niña para que su maduración bio-psico-social sienta las bases de los consecutivos procesos de aprendizaje para su formación integral, se destaca de forma taxativa el respeto a sus derechos y la observancia a su diversidad cultural y lingüística y a sus procesos naturales de desarrollo físico y mental. La vinculación legal referida y la práctica de la Educación Inicial en el desarrollo de la motricidad fina es evidente porque nada más que tomar en cuenta que para su logro debe hacerse con los juegos lúdicos, que de acuerdo a las fuentes bibliográficas consultadas son fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje de este nivel.

Continúa el artículo referido manifestando: “La educación inicial se articula con la Educación General Básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano”. Explica que no puede dejarse de lado que la educación es un proceso sistemático y de secuencia en cuanto a las estrategias metodológicas y la práctica pedagógica, por lo que la educación inicial es la base facilitadora de un proceso educativo de calidad.

Compromete además en el hecho de que “La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia”.

“El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.”

“La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

“La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.”

(Sandra, 2010)

Lo anterior define claramente la importancia que la Ley Orgánica de Educación Intercultural da a la educación inicial, de allí que el problema que ha motivado esta investigación es trascendente y se dirige, además, a la formación de la motricidad fina, como un elemento básico para el desarrollo de los enlaces neuronales que facilitan el desarrollo de los procesos de destrezas y habilidades que como aprendizajes posteriores permitirán al niño o niña un proceso educativo normal y sin las dificultades que motivaron este estudio.

Fundamentación pedagógica

Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica son fundamentales en la educación inicial ya que facilitan la expresión, la espontaneidad y la socialización; propician en ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Es evidente que el docente parvulario al asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y

como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Según **Jiménez (2002) p. 21**. “La actividad lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

4.3.1.6. Fundamentación psicológica

Los Fundamentos Psicológicos en la educación determinan decisiones prácticas en relación la ejecución y evolución del Currículo Educativo, el docente parvulario que desarrolle y aplique el currículo basándose en Conocimiento Psicológico obtendrá un éxito y satisfacción mayor, del aquel que carece y se aparta de estos elementos.

El nivel psicológico, desde el enfoque del constructivismo es una de las corrientes de la Psicología cognitiva dentro de cual se afirma que se aprende más cuando se conoce; es posible logrando una interacción equilibrada y armónica entre lo natural y lo social, lo externo y lo interno. Las actividades que se fundamentan en los sentimientos y las cualidades personales cobran vital importancia, debido a que éstas propician la interacción del sujeto en el contexto de un grupo.

Los aportes de la Psicología para el desarrollo del constructivismo se ven reflejados en la práctica de una forma muy particular de actuar en el aula por parte de las docentes parvularias, para promover el desarrollo de las capacidades intelectuales que favorezcan en el niño y la niña la posibilidad de emprender las acciones para mejorar su aprendizaje y adaptarse al ambiente escolar.

Froebel F. (2007), fue uno de los primeros sicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como: “La más alta expresión del desarrollo humano en la infancia. La libre expresión de lo que es el alma infantil”.

4.3.2. Variable independiente: juegos lúdicos.

4.3.2.1. Las actividades lúdicas en el aprendizaje

a) Piaget J e Inhelder Bálér (2007) en su obra de análisis y estudio Psicología del niño sostiene que: “El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil. Corresponde, más aún que las otras dos formas de juego a examinar, a la función esencial que el juego llene en la vida del niño” p. 37 Como concepto inicial de este capítulo es importante señalar que desde la teoría de Piaget e Inhelder, se ha entendido que el juego en el niño es una función esencial para su desarrollo psicológico y de relación con el entorno, lo que le facilita el aprendizaje, desprendiéndose desde la base de la formación de la motricidad fina. De lo que se colige que las actividades lúdicas tienen trascendental importancia en la Educación Inicial. Se define además que: La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en ellos 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. (Nelly, 2007, pág. 34)

Este concepto de lúdica abarca todas las actividades o acciones que le permiten al ser humano desde su inicio localizarse en su entorno para desarrollar sus diferentes actividades relacionadas a la captación sensomotriz de cuanto encuentra en el medio, y a través de las actividades lúdicas desarrollan en la educación inicial saberes, emociones, actitudes, capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación, los conocimientos, las habilidades, destrezas, hábitos, creatividad como resultado inconsciente de estas acciones que son llevadas adelante en la educación inicial como una estrategia fundamental de la enseñanza aprendizaje de la motricidad fina.

b) Teoría de la actividad lúdica según Lev Semiónovich Vygotsky

“Vygotsky Lev (1896-1934) contemporáneo de Jean Piaget, inspira constantemente las prácticas de los profesionales de la primera infancia. La teoría socio-cultural de Vygotsky sobre el desarrollo es particularmente útil para describir el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños. Su teoría también estudia cómo el juego de los niños fomenta el desarrollo lingüístico y social. (Vygotsky, 2002, pág. 93)

La teoría de Vygotsky en cuanto al desarrollo del niño considera que la labor de los profesionales de la educación en la primera infancia, de cero hasta los cinco años (según algunos autores) taxativamente es importante para la adquisición del aprendizaje, en su teoría Sociocultural, al mencionar al juego o las actividades lúdicas aplicadas en el aula, como las impulsoras del desarrollo de los aprendizajes.

Vygotsky, creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños. Este punto de vista se contraponen a la perspectiva de Jean Piaget, en la que los niños son promotores aislados de su inteligencia y lenguaje propios. Sin embargo, continúa Vygotsky, y manifiesta que la interacción social fomenta el desarrollo. “El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar sólo cuando el niño está interactuando con personas de su entorno y con colaboración de sus compañeros. Una vez que estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente” Vygotsky creyó después que los niños buscan a los adultos para que la interacción social comience en el nacimiento; el desarrollo ocurre a través de estas interacciones. (Bañeres, 2008)

Interacciones propias de los procesos educativos, el concretar el hecho educativo en las aulas, con la participación de las docentes parvularios, hoy, para que en los CEI, Centros de Educación Inicial, como se conoce hoy a lo que constituían los jardines de infantes, que la nueva LOEI acertadamente en el artículo 40. Sobre el nivel de Educación Inicial dice que “es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades habilidades y destrezas”. Todos estos aspectos inherentes al enfoque de Vygotsky respecto a esta etapa de desarrollo de la infancia.

Todas las acciones que el niño desarrolla en su primera infancia tienen relación directa con las actividades lúdicas para adaptarse a su entorno y adquirir los primeros

aprendizajes que posteriormente le serán útiles para desarrollar sus habilidades, destrezas y competencias, para adquirir todos los conocimientos que precise para que cumpla su rol social, sin dejar de lado la importancia que tiene la relación del niño con el adulto, al que lo busca desde su nacimiento para que de estas interacciones sociales aprenda durante toda su vida. Responsabiliza al entorno, compañeros de clase, adultos entre los que estarían los profesores parvularios, para que sean los que doten de estímulos para que a través del juego se procese el aprendizaje en el aula y fuera de ella.

Es evidente, además que para los investigadores de la primera infancia, uno de los conceptos más importantes de Vygotsky es la zona de desarrollo próximo que él define así: “El área de desarrollo en la que el niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado, ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien, es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer independientemente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se hace una persona más capaz. La zona, por tanto, se crea con el curso de la interacción social” (BERNABUE, 2009, pág. 98)

Ratificando lo analizado en párrafos anteriores, que el niño tiene que ser orientado durante esta primera etapa para que en la zona de desarrollo próximo, pese a que no haya una definición concreta en vista de que las actividades que el niño o niña realizan, forman parte de su desarrollo integral y se interrelacionan recíprocamente para constituirse en nuevos aprendizajes. Es notorio sin embargo que ellos lo realizan viendo a los otros y realizan acciones que difieren de las observadas, ya que imprimen su particularidad como resultado de la influencia del entorno en que se desarrollan.

4.3.2.2. ¿Qué son las actividades lúdicas?

“Las actividades lúdicas son un pilar fundamental en la educación inicial, puesto que en esta etapa el niño desarrolla lo fundamentas en la selección pertinente y secuencias de las actividades partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas, lo que quiere decir que en base a estas actividades se van desarrollando nuevas habilidades y destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes y competencias.

“Creemos que el juego es el tronco de un árbol fecundo al cual las nuevas situaciones que ha creado el progreso le han extendido ramas, en las que se pueden cobijar las necesidades cambiantes de una sociedad imprevisible” (Chateau, 2000, pág. 10)

Esta afirmación es taxativa al señalar que la actividad lúdica en el ser humano le permite adaptarse al cambiante mundo de su entorno en forma progresiva que parte desde la primera infancia, pasando por las diferentes etapas de su desarrollo hasta llegar a su etapa adulta adaptándose paulatinamente a su entorno social a medida que esta la plantea exigencias y que en los tiempos actuales son cada día más numerosas.

4.3.2.3. Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas constituyen un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Esta afirmación, sin embargo, encierra la interrogante; ¿por qué es importante y qué les aporta? A lo que las investigaciones realizadas responden: los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, la actividad lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando (Alexander T. y otros, 2003, p. 27) Se observa que los niños y niñas tienen necesidad

de hacer las cosas repetidas veces antes de que puedan aprenderlas. Esta particularidad hace que las actividades lúdicas, además de ayudarlos a desarrollar las habilidades, destrezas y competencias, se ha comprobado que, para que la actividad lúdica tenga un carácter formativo, al hacerlos enfrentar una y otra vez a acciones o situaciones da como resultado de esta repetición, llegan a dominarlas o adaptándose a ellas de forma permanente. Es así como buscan a través de las actividades lúdicas y de la exploración, al probar por repetidas veces las mismas acciones, descubrir el mundo por sí mismos tomando sus propios conceptos de cuanto les rodea. Es importante que, en tanto el entorno familiar sea más amplio, más facilidad tienen los niños de aprehender apropiándose a su vez de los conocimientos que adquieren para utilizarlos en su beneficio y/o relacionarse con los demás de su entorno. “Quienes trabajan en el nivel inicial pueden reconocer la importancia que la actividad lúdica tiene para los niños. Sin embargo, la actividad lúdica como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un bien cultural que trasciende tiempos históricos y edades. En efecto el juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana” Se define un enfoque fundamental en tanto que la actividad lúdica es propiedad del entorno cultural de cada uno de los niños, esto es que es el entorno el que en mayor o menor medida de acuerdo a la situación sociogeográfica la que proporciona los elementos para su concreción, haciendo que el entorno cultural sea el dador de los instrumentos de juego para el desarrollo del niño.

4.3.2.4. Potencialidades de actividades en el desarrollo de la motricidad

“La actividad lúdica potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos: desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva”

La actividad lúdica o los juegos de movimiento de su cuerpo con objetos y con los compañeros que realiza el niño a lo largo de la infancia fomentan el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructura perceptiva. En estas actividades lúdicas se descubren nuevas sensaciones, coordina los movimientos de su cuerpo, desarrolla la capacidad perceptiva, estructura la representación mental, explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas; se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca, va conquistando su cuerpo y el mundo exterior, y obtiene intenso placer. Si bien es otra realidad a la nuestra, en el estudio del desarrollo infantil se toma como referente para este trabajo, evidenciándose que las actividades lúdicas tienen potencialidades que de manera directa intervienen en el desarrollo del niño. Son múltiples las potencialidades que la actividad lúdica tiene para el desarrollo de la psicomotricidad y motricidad en general, entendiéndose que la primera constituye la relación cerebro sensorial de las reacciones motoras que inicialmente promueven con especialidad la motricidad fina a desarrollarse que en definitiva es la gestora de las habilidades y destrezas que el niño necesita para lograr los aprendizajes y conocimientos. Mediante la actividad lúdica el niño realiza nuevos descubrimientos; así, coordina el movimiento de su cuerpo, estructura la representación mental y lo más importante, toma conciencia de sus diferentes transformaciones en cuanto a su somatología, capacidades, habilidades y destrezas que desarrolla. Es notorio señalar que la potencialización de la actividad lúdica no solo se dirige al desarrollo del cuerpo y los sentidos sino y fundamentalmente a la motricidad y la estructura perceptiva.

4.3.2.5. Estimulación de la motricidad fina en niños de 3 y 4 años

Según Fautz y Berl, (1993), la estimulación temprana, también llamada aprendizaje oportuno, teoría que evoluciona a través de los años y lo ha hecho a la par del avance de la filosofía, la pedagogía, la psicología y la neurociencia sostienen que el feto progresivamente desarrolla su memoria y los sentidos de la vista, tacto y audición, y que el recién nacido tiene rasgos temperamentales, increíblemente para otras teorías del aprendizaje, discrimina y muestra preferencias por ciertos estímulos visuales y auditivos, así distingue las voces fuertes de regaño a las de dulzura, llorando en la primera y sintiéndose bien en la segunda, reacciona positivamente y sonríe a las caricias (Paredes, 2013)

Está comprobado que, en los primeros cinco años de vida del niño, se forman alrededor del 90% de las conexiones sinápticas que determinan igual o mayor número de funciones neuromotoras y neurofisiológicas; y que los programas de Estimulación Temprana tienen efectos favorables a corto y largo plazo, siendo claramente evidentes sus beneficios durante la vida adulta del individuo que desarrolla en forma eficiente todas las habilidades y destrezas que desarrolló en esta primera etapa de la vida. (Paredes, 2013, pág. 17)

El término más difundido de estimulación temprana parece ser inicialmente más apropiado, por referirse al período de desarrollo en el cual actúa un determinado sistema de influencias educativas, organizado de manera sistemática para propiciar el desarrollo del niño y la niña correspondiente a ese momento, y que en la educación ecuatoriana la LOEI, Ley Orgánica de Educación Intercultural circunscribe a la Educación Inicial como fundamento del proceso de estimulación general de la motricidad del niño y niña, estimándose como parte de ésta se incluye a la motricidad fina, que es de nuestro interés en este estudio.

Es necesario recordar que la “La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno” (CALMES, 2007)

De los 3 a 4 años la psicomotricidad del niño, con los antecedentes señalados es necesario estimularla inicialmente en el seno de la familia, que desgraciadamente es poco frecuente en nuestro entorno, por el desconocimiento de estas acciones necesarias por parte de los padres, o porque éstos tienen otro tipo de ocupaciones y responsabilidades que les impide hacerlo, pero de una manera eficiente para en lo posterior únicamente culpar de la falta de atención, desarrollo de habilidades y destrezas al centro educativo correspondiente. Determinamos entonces que cuando tiene tres años el niño necesita contacto social con otros niños de su misma edad, comienza a buscar a sus pares. Cuando pasa al lado de otro, aun cuando no lo haga, de pronto, mediante un modo no muy social, como un golpe o un empujón, se da una atracción instantánea cuando un niño de tres años se encuentra con otros, independientemente de su edad. Y a los cuatro años el niño se encuentra en la etapa en que necesita un compañero. El sexo de este carece de importancia. Lo importante es que el niño tiene un amigo. Se convierte en parte de su vida, sentándose, comiendo, jugando e, incluso, durante las horas de descanso, suelen hacerlos juntos.

Definitivamente diremos que “la estimulación motriz está referido a las principales habilidades motoras finas y gruesas que el niño ha de ir adquiriendo a lo largo de su vida, ya que los primeros años constituyen un periodo crítico para la mayoría de los aprendizajes básicos”.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

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

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

4.4.1. Observación

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano, A. (2008). Señala que la observación es una técnica que permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. De acuerdo con esta técnica el instrumento que se utilizó es la lista de cotejo.

Fabbri (2012) señala que “la observación es una operación de selección y de estructuración de datos de modo que quede patente una red de significaciones” (p. 3) Lo cual significa que la observación es una técnica de registro sistemático, válido y confiable en las circunstancias en que ocurren los hechos.

La selección de datos comprende la recogida de información en la situación de que se trata. Las informaciones que hay que recoger dependen de los objetivos que uno se fije. Puede hacerse en función de una hipótesis preconcebida o de una manera más explícita, en función del objetivo que se persigue con la investigación. La estructuración de los datos: los datos recogidos de ese modo son categorizados, es decir, clasificados según criterios de equivalencias determinados de antemano.

4.4.2. La Encuesta

Bizquera (2004) indica que "los estudios de encuesta son muy utilizados en el ámbito educativo por su aparente facilidad para la obtención de datos y son útiles para la descripción y la predicción de un fenómeno", este tipo de estudios permiten recoger información de individuos de diferentes formas y pretenden hacer estimaciones de las conclusiones a la población de referencia. (p. 233)

4.4.3. Lista de cotejo

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008) Es un instrumento que sirve para registrar la observación estructurada que permite al que la realiza detectar la presencia o ausencia de un comportamiento o aspectos definitivos previamente. Representa a un instrumento de observación útil para evaluar aquellos comportamientos del alumno referido a ejecuciones prácticas, donde se recolecta información sobre datos en forma sistemática. Contiene rasgo a observar, el profesor anota la presencia o ausencia de dicho rasgo en el momento de dichos rasgos en el momento de la observación.

PRES TEST

Nombre y Apellidos:

.....

Fecha de Aplicación:

.....

APELLIDOS Y NOMBRES	ACCIONES DE EVALUACIÓN																			
	Expresa emociones espontaneas		Atribuye significados a sus trabajos de juegos lúdicos		Muestra interés cuando aplica la psicomotricidad a través del juego lúdico		Demuestra una actitud de agrado durante la realización de los juegos lúdicos		Cuida los instrumentos que utiliza con los juegos lúdicos		Emplea adecuadamente los útiles básicos para realizar los juegos lúdicos		Comparte sus materiales de trabajo con otros compañeros		Descubre y experimenta de manera individual el uso de materiales reciclados		Valora el trabajo que realizan los demás compañeros		Demuestra agrado al exponer sus trabajos realizados	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No

Tabla 03 – Pre Test

Calificación: si: 20 puntos

No: 0 puntos

nivel de expresión: de 0 a 20

no de 11 a 20 : si

4.4.4. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Cuestionario específico: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de personal social en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa particular Metáforas de la esperanza 2018.

Nº de preguntas: 12

Nº de sujetos de la muestra piloto: 15 niños de 4 años de edad

Se ha usado el **método de alfa Cronbach**, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula .

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítemes

s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem

s_T^2 = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch& Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados.

La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación. Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231)

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es >0.93 es excelente.

Cálculo de la confiabilidad:

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (20/20 - 1)[1 - (10,44/13,23)]$$

$$\alpha = 0,93$$

4.5. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos

no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Rodríguez. (2003). El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto, se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de actividades de expresión gráfico plásticas mejora el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de la muestra. En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo con los objetivos de la investigación.

Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica, la prueba de T de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utilizó para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

4.5.1. Medición de variables

Tabla 04 - Baremo de la variable logro de capacidades.

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN 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 DCN. Y las Rutas de Aprendizaje.

4.6. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADOR	ESCALA DE CALIFICACIÓN
¿cómo influye la aplicación del programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018?	<p>Objetivo general Determinar la importancia que tiene el juego lúdico basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Metáforas.</p> <p>Objetivos específicos: Conocer su motricidad fina después de la aplicación del Programa de Juego Lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Metáforas.</p> <p>Diseñar y Aplicar el Programa de Juego Lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Metáforas</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación del programa de Juego Lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Metáforas.</p>	La aplicación del Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Metáforas	<p>Variable dependiente: desarrollo de la motricidad fina.</p> <p>Variable independiente: juegos lúdicos basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto</p>	<p>Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así:</p> <p>Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.</p> <p>Juegos pasivos</p> <p>juegos cooperativos y competitivos</p> <p>juegos dramáticos</p> <p>juegos actitudes</p>	<p>Desarrolla su creatividad utilizando diversos juegos lúdicos apreciando las posibilidades que estas le proporcionan</p> <p>Utiliza diversos materiales y recursos del medio para su expresión plástica.</p> <p>Disfruta del uso de los materiales concreto.</p> <p>Disfruta de sus expresiones a través de juegos lúdicos tanto individuales como colectivos y opina sobre ellas.</p>	<p>AD</p> <p>A</p> <p>B</p> <p>C</p>

Tabla 05 - Matriz de Consistencia

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS:

APELLIDOS Y NOMBRES:

Rubio Paredes Guisela E.

GRADO ACADÉMICO: Licenciada Educ. Inicial.

Nº DE COLEGIATURA: _____

VALORACIÓN:

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

FIRMA DEL EVALUADOR

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS:

APELLIDOS Y NOMBRES:

Alvarado Malca Lilibeth Dolibeth

GRADO ACADÉMICO: Licenciada Educación Inicial

Nº DE COLEGIATURA: _____

VALORACIÓN:

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

FIRMA DEL EVALUADOR

TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS:

APELLIDOS Y NOMBRES:

Karla Santa Cevallos Villavicencio

GRADO ACADÉMICO: Licenciada de Educación Inicial

Nº DE COLEGIATURA: _____

VALORACIÓN:

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

FIRMA DEL EVALUADOR

V. RESULTADOS

La investigación tuvo como objetivo general desarrollar un programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018.

5.1. Resultados del programa juegos lúdicos

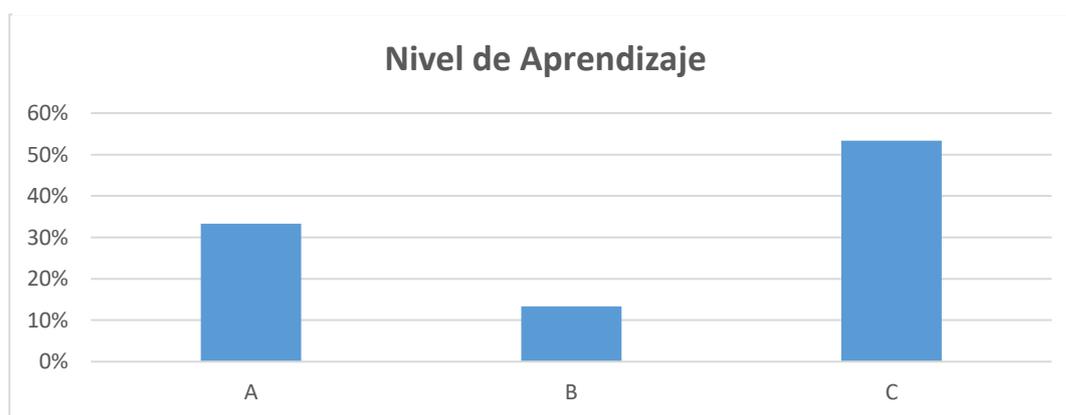
5.1.1. Aprendizaje en el área de Personal Social a través de un pre - test.

Tabla 06 - Aprendizaje en el área de Personal Social a través de un pre- test.

Nivel de Aprendizaje	Fi	hi %
A	5	33%
B	2	13%
C	8	53%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico 01 - Distribución Porcentual del nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla 06

En la tabla 06 y en el gráfico 01, se observa que el 53% se encuentran en el aprendizaje en inicio, es decir C.

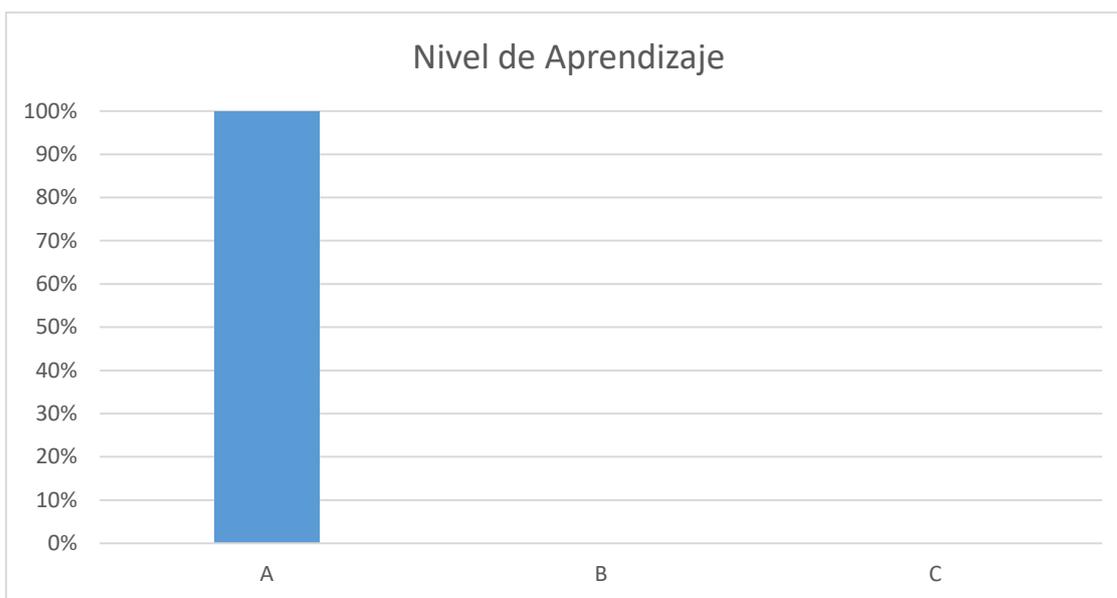
5.1.2. Aprendizaje en el área de Personal Social a través de un post-test.

Tabla 07 - Aprendizaje en el área de Personal Social a través de un post- test.

Nivel de Aprendizaje	Fi	hi %
A	15	100%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de Datos

Gráfico 02 - Distribución Porcentual Del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.



Fuente: Tabla 07

En la tabla 07 y en el gráfico 02, se observa que el 100% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir A.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

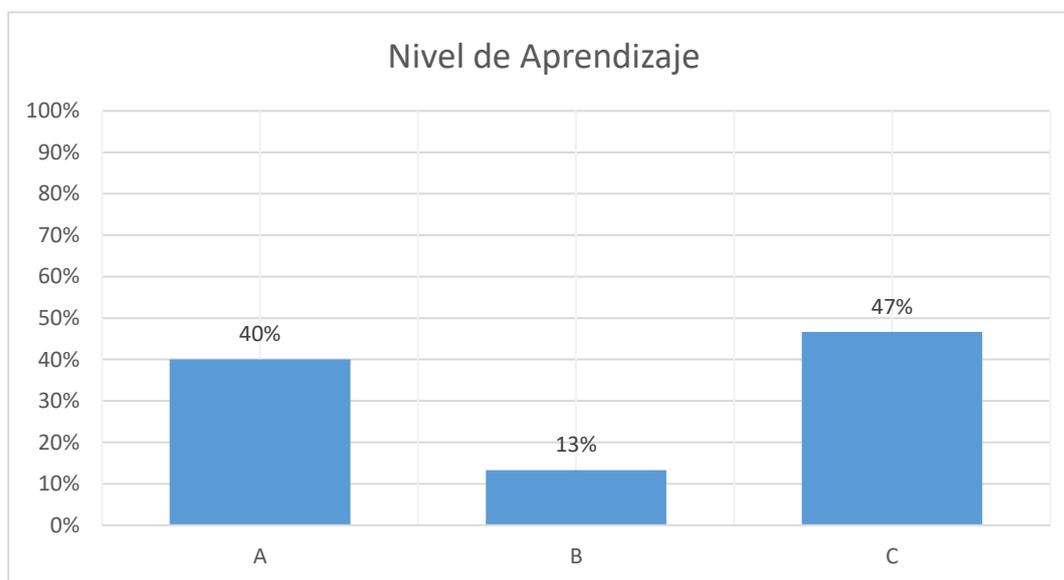
Tabla 08 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 01

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	6	40%
B	2	13%
C	7	47%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de Datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 03 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 01



Fuente: Tabla 08

En la tabla 08 y en el gráfico 03 se observa que el 13% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B; y un 47% se encuentran en el aprendizaje en inicio, es decir C.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

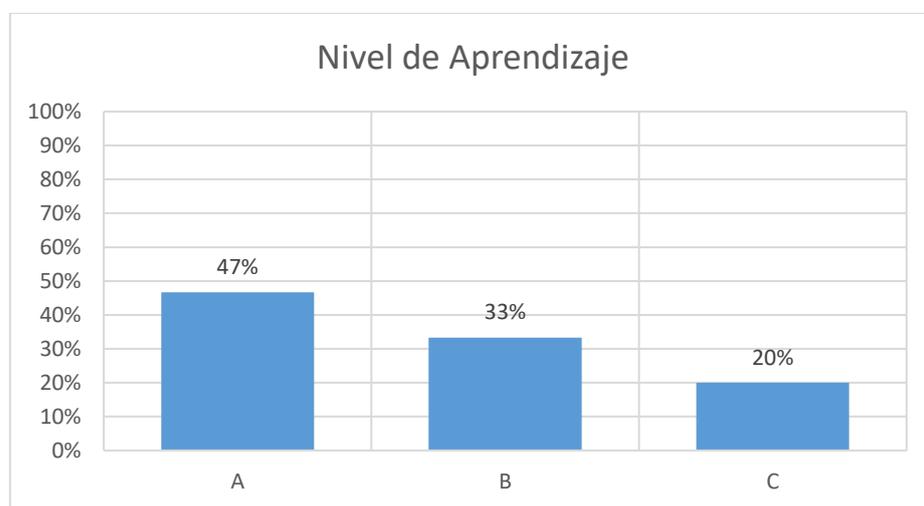
Tabla 09 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 02

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	7	47%
B	5	33%
C	3	20%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 04 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 02



Fuente: Tabla 09

En la tabla 09 y en el gráfico 04 se observa que el 33% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B; y un 20% se encuentran en el aprendizaje en inicio, es decir C.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

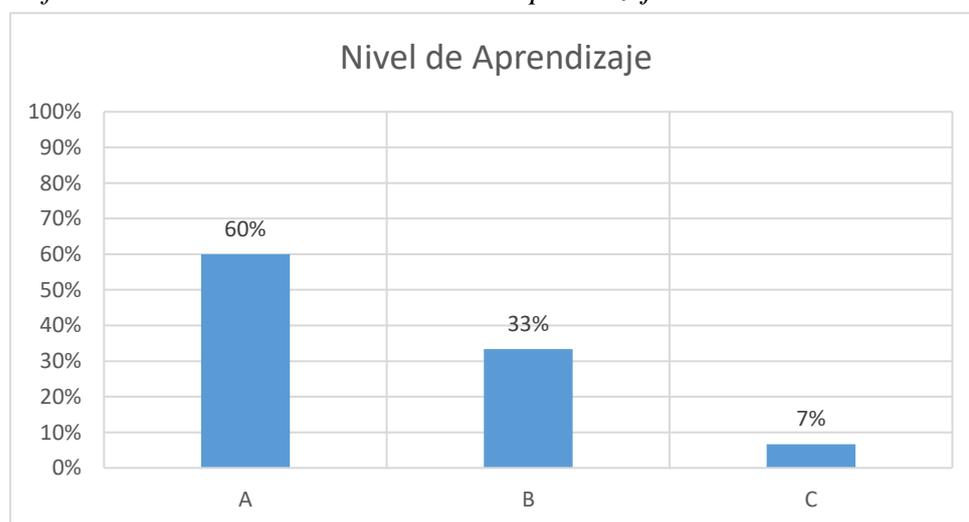
Tabla 10 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 03

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	9	60%
B	5	33%
C	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 05 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 03



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y en el gráfico 05 se observa que el 60% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A, un 33% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B; y un 7% se encuentran en el aprendizaje en inicio, es decir C.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

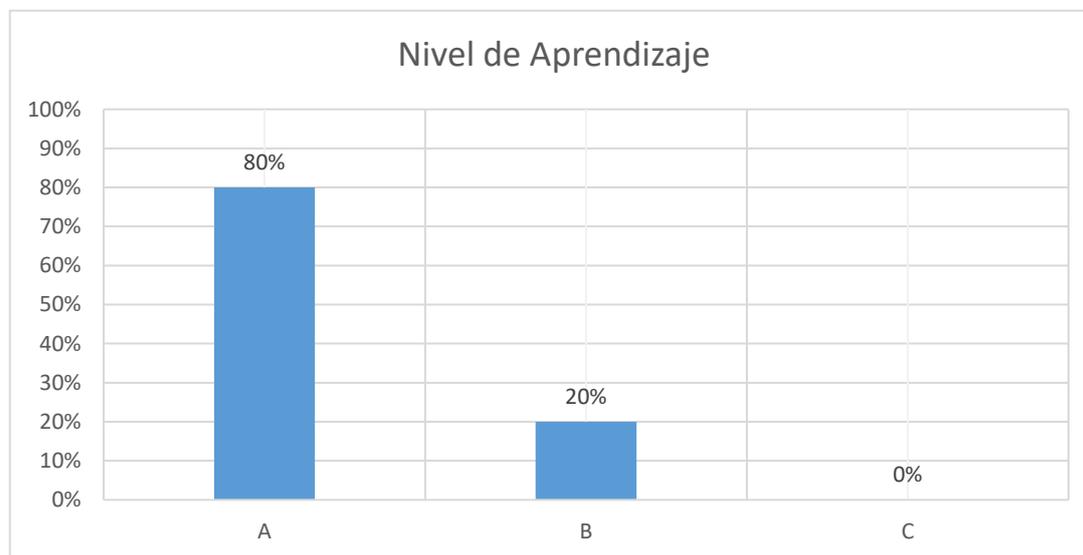
Tabla 11 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 04

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	12	80%
B	3	20%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 06 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 04



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y en el gráfico 06 se observa que el 80% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A, un 20% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

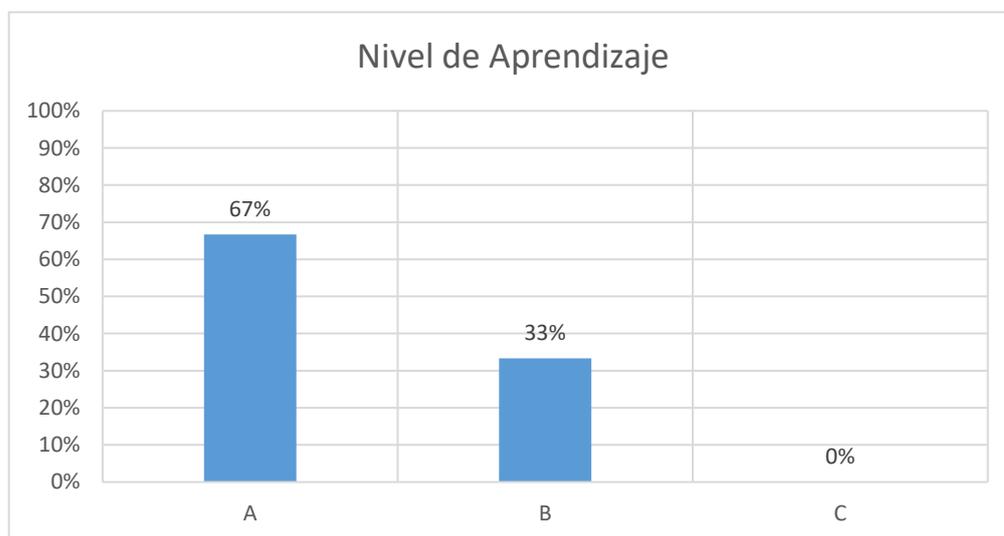
Tabla 12 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 05

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	10	67%
B	5	33%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 07 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 05



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y en el gráfico 07 se observa que el 67% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A, un 33% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

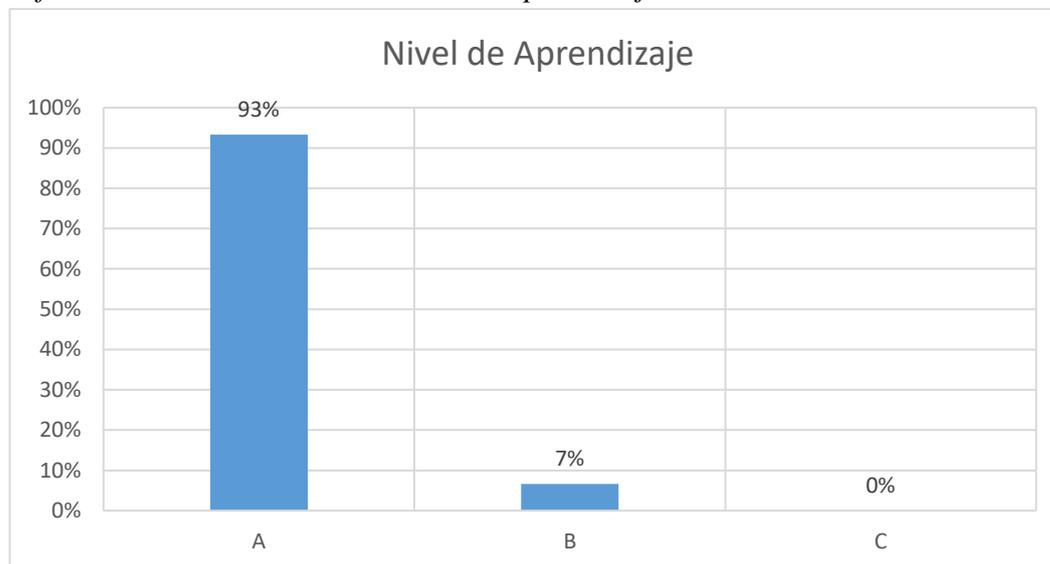
Tabla 13 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 06

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	14	93%
B	1	7%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 08 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 06



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y en el gráfico 08 se observa que el 93% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A y un 7% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

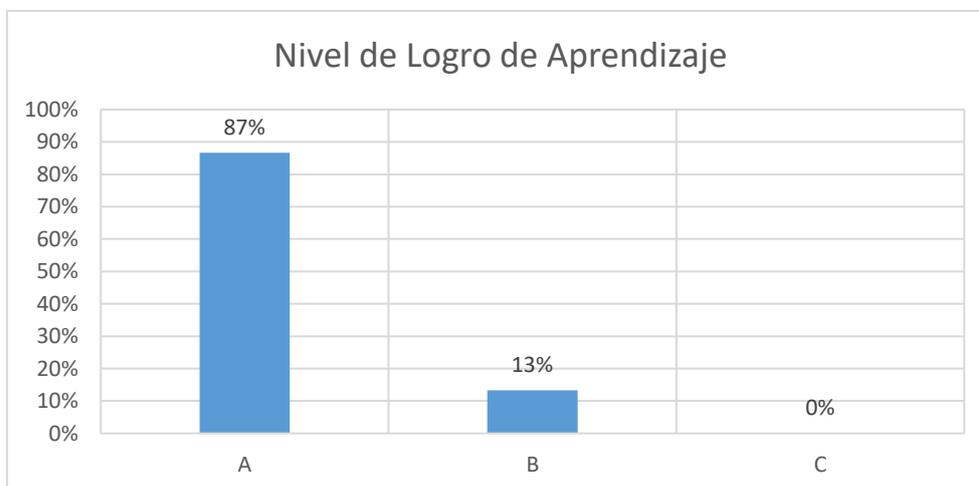
Tabla 14 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 07

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	13	87%
B	2	13%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 09 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 07



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y en el gráfico 09 se observa que el 87% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A y un 13% tienen un aprendizaje en proceso, es decir B.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

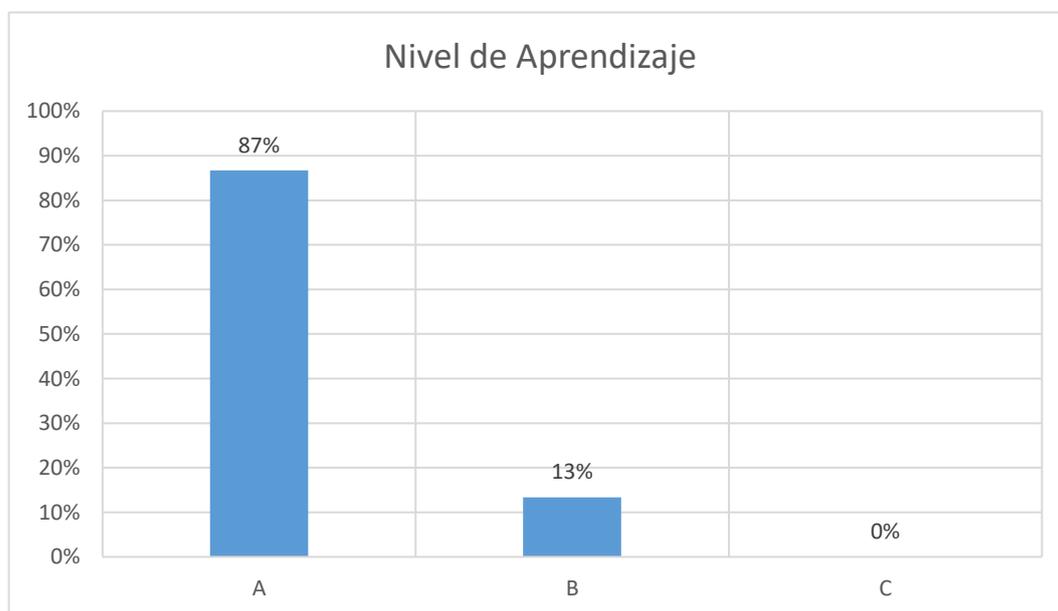
Tabla 15 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 08

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	13	87%
B	2	13%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 10 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 08



Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y en el gráfico 10 se observa que el 87% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

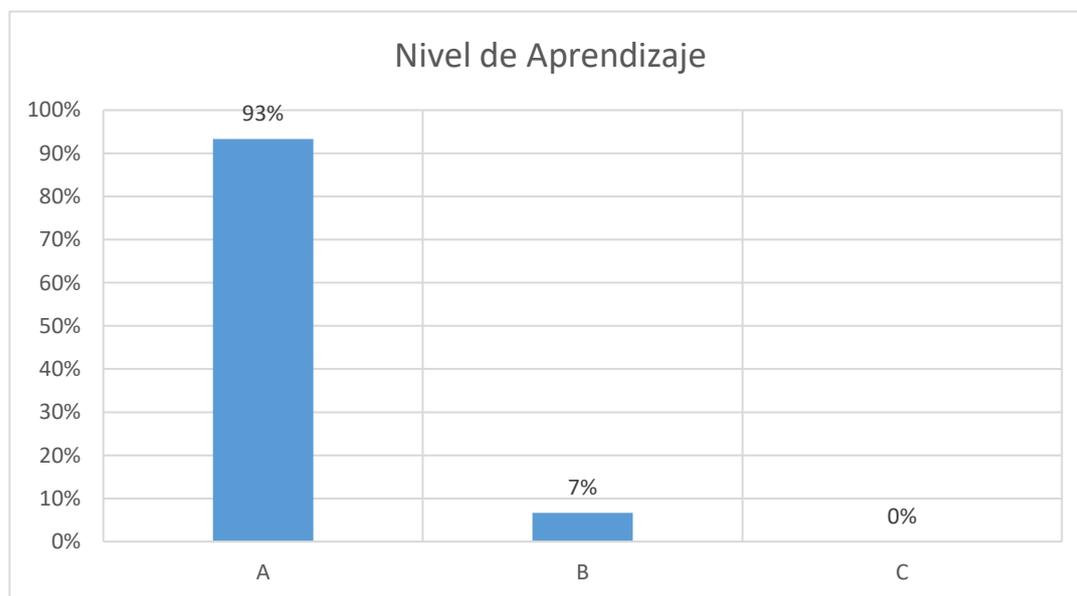
Tabla 16 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 09

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	14	93%
B	1	7%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 11 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 09



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y en el gráfico 11 se observa que el 93% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

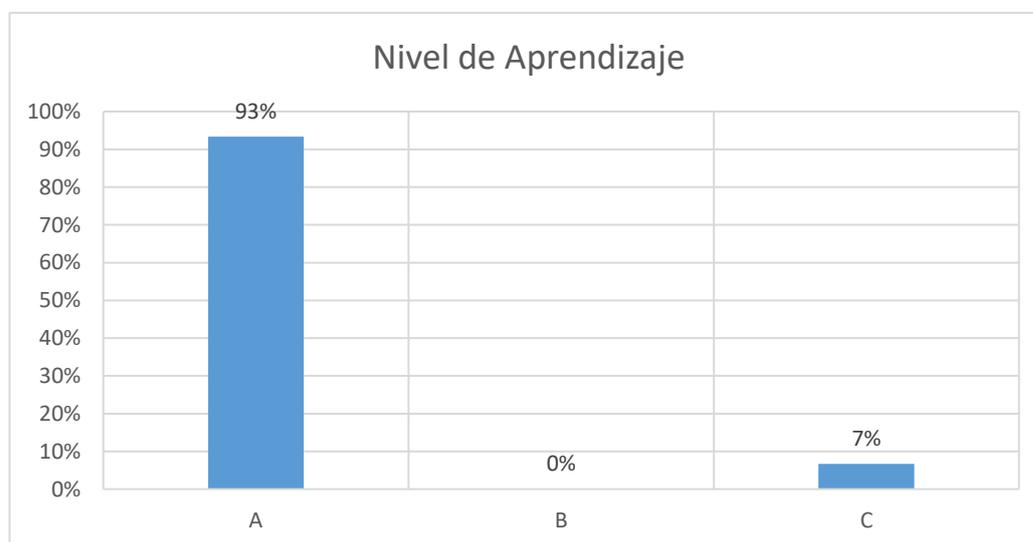
Tabla 17 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 10

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	14	93%
B	0	0%
C	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 12 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 10



Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y en el gráfico 12 se observa que el 93% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

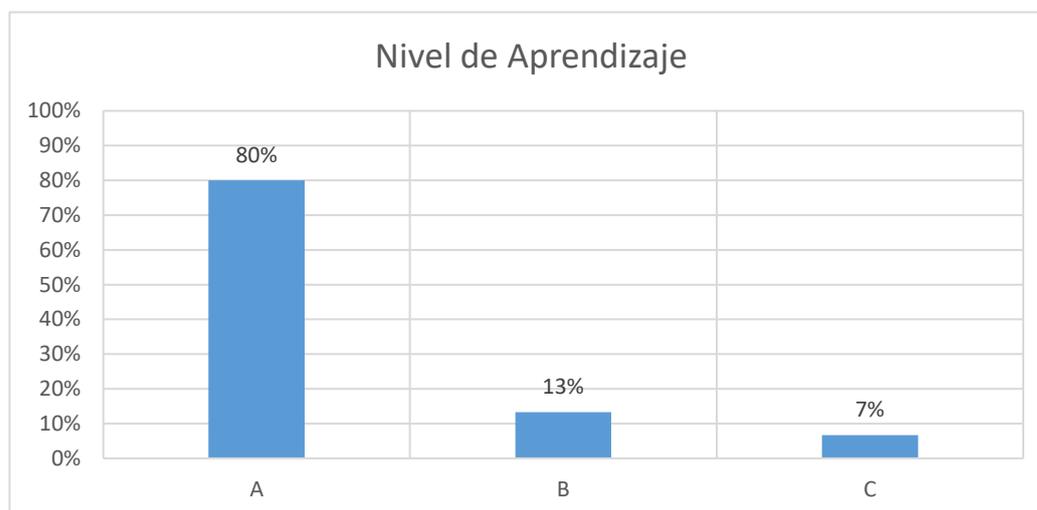
Tabla 18 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 11

Nivel de Logro de Aprendizaje	fi	hi %
A	12	80%
B	2	13%
C	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 13 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 11



Fuente: Tabla 18

En la tabla 18 y en el gráfico 13 se observa que el 80% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A.

RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

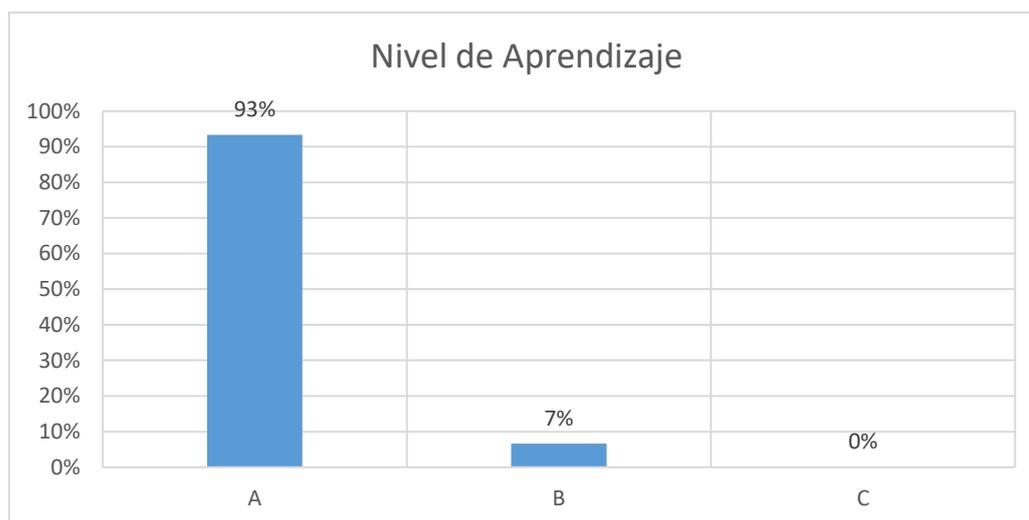
Tabla 19 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 12

Nivel de Aprendizaje	fi	hi %
A	15	93%
B	1	7%
C	0	0%
TOTAL	17	113%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 14 - Resultados de la Sesión de Aprendizaje 12



Fuente: Tabla 19

En la tabla 19 y en el gráfico 14 se observa que el 93% de los estudiantes tienen un nivel de aprendizaje previsto, es decir A.

5.1.3. Comparando la mejora de aprendizaje en el área de personal social a través de un pre-test y post-test.

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

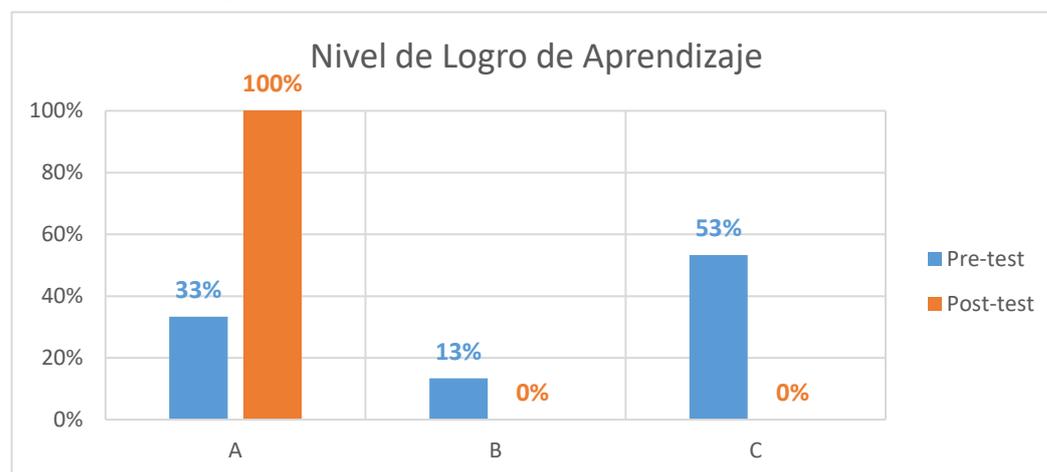
Tabla 20 - Comparación entre pre-test y post-test.

Nivel de Aprendizaje	Pre-test		Post-test	
	fi	hi %	fi	hi %
A	5	33%	15	100%
B	2	13%	0	0%
C	8	53%	0	0%
TOTAL	15	100%	15	100%

Fuente: Matriz de datos

Distribución Porcentual del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 15 - Comparación entre pre-test y post-test.



Fuente: Tabla 20

En la tabla 20 y en el gráfico 15, se observa que en el pos-test el 100% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, en cambio en el pre test se observa que el 53% se encuentran en el aprendizaje en inicio, es decir C.

5.1.4. RESUMEN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE:

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra.

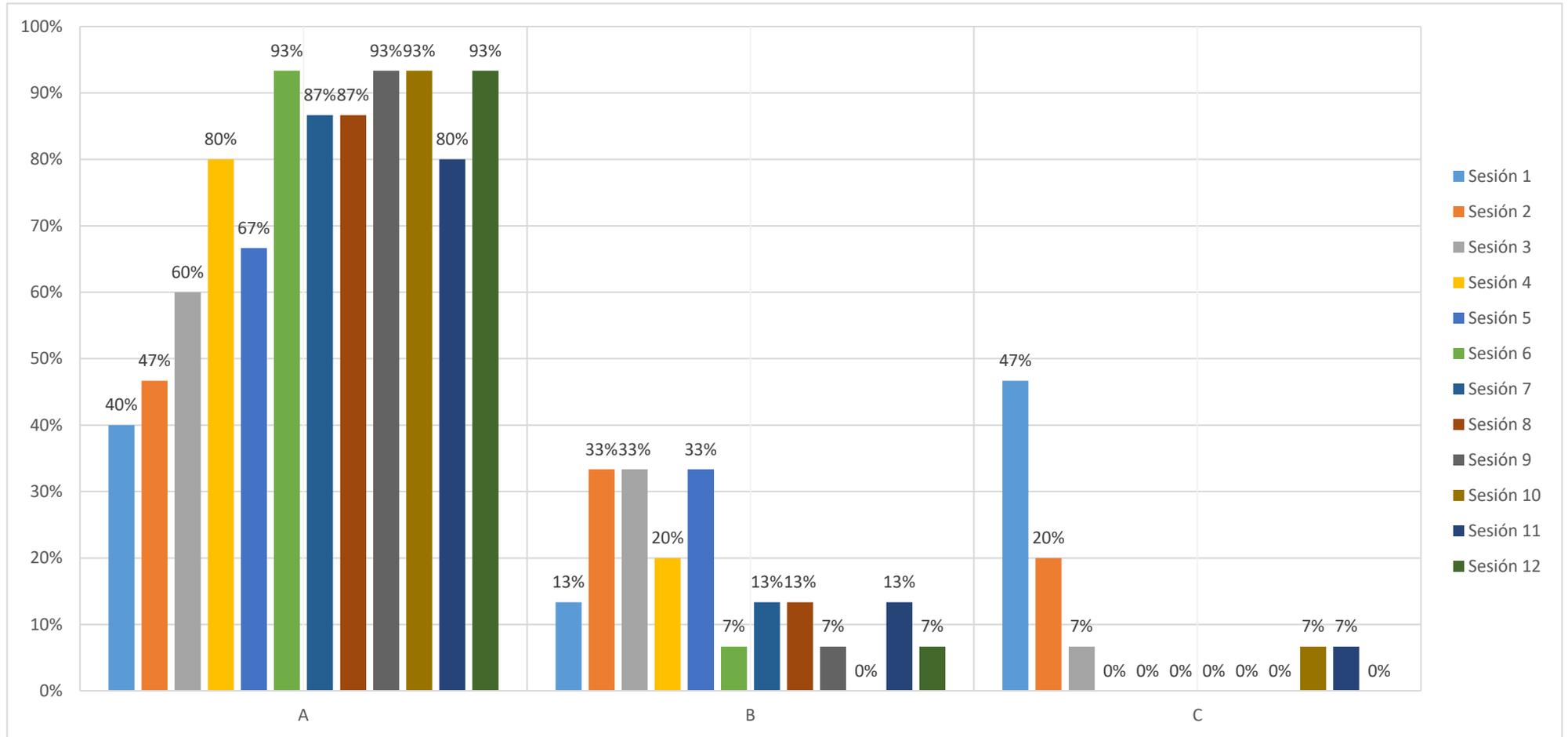
Tabla 21 - Resumen de las sesiones de aprendizaje

Sesiones	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %	fi	hi %																
A	6	40%	7	47%	9	60%	12	80%	10	67%	14	93%	13	87%	13	87%	14	93%	14	93%	12	80%	14	93%
B	2	13%	5	33%	5	33%	3	20%	5	33%	1	7%	2	13%	2	13%	1	7%	0	0%	2	13%	1	7%
C	7	47%	3	20%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	7%	1	7%	0	0%

Fuente: Matriz de datos

Distribución del Nivel de Aprendizaje en el Área de Personal Social de los estudiantes de la muestra

Gráfico 16 - Resumen de las sesiones de aprendizaje



Fuente: Tabla 21

En la tabla 21 y en el gráfico 16, en la sesión 01, se observa que el 47% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; en la sesión 02, se observa que el 33% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 20% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 03, se observa que el 33 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 7% se encuentran en el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, en la sesión 04, se observa que el 80% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; en la sesión 05, se observa que un 67% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que un 33% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; en la sesión 06, se observa que el 93% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; en la sesión 07, se observa que el 87% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 13% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; en la sesión 08, se observa que el 87% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 13% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; en la sesión 09, se observa que el 93% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; en la sesión 10, se observa que el 93% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; en la sesión 11, se observa que el 80% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 13% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; y en la sesión 12, se observa que el 93% tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A.

5.1.5. Distribución de las medidas de dispersión del pre-test y post-test sobre el nivel de aprendizaje en el área de personal social de los estudiantes de la muestra.

Tabla 22 - Estadísticos de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Pre-test	15.4400	25	2.38188	0.47638
Post-test	17.3200	25	1.81934	0.36387

Fuente: Matriz de datos

En la relación a la hipótesis de la investigación: programa de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Metáforas.

Hipótesis Nula:

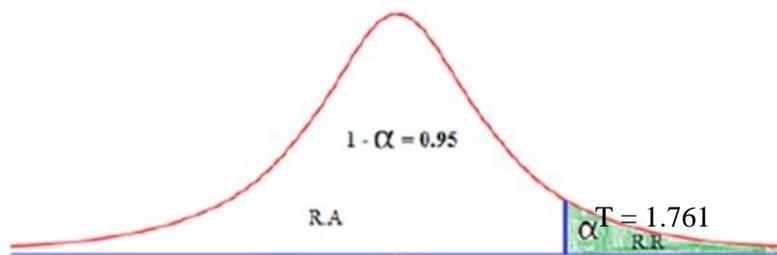
No hay diferencia entre los grupos

Hipótesis Alternativa:

Hay diferencia entre los grupos

Nivel De Significancia: $\alpha = 0.05$

Estadística De Prueba: Prueba pre-test y post-test



Se acepta H_0 por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba *pre-test y post-test a un nivel de significancia de 5%*.

5.2. Análisis de resultados

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

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

Tal como se afirma en los resultados del pre test; a través de la tabla 05 y gráfico 1; los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la motricidad. En donde el 53% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad C, que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje.

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

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

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplicó 12 sesiones de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos lúdicos. Los resultados de las sesiones se evidencian en el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial.

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

En la tabla 07 y gráfico 02; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos-test. Donde el 100% obtuvieron un nivel motricidad A (logro previsto), indicando una mejora en la motricidad.

Esto demuestra que los juegos lúdicos es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas. El juego lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constituida

del ser humano. El concepto de lúdica 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.

Asimismo, que, en el enfoque significativo, el maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. (Rosario Pelayo) (27). Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas.

Este resultado se relaciona con la investigación realizada por, el investigador Correa L (9), sostiene en su investigación " El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 4 años", que la psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros, el diseño curricular nacional propone

áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.

5.2.4. Estimar el nivel de significancia entre el pretest 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.

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). 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 juegos lúdicos mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de la institución educativa particular Metáforas del distrito de La Esperanza en el año 2018.

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a ello Alvarez L; corrobora que los juegos lúdicos, resulta una de las actividades más enriquecedoras en la educación Infantil siendo así de vital importancia en los primeros años de formación de los niños, permitiendo el desarrollo integral en todos los ámbitos: cognitivos, psicomotor, personal

y social y para que este proceso sea armónico y equilibrado, es necesario que los niños(as) posean las capacidades necesarias (perceptivas y coordinación viso-manual) para expresarse de un modo eficaz y con recursos y materiales necesarios que posibiliten esa expresión y que conozcan las diferentes técnicas de expresión.

VI. CONCLUSIONES

- ✓ Los resultados del pre-test a los niños de 4 años, demostraron que el 33% de los estudiantes se ubican en logro previsto “A”, el 13% de los estudiantes se encuentran en proceso “B”, mientras que el 53% de los estudiantes se encuentran en un aprendizaje de inicio “C”, reflejan que una buena cantidad de niños de 4 años, tienen un bajo logro de los aprendizajes.
- ✓ Se diseñó el programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, a través de 12 sesiones de aprendizajes las cuales fueron mejorando de acuerdo con el nivel de la habilidad de la motricidad fina de los 15 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 12 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad fina.
- ✓ Los resultados del pos-test a los niños de 4 años, demostraron que el 100% de los niños se ubican en logro previsto “A”, reflejando que todos los niños de la muestra lograron desarrollar las capacidades propuestas.
- ✓ Los resultados de la aplicación del programa (pre-test) a los estudiantes de la muestra demostraron que no han logrado todos desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debe a la falta de aplicación del programa de juegos lúdicos en el enfoque significativo.

- ✓ Luego de evaluar los resultados se hizo la comparación entre la aplicación de los instrumentos de evaluación, en el pre-test, los alumnos demostraron que el 53% tenía un nivel de logro en inicio “C”, y un 13% tenía un nivel de logro en proceso “B”, y en el pos-test, lograron desarrollar las capacidades propuestas, llegando a obtener un 100% en el nivel de logro previsto “A”.
- ✓ Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student $T = 1.761$ es decir la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular metáfora del Distrito la Esperanza 2018. Se logró conocer el aprendizaje en los estudiantes, observando que el 100% obtuvieron “A” (Logro Previsto).

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

RECOMENDACIONES

- ✓ Los docentes deben hacer el uso del programa de juegos lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los estudiantes, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de personal social.
- ✓ Aplicar el Programa de juegos lúdicos en las diferentes edades de inicial, así como en los demás niveles de la Educación Básica Regular para lograr mejorar el aprendizaje en el área de personal social.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bañeres, D. e. (2008). *"El juego como estrategia didáctica"*. Barcelona, España: Laberinto Educativo y Editorial Grau.
- BERNABUE, N. y. (2009). *"Creatividad y aprendizaje al juego como herramienta pedagógica"*. Murcia, España.
- BOTACIO DE G. C. y Acosta de C., M. (2007). *"Experiencias Innovadoras en la Formación Inicial de Docentes"*. San José: Investigación y Desarrollo Educativo Regional (IDER).
- CALMES, D. (2007). *"Juegos de Crianza"*. Buenos Aires, Argentina: Biblos.
- Camerino, C. &. (2006). *"Motricidad fina"*.
- Carl Rogers citado por Mindess, M. y. (2009). *"Guía para un efectivo programa del Jardín de Infantes"*. Buenos Aires: Kapeluz.
- CARR, W. y. (2000). *"Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado"*. Barcelona: Martínez Roca.
- Chateau, J. (2000). *"Psicología de los juegos infantiles"*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- FERNÁNDEZ NIEVES, Y. (. (2011). *"Algunas Consideraciones sobre Psicomotricidad y las Necesidades Educativas Especiales"*.
- Frisancho, S. (2006). *"El aula, un espacio de construcción de conocimientos"*. Lima: Revista Tarea Publicaciones.

- Gallegos. (2010). *"Motricidad fina en niños de preescolar"*.
- GARVE, C. (2011). *"El juego Infantil"*. MADRID: Morata.
- Guaman. (2015). *"Estimulación temprana"*.
- JENSEN, A. R. (2005). *"Bias in mental testing"*. New York: Free Press.
- JOSUÉ, G. A. (2009). *"El juego infantil y su metodología"*. Peñalba.
- LEÓN VASCO, R. (2011). *"Habilidades del lenguaje"*. Ambato, Ecuador.
- M. JESÚS COMELLAS, A. P. (2003). *"Psicomotricidad en la educación infantil"*. Recursos Pedagógicos.
- Martínez Medrano, E. (2003). *"El juego infantil: análisis y aplicación escolar"*. Zaragoza.
- MINEDU, M. d. (14 de Septiembre de 2008). *"Lineamientos curriculares de preescolar"*. Obtenido de Lineamientos de preescolar.: <http://menweb.mineducacion.gov.co/lineamientos/preescolar/desarrollo.asp?i d=15>.
- MORA, E. (2009). *Psicopedagogía infanto - Adolescente*. Cultura S.A.
- MOYLES, J. (2010). *"El juego en la Educación Infantil y Primaria"*. Quito, Ecuador.
- Nancy Rudolph, c. p. (1990). *"Educación Infantil"*. CEAC. Rudolph N.
- Nelly, C. B. (2007). *"Actividades lúdicas en el aprendizaje"*.
- Ochoa, O. &. (2012). *"Relacion Mente y cuerpo en un niño"*.
- Paredes, M. (2013). *"Estimulación de la motricidad fina en niños de 3 y 4 años"*.

- Sandra, G. R. (2010). *"La psicomotricidad fina, innovación y experiencias educativas"*. Granada, España.: Revista Digital.
- Silva. (2005). *"interacciones que favorecen el desarrollo de los juegos ludicos"*.
- SIMÓN, S. (2010). *"101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños"*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- TORRES, P. (2007). *"La lúdica"*. Bogotá: Libri Mundo.

ANEXOS

MATRIZ DE VALIDEZ

TÍTULO: “PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR METÁFORAS DEL DISTRITO DE LA ESPERANZA 2018”																
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACIÓN ENTRE		RELACIÓN ENTRE		RELACIÓN ENTRE			RELACIÓN ENTRE		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	
Variable dependiente: desarrollo de la motricidad fina	Coordinación viso - manual	-Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo	- Comienza a coger crayón o lápiz con los dedos. Para dibujos sencillos.													
		- Modela con plastilina figuras variadas	- Realiza la actividad de coordinación ojo-mano. Utilizando													
		- Enhebra hilo en círculos, con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina	- Manipula objetos utilizando las yemas de los dedos como enhebran													
		- Rasga papel con la mano para la técnica del collage.	- Rasga de manera correcta el papel y lo emplea en un collage													
		- Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.	- Emplea las manos para embolilla Papel.													
	Coordinación facial	- Entona la canción que escucha siguiendo el sonido	-emplea sus músculos al entonar canción siguiendo el													
		- Imita sonidos de objetos de su entorno.	- manifiesta sonidos que hay en su entorno													

		- Imita los sonidos de los	- Manifiesta los sonidos onomatopéyicos																	
		Coordinación gestual	- Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	- Demuestra manipulación y dominio en objetos																
	- Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.		- Muestra coordinación con su boca y lengua.																	
	Coordinación fonética	- Arruga la nariz durante cinco minutos	- demuestra agrado en la realización del ejercicio																	
		- Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas	- Manifiesta, emociones mediante movimiento																	
		- Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.	-expresa, sentimientos y emociones																	
Variable independiente: Juegos lúdicos.	Enfoque: Aprendizaje significativo Recurso: Material Concreto	- Significatividad	- Descubre y experimenta de manera individual o grupal el uso de juegos lúdicos																	
		- Lógica del material	- Manipula correctamente diversos materiales utilizados como telas, papeles, cartón, fotografías.																	
		- Actitud favorable del estudiante	- Demuestra una actitud de agrado durante la manipulación del material concreto.																	

Tabla: Matriz de Validez

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA
PARTICULAR QUE AL FINAL SUSCRIBE.**

CERTIFICA:

Que la Alumna, **ALVARADO MONTALVO, Ledy Raquel** identificado con D.N.I. N° **45412630**, ha realizado la investigación en esta institución Educativa Particular Metáforas, desde 01 de Mayo del 2018 al 29 de Junio del 2018, como **PRACTICANTE PRE-PROFESIONAL** de la UNIVERISAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.

La Alumna, **ALVARADO MONTALVO, Ledy Raquel**, durante el tiempo de su permanencia ha demostrado capacidad, responsabilidad y puntualidad en las labores desempeñadas.

Se expide el presente documento para fines que el interesado estime conveniente.

La Esperanza, 02 de Julio del 2018




Lic. Karla Rodríguez Arellano
Directora de la Institución

PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA

TÍTULO:

“PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR METÁFORAS DEL DISTRITO DE LA ESPERANZA 2018”

1. FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA:

En la actualidad, la educación preescolar es de vital importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas, es por ellos que los objetivos de aprendizaje cada vez son más exigentes, convirtiéndose en muchos casos en un cúmulo de tareas repetidas que ocasionan que los niños muestren apatía hacia el aprendizaje, convirtiendo a los padres en educando y docentes en el sistema de aprendizaje, lo que se convierte en muchos casos en un problema familiar; es por ello que los docentes deben utilizar una variedad de recursos que les permitan lograr el desarrollo pleno de las competencias básicas en los niños y niñas.

Es de conocimiento general, que el juego en los niños es su principal ocupación, la naturaleza de los niños y niñas es jugar; lo hacen por instinto, es un ejercicio natural y placentero, durante el juego ellos disfrutan el trato con los demás, ejercitan su lenguaje verbal y no verbal, su desarrollo psicomotriz, aprenden a seguir instrucciones y a acatar las reglas que los mismos imponen como también desarrollan su autonomía.

Por medio del juego o actividades lúdicas, se alterna la formalidad en los niños, que implica el compromiso, la responsabilidad que asume, y el goce de la actividad misma; por ende toda la recreación en los niños y niñas de preescolar debe girar en torno a este

tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje significativo, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para desarrollarlas capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de formación integral.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cómo influye el programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018?

3. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

3.1. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LAS TÉCNICAS GRÁFICO - PLÁSTICAS BASADO 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:

✓ ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN o 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. La recolección de observación de Colores, formas, contrastes matices. Obtendremos un amplio repertorio de formas y colores. Se puede comenzar exponiendo los materiales coleccionados. Dejemos que los niños manipulen los materiales recogidos, que jueguen introduciendo en el juego estos materiales.

✓ **ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN:**

Es el uso de materiales, herramientas y la exploración de técnicas de trabajo. La variedad de materiales, herramientas y técnicas debe ser seleccionada previamente, de manera que el niño tenga la posibilidad de interiorizarse de las posibilidades y limitaciones de los materiales y a la vez descubra de qué modo puede usarlos para expresarse.

- Procesos de exploración de materiales y técnicas, de trabajo en equipo.
- Incorporación de elementos propios del lenguaje visual: forma, color, tamaño, relaciones espaciales.
- La imaginación y el descubrimiento.

✓ **ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS:**

Los niños expresarán qué, cómo y por qué hicieron esta u otra producción.

Estos momentos son muy importantes para la construcción de actitudes y valores en los niños. Necesitan aprender a escuchar y respetar las opiniones de los demás. Pueden hacerse puestas en común breves, manejando el interés y los tiempos de atención de los niños. Esta actividad insume tiempos que son muy necesarios.

- La valoración de la propia producción y la de los demás
- Actitudes de escucha y respeto por el otro
- La autoestima.
- Seguridad en las propias posibilidades expresivas.

4. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 12 sesiones de aprendizaje pertenecientes al tercer bimestre.

5. EVALUACIÓN:

Según el Ministerio de Educación, en el área de personal social se debe evaluar expresión y comprensión oral, expresión y apreciación artística. Estos propósitos generales (organizadores de área) 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 2 organizadores fundamentales del área de personal social. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

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

SESION 1

1. **TÍTULO:** Yo Reconozco Los Sonidos Onomatopéyicos

2. **FECHA:** lunes 03 de julio del 2018

3. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	6. Percibe y aprecia las producciones artísticas	6.1. Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones y las manifestaciones artístico – culturales.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano, timbre de voz humana, de animales, sonidos de la naturaleza y objetos diversos. - Compara e identifica sonidos opuestos: sonidos iniciales.

5. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marcha alrededor del patio. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. - Planifican el proyecto. - Acciones de rutina. 	<p>CD</p> <p>Bandera</p>

<p>Inicio</p>	<p>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intención pedagógica: Que identifiquen sonidos onomatopéyicos. <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organiza el aula para que los niños estén sentados formando un círculo. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Previamente la docente preparó un dado del MED colocando en cada lado un instrumento musical y lo presenta dentro de una bolsa. <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué será qué será lo está aquí dentro? - Ante sus hipótesis presenta al dado musical y dice: Yo lanzaré el dado y ustedes me dirán el nombre de la figura que salió en la parte de arriba. - Cada vez que se lance el dado, preguntamos: ¿Cómo se llama? ¿Para qué sirve? ¿Alguna vez lo viste? ¿Dónde? ¿Te gustaría tocar algún instrumento musical? ¿Qué podemos hacer? 	<p>Instrumento musical</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega una ficha, para que repasen con plumón el objeto que les gusto el sonido. - La docente invitara a los niños a observar el cartel del tiempo y pregunta ¿Saben ustedes cómo suena la lluvia? Y ¿cómo suena el trueno? - Vamos a jugar a adivinar otros sonidos - Escuchamos sonidos de la naturaleza en el equipo de sonido. - Nombramos e imitamos los sonidos (lluvia, viento, trueno, mar, pajaritos, perro) 	<p>Papelote Plumones Dado de MED</p> <p>Equipo de música</p> <p>Ficha</p> <p>Cartel del tiempo</p>

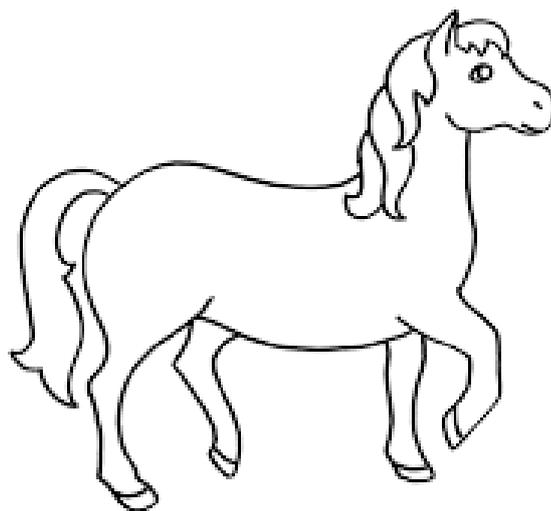
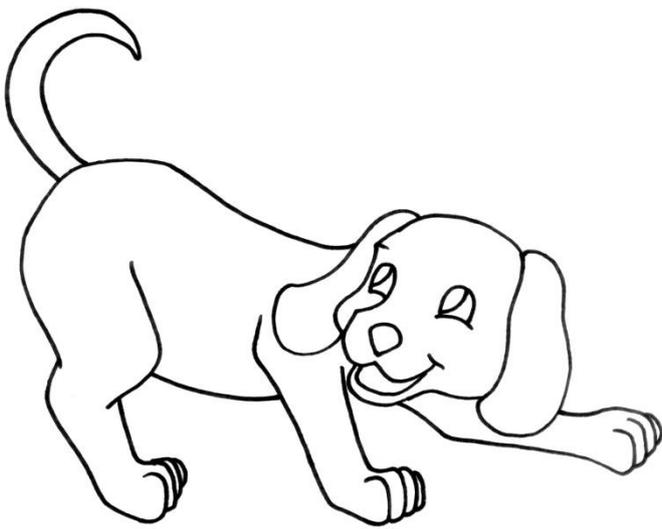
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Cómo ladra el perro Bobby? ¿Cómo maúlla el gato garabato?, ¿Cómo chilla el chancho pancho? - Desarrollo: Vamos a cantar en la granja del tío Donald solo con los sonidos de estos animales EJM. <p>Guau, guau, guau, guau guau</p> <p>Guau guau, guau, gua</p> <p>Guau guau guau guauga</p> <p>Aguau guaua, guau aguauu...</p> <p>Ahora lo haremos mullando.</p> <p>Miau, miau miau, miau, miau.....</p> <p>Finalmente lo hacemos chillando</p> <p>Oink, oink, oink, oink.....</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha observan e imitan los sonidos, rasgo papel de color y pego en las imágenes - Exponen sus trabajos y verbalizan <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones. <p>Se despiden y salen</p>	<p>loncheras</p>
----------------------	---	------------------

OBSERVACIONES:

RASGANDO RAPIDITO:

Se les reparte papel lustre a los niños y niñas para que rasguen pero que lo hagan rapidito lo harán con los dedos y el que gana tendrá su premio ya que este juego es muy divertido para los niños.

RASGO PAPEL DE COLOR Y PEGO EN LAS IMÁGENES



N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

SESION 2

1. **TÍTULO:** Identificando sonidos iniciales

2. **FECHA:** martes 04 de julio del 2018

3. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

4. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comunicación	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.1 Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	- Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello, y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

5.-SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

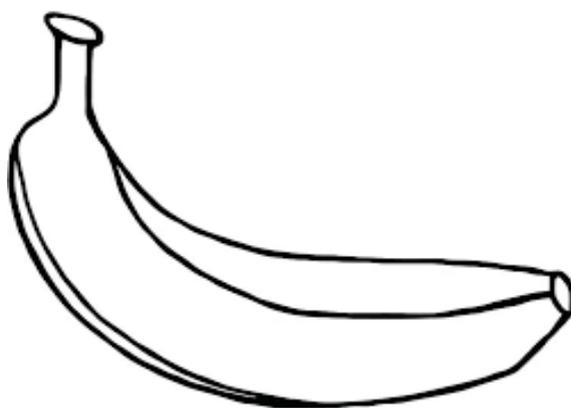
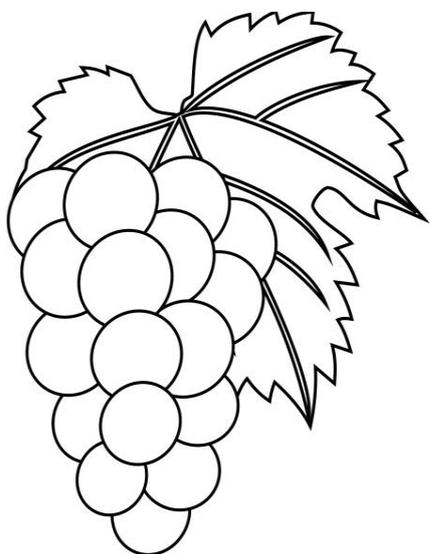
Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p> <p>Inicio</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marcha alrededor del patio. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. - Planifican el proyecto. - Acciones de rutina. <p>Jugando con el eco</p>	

Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra presenta la sesión mostrando siluetas de tres niñas. - Luego comenta que cantará una canción sobre las tres niñas el eco de su voz que les gustaba cantar para escuchar el eco de su voz y dice el nombre de la canción. - La maestra interroga sobre las ideas que tienen sobre el eco. - Para introducir a las niñas en la dinámica de la experiencia del eco, la maestra cantará la canción “El eco”.
Desarrollo	<p>EL ECO</p> <p>¿Quién está en la ventana?.....ana ¿Que hace Clodomira?.....mira ¿Quién es esa belleza?.....esa</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente aprovechará este tipo de canciones simples para desarrollar la capacidad creativa de las alumnas, invitándolas a que creen otras frases que enriquezcan la canción. <p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién come la manzana?.....ana - ¿Quién mira entre la cortina?.....tina <ul style="list-style-type: none"> - Después de la experiencia anterior las alumnas estarán preparadas para ejecutar eco de palmadas u de otros objetos sonoros. - Relajación: Sentadas en círculo socializan sobre la actividad y dibujan o modelan libremente.
Cierre	<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen

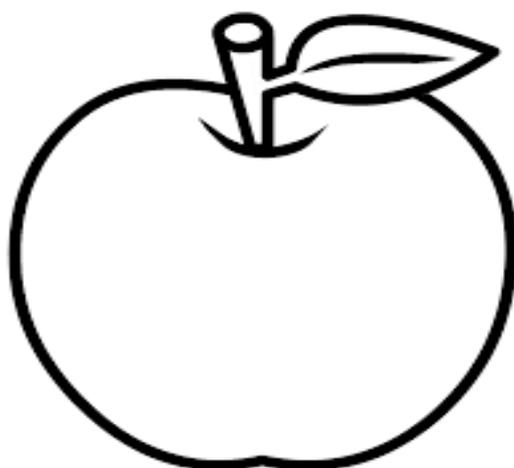
JUNTOS DIBUJAMOS:

El juego consiste que los niños y niñas tendrán que dibujar lo más rápido que puedan para que así el juego se más divertido se les dará a los niños y niñas una hoja y un lápiz ya que tendrán que observar y palpar las frutas y después dibujarlo y el que lo hace mejor recibirá un premio.

DIBUJAR LA FRUTA QUE TE GUSTA



www.cafemarya.com



 SUPER
COLORES

LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

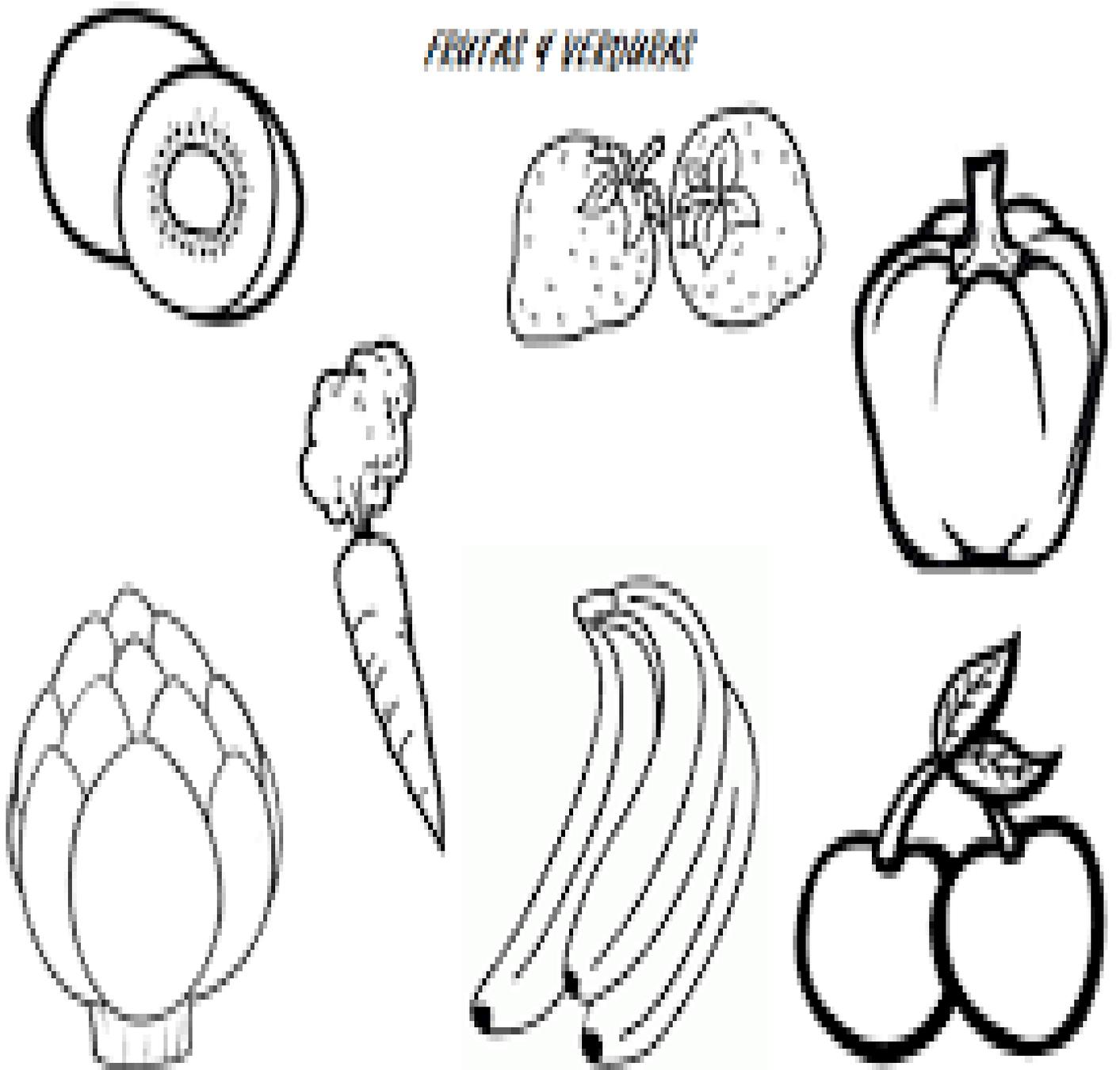
LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

		<ul style="list-style-type: none"> - Organización.- se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir - Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar - Orden.- Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula - Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego - Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron. 	
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Conociendo las frutas y verduras - Escuchamos una adivinanza acerca de las frutas y verduras. - Preguntamos ¿Qué nos dice la adivinanza? - ¿Por qué tenemos que comer frutas y verduras? 	Adivinanza
Desarrollo		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles creen que son las frutas y verduras nutritivas que debemos de consumir diariamente? ¿Cuáles son las frutas y verduras que debemos de consumir? 	Loncheras

**PUNZA POR EL CONTORNO DE LAS SILUETAS DE LAS
FRUTAS Y VERDURA**

FRUTAS Y VERDURAS



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

Inicio

- **Intención Pedagógica del Día:** Conociendo la Bandera del Perú.
- Se organiza el aula para que los niños estén sentados formando un círculo.
- Previamente la docente preparó un dado del MED colocando en cada lado una silueta de los símbolos Patrios y se les preguntara ¿Qué serán estas figuras?
- Ante sus hipótesis presenta al dado musical y dice: Yo lanzaré el dado y ustedes me dirán el nombre de la figura que salió en la parte de arriba.
- Cada vez que se lance el dado, preguntamos: ¿Cómo se llama? ¿Alguna vez lo viste? ¿Dónde?
- Planificamos nuestro proyecto escribiendo sus ideas en un papelote.

¿Qué haremos ?	¿Cómo lo haremos ?	¿Qué necesitamos?

- Se les entrega una ficha con la imagen de la Bandera en la cual completaran lo que falta y la colorearan.
- Se coloca en la pizarra el mapa del Perú y preguntamos: ¿Lo conocen? ¿Dónde lo han visto? ¿Por qué lo habré colocado en la pizarra?
- ¿Quiénes viven en esta casita?
- ¿Cuándo es el cumpleaños del Perú?
- Conocemos la Bandera del Perú
- Invitamos a recorrer la silueta del mapa del Perú e indicamos que todos los peruanos vivimos aquí en el Perú.

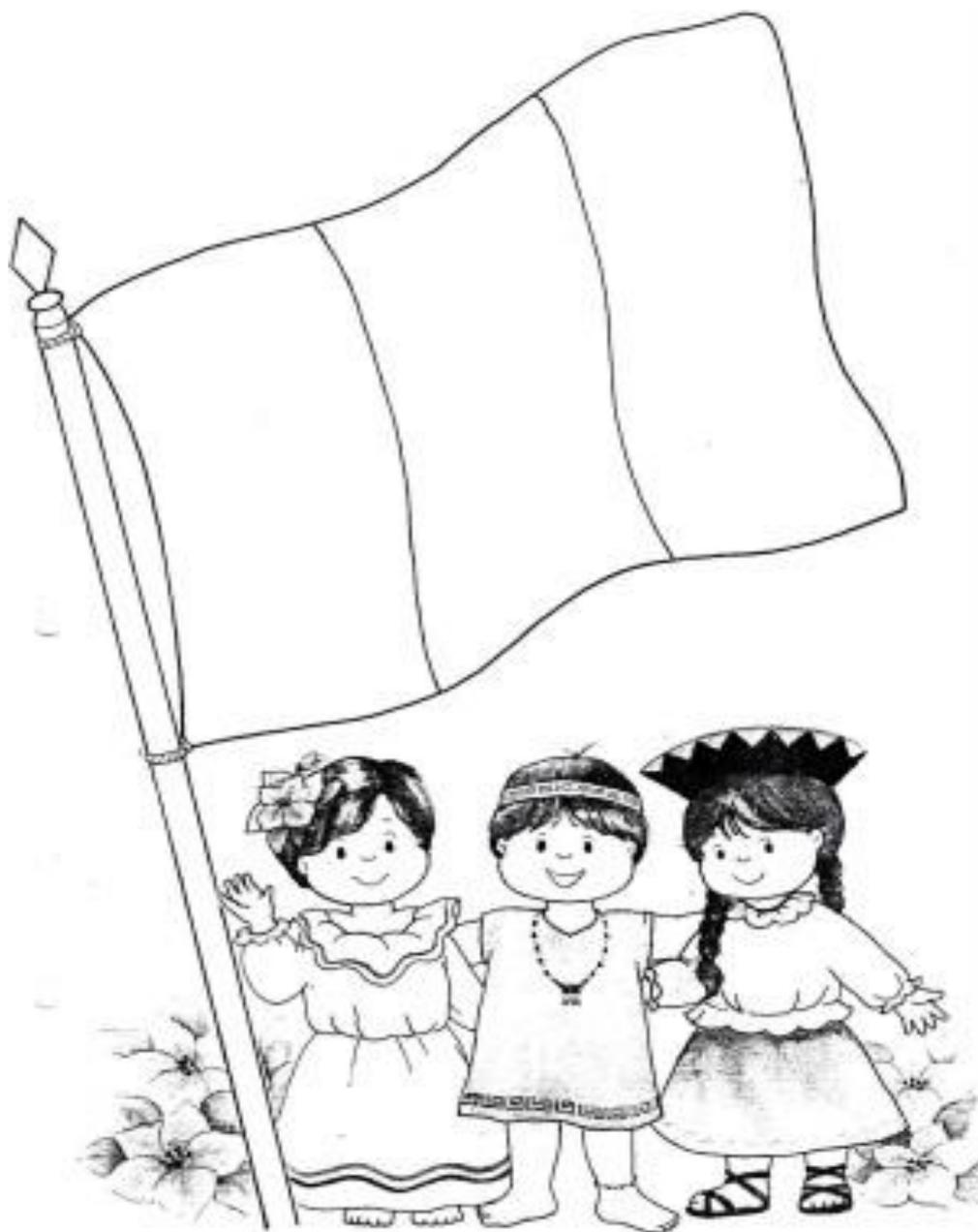
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra explicará que la Bandera. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Es el máximo símbolo de la Patria. Identifica al Perú y lo distingue del resto de los demás países. Refleja en sus colores y pliegues nuestra alma colectiva, por eso se le debe respeto y veneración. La Constitución señala que los símbolos de la Patria son: la bandera, de tres franjas verticales con los colores rojo, blanco y rojo, además del Escudo y el Himno nacional. El 7 de junio se celebra el Día de la Bandera, en conmemoración al aniversario de la Batalla de Arica y el 28 de agosto la Procesión de la Bandera en la ciudad de Tacna.</p> </div>	<p>Ficha Crayola</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El porqué de nuestra sagrada bicolor Los sagrados colores de la bandera peruana fueron inspiración del general José de San Martín. - También se dice que la bandera del Perú es roja porque fue el color de la guerra de los Incas y porque simboliza la sangre generosa de nuestros héroes y mártires; mientras que el blanco de su faja central representa la pureza de sentimientos, la libertad, la justicia social y la paz. - Se les entregará una ficha en la cual con papel picado de color rojo pegaran en la Bandera donde corresponde. - cada niño y niña se le reparte la plastilina tendrán que moldear la bandera del Perú que dependerá de la creatividad de los niños - Exponen verbalizando que símbolo patrio es y que colores tiene. 	<p>Silueta de mapa</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	<p>Plastilina</p>

HACIENDO FIGURAS DE PLASTILINA:

Este juego consiste que a cada niño y niña se le reparte la plastilina tendrán que moldear algún objeto.

MI BANDERA

SE LES ENTREGARÁ UNA FICHA EN LA CUAL CON PAPEL PICADO DE COLOR ROJO PEGARAN EN LA BANDERA



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

SESION 5

1. TÍTULO: Conociendo la Costa de mi Perú.

2. FECHA: viernes 7 de junio del 2018

3. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.4. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	- Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece. (La Costa)

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que los niños y niñas, reconozcan la región de la Costa Peruana. 	CD
Juego Libre en Sectores	<p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños eligen el sector de su Preferencia - Organización: Organizan su juego grupal - Ejecución: Juegan de acuerdo a su elección. 	Papelote

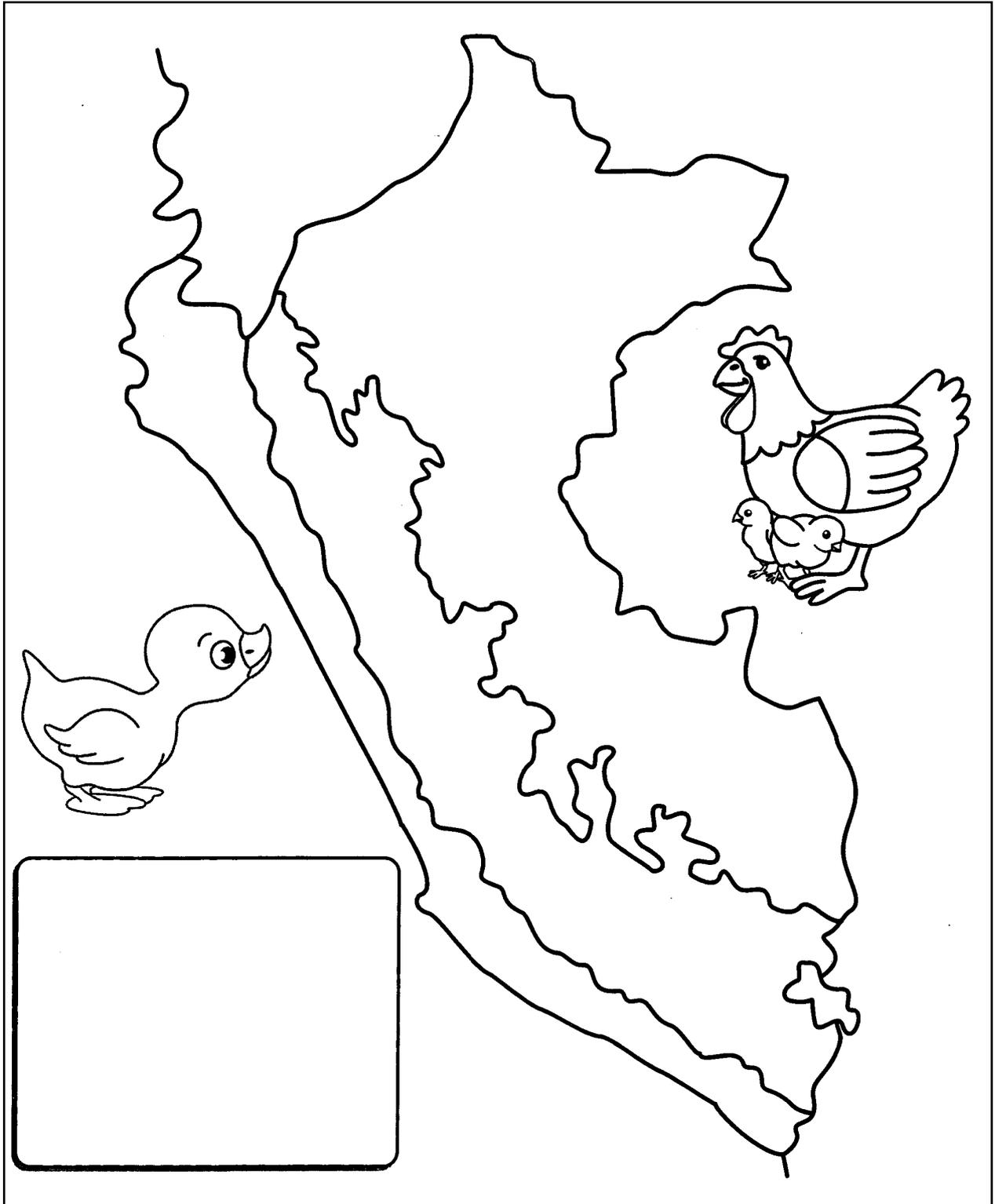
<p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exponen sus trabajos y verbalizan lo realizado y lo guardan para formar el álbum del Perú. - ¿Nosotros vivimos en la costa? - ¿En verano fuiste a la playa? ¿Cómo es? ¿Te gusto? - En otra ficha ayuda a los peces a realizar los grafismos con tu lápiz. <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. - Bailamos al ritmo de la música de la costa <p>Actividad Musical</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: ¿Conocen ustedes la música de la Costa? - Desarrollo: Encendemos el equipo y escuchamos el festejo, la marinera, etc. - ¿Se podrá bailar la música de la costa? - Bailamos en el centro del aula al ritmo de la música de la costa- - Evaluación: En una ficha decoran un traje de la costa. Colocando pelotitas de papel <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	<p>Siluetas</p> <p>Ficha</p>
---	---	------------------------------

HACIENDO PELOTA DE PAPEL:

Este juego consiste que todos los niños tendrán que hacer pelotas de papel, utilizaremos papel periódico ya que una vez realizadas las pelotas cada niño tendrá que identificar la región costa y colocarlos

LA COSTA PERUANA

- Pega pelotitas de color amarillo en la región de la Costa.
- Colorea los animales y luego pega un plato típico de esta región.



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

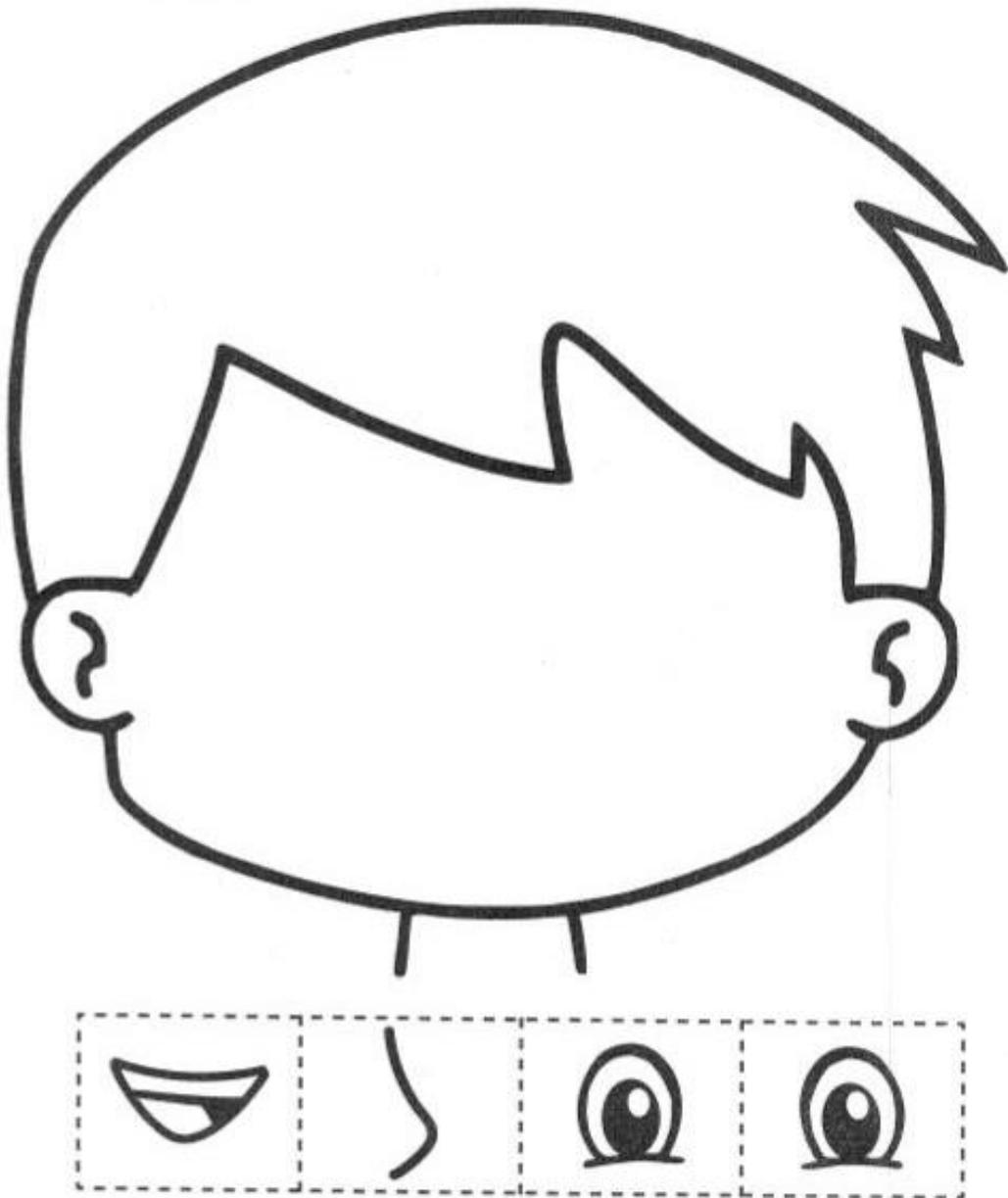
NO=TRISTE

		<p>utilizando partes de su cara al sonido de la música</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitaremos a los niños y niñas siluetas de caras completas e incompletas elaborados en cartulina, iniciaremos el dialogo para que expresen lo que les falta o tiene cada silueta. 	
Desarrollo	Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué pasaría si no tuvieras ojos?... - Pediremos a los niños que busquen su pareja para jugar al “toco. - toco” en sí mismo y en el de su pareja. 	<p>Papelotes</p> <p>Siluetas</p>
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Formamos grupos y les daremos papelotes con siluetas de una cara para que ellos identifiquen y ubiquen las partes respectivamente. - Reforzamos acerca de la importancia y cuidado de nuestra cara y de nuestra cabeza (evitando los golpes) - La docente mostrará a los niños un texto icono-verbal con una adivinanza: Dos ventanitas cristalinas se cierran, se abren juntas para poder ver ¿Qué será? 	<p>Adivinanza</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p>
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas pegarán en su hoja de aprestamiento las pares de la cara y luego pegan lana como cabello en la cabeza. <p>. Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	<p>Fichas</p> <p>Goma</p> <p>Lana</p>

JUGUEMOS FRENTE A UN ESPEJO: Este juego consiste que los niños y niñas tendrán que mirarse a un espejo y realizar lo que se le indica por ejemplo: abrir y cerrar los ojos o sacar y guardar la lengua ya que ellos mismos verán lo que están haciendo.

PARTES DE LA CARA

RECORTAY PEGA LAS PARTES DE LA CARA



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

SESION 7

1. **TÍTULO:** Jugamos con las figuras geométricas

2. **FECHA:** martes 11 de junio del 2018

3. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Personal Social	2. Construye su corporeidad.	2.1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas saludan. - Agradecen a Dios por este día - Entonan canciones - Actualización sus carteles. - Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día. 	
Juego Libre en Sectores		<p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego libre en los sectores. <p>Planificación.</p>	Materiales

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- En asamblea establecen las normas de convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, con que juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.- Organización.- se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir- Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar- Orden.- Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula- Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego- Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron | |
|--|--|--|

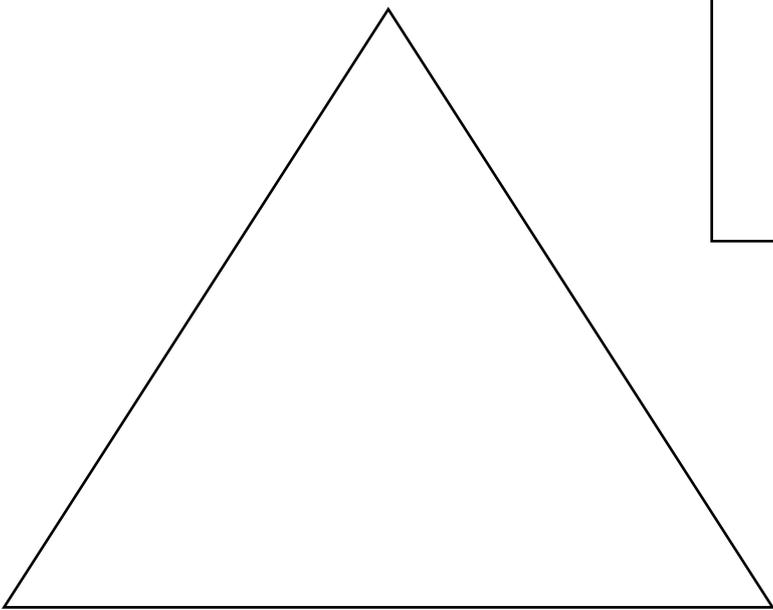
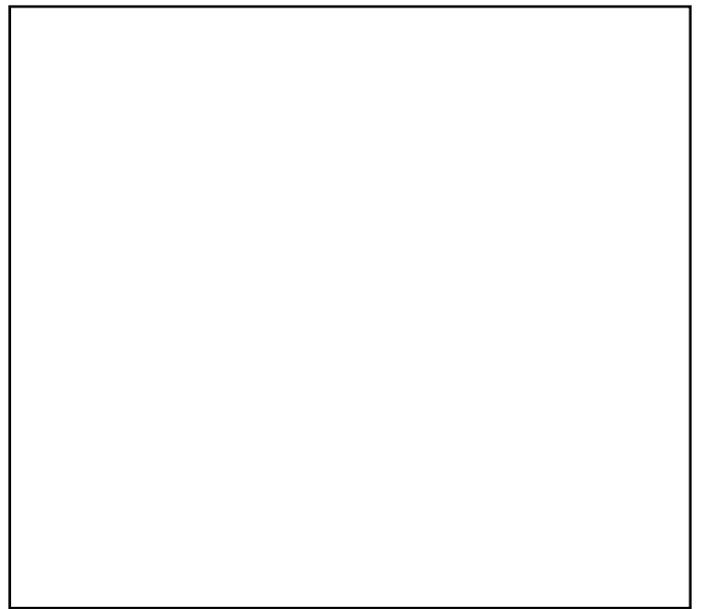
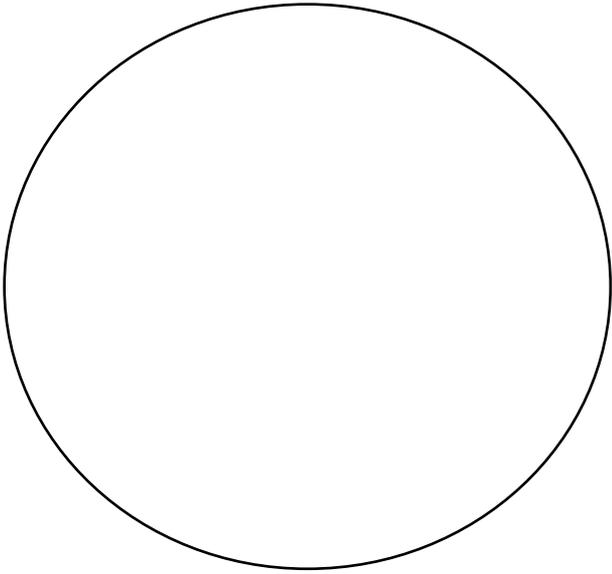
<p>Inicio</p>	<p>Motivación/ Interés</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conociendo las figuras geométricas - La profesora preguntara a los niños y niñas ¿Qué forma es? ¿De qué color es? - Se motivará con una bolsa viajera en ella habrá figuras de cuadrados, circulares rectangulares, triangulares - Se preguntará a los niños y niñas ¿Qué es? ¿De qué forma es? ¿De qué color es? ¿De qué tamaños son? ¿Será una figura geométrica? 	<p>Bolsa viajera</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Saberes previo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicará que el cuadrado es una de las figuras geométricas, tiene cuatro lados iguales, así también el triángulo que tiene tres lados y que el circulo es redondo <p>Representación gráfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega las figuras geométricas para que Enhebran - Los niños(as) formados en grupos dibujan las figuras geométricas y colorean - La profesora consolida el tema con los siguientes interrogantes ¿Qué hemos hecho? 	<p>Figuras geometricas</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones <p>Se despiden y salen</p>	

ENHEBRANDO RAPIDITO:

En este juego se les dará a los niños y niñas un pedazo de cartulina en forma de cuadrado y perforado los contornos ya que los niños tendrán que enhebrar con hilo los contornos algunos lo harán también en forma de círculo o triángulo.

FIGURAS GEOMETRICAS

PINTA LAS FIGURAS GEOMETRICAS



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

SESION 8

1. TÍTULO: Así es mi Sierra Peruana.

2. FECHA: miércoles 12 de junio del 2017

3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.4. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece. (La Sierra Peruana)

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que los niños y niñas, reconozcan la Sierra Peruana. 	CD
Juego Libre en Sectores	<p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños eligen el sector de su Preferencia - Organización: Organizan su juego grupal - Ejecución: Juegan de acuerdo a su elección. - Orden: Guardan y ordenan los materiales utilizados. - Socialización: Dan a conocer sus producciones. Acciones de rutina. 	Papelote

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce características de la Región Sierra. <p>Experiencia directa</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente dice hoy conoceremos lo que hay en la región de la sierra. - Señalamos la región de la sierra en nuestro mapa y preguntamos ¿Por qué estará pintado de marrón la sierra? - Explicamos que en la sierra hay muchos cerros y montañas que protegen del frío a las personas, animales y plantas que viven en la sierra, - Les entregamos a los niños globos para que soplen y luego lo desinflen así es el viento que sopla en la sierra los niños tienen que abrigarse para no enfermarse. 	
<p>Motivación</p>	<p>En el papelote pintamos la región de la Sierra de color marrón y pegamos siluetas de productos como papa, oca, maíz y quinua.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos en la región de la sierra de nuestro mapa siluetas de productos como: papas, ocas, maíz., quinua- - Animales como: llama, vicuña, cóndor, ovejas, etc. - Viviendas y vestimentas. - Pega algodón en la ovejita y pega bolitas de plastilina marrón sobre las papas. 	<p>Lámina</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p> <p>Siluetas</p> <p>Algodón</p> <p>Goma</p> <p>Plastilina</p> <p>Fichas</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollan una ficha correspondiente a la Región de la Sierra utilizamos un globo inflado y pintamos <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	

INFLANDO GLOBOS:

En este juego se les reparte a los niños y niñas globos y se le pide que lo inflen, que soplen ya que algunos lo aran y otros nos pero lo importante es que jueguen y se diviertan

LA SIERRA PERUANA

PINTAMOS CON EL GLOBO INFLADO LA REGIÓN SIERRA



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

SESION 9

1. TÍTULO: reconozco la región Selva su encanto

2. FECHA: jueves 13 de junio del 2018

3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	5. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	5.4. Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	- Se nombra a sí mismo como miembro de una comunidad o pueblo al que pertenece. (La Selva)

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que los niños y niñas, reconozcan la Selva Peruana. 	CD
Juego Libre en Sectores	<p>Utilización libre de los sectores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Los niños eligen el sector de su Preferencia - Organización: Organizan su juego grupal - Ejecución: Juegan de acuerdo a su elección. - Orden: Guardan y ordenan los materiales utilizados. 	Papelote

	<ul style="list-style-type: none"> - Socialización: Dan a conocer sus producciones. 	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - I Reconoce características de la Región Selva. <p>Experiencia directa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les coloca en la pizarra la silueta de dos niños vestidos con traje de la selva. 	
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿De Dónde serán estos niños? ¿A qué habrán venido? - Colocamos a los niños en la región de la selva. - ¿Qué comerán los niños de la selva? - ¿Qué animales y plantas habrá en la selva? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Completamos el mapa de las regiones del Perú con papel picado de color verde en la región de la selva y colorea los animales. - Ayuda al niño de la selva a buscar su casa. - Realiza la Autoevaluación - ¿Cómo es el clima se la Selva? - Hoy día nos toca conocer la música de la Selva - Escuchan y bailan al ritmo de la música de la selva. Se les muestra cómo es la vestimenta típica y algunos instrumentos. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Les gustó esta música. - Le entregaremos una hoja en donde estará el mapa del Perú y ubicaremos la región selva en donde ellos tendrán que soplar con un sorbete y pintar <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	<p>Estampa goma, papel platino dorado.</p>

SOPLO DE COLORES

En este juego se les reparte a los niños y niñas sorbetes y se le pide que lo in, soplen en donde la tempera se esparcirá en la hoja

LA SELVA PERUANA

PINTAMOS LA REGIÓN SELVA UTILIZANDO SORBETES



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

		<ul style="list-style-type: none"> - Orden.- Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula - Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego - Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron. 	
Inicio		<ul style="list-style-type: none"> - Se motivará a través de la dinámica “la pelota loca” para lo cual la docente formará un círculo grande, la docente se colocará al medio del círculo luego lanzará la pelota a cada uno de los niños con la finalidad de que mencionen el nombre de sus padres. - ¿A qué jugamos? ¿Todos los niños tienen papá y mamá? ¿Todos tienen el mismo nombre? - ¿Saben cómo se forma nuestra familia? ¿Qué pasaría si no tuviéramos familia? Luego la profesora explicará con una lámina. 	<p>Pelota</p>
Desarrollo		<ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de un mapa conceptual la docente explicará cómo se forman las familias que se forman por amor, respeto y los niños son productos del amor que hay entre papá y mamá. - Luego le proponemos jugar a la familia unida unas niñas hacen de mamá, los niños de papá y otros son los hijos, los tíos, los abuelitos. - Los niños crearán una historia a la familia para ello realizamos anticipadamente la 	<p>Siluetas</p> <p>Papelotes</p> <p>Niños(as)</p> <p>Niños(as)</p>

<p>Cierre</p>	<p>Evaluación</p>	<p>planificación. Luego la profesora escribirá en un papelote lo que los niños le dictan, con la ayuda de los niños realizaremos la revisión del texto finalmente realizamos la publicación con la participación de todos los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les entregara una ficha de la familia en donde los niños pintaran utilizando pinzas de lana - Consolida el tema a través de interrogantes ¿Les gustó la actividad? ¿De qué hablamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gusta más? <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	<p>Papelotes Plumones Hojas Pinturas</p>
----------------------	--------------------------	---	---

PINZAS DE LANA

En este juego se les reparte a los niños y niñas un gancho y una tira de lana se le pide que pinten con la tempera en la hoja

MI FAMILIA

PINTA LA FAMILIA UTILIZANDO LA PINZA DE LANA



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

SESION 11

1. TÍTULO: Proclamación de la Independencia

2. FECHA: lunes 17 de junio de 2018

3. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	1. Afirma su identidad	1.1. Se valora a sí mismo	Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, demostrándolo a través sonrisas, aplausos, saltos o gritos.

4. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que los niños y niñas, conozcan y dramatizen la proclamación de la Independencia del Perú. 	CD
Juego Libre en Sectores	Utilización libre de los sectores	Papelote

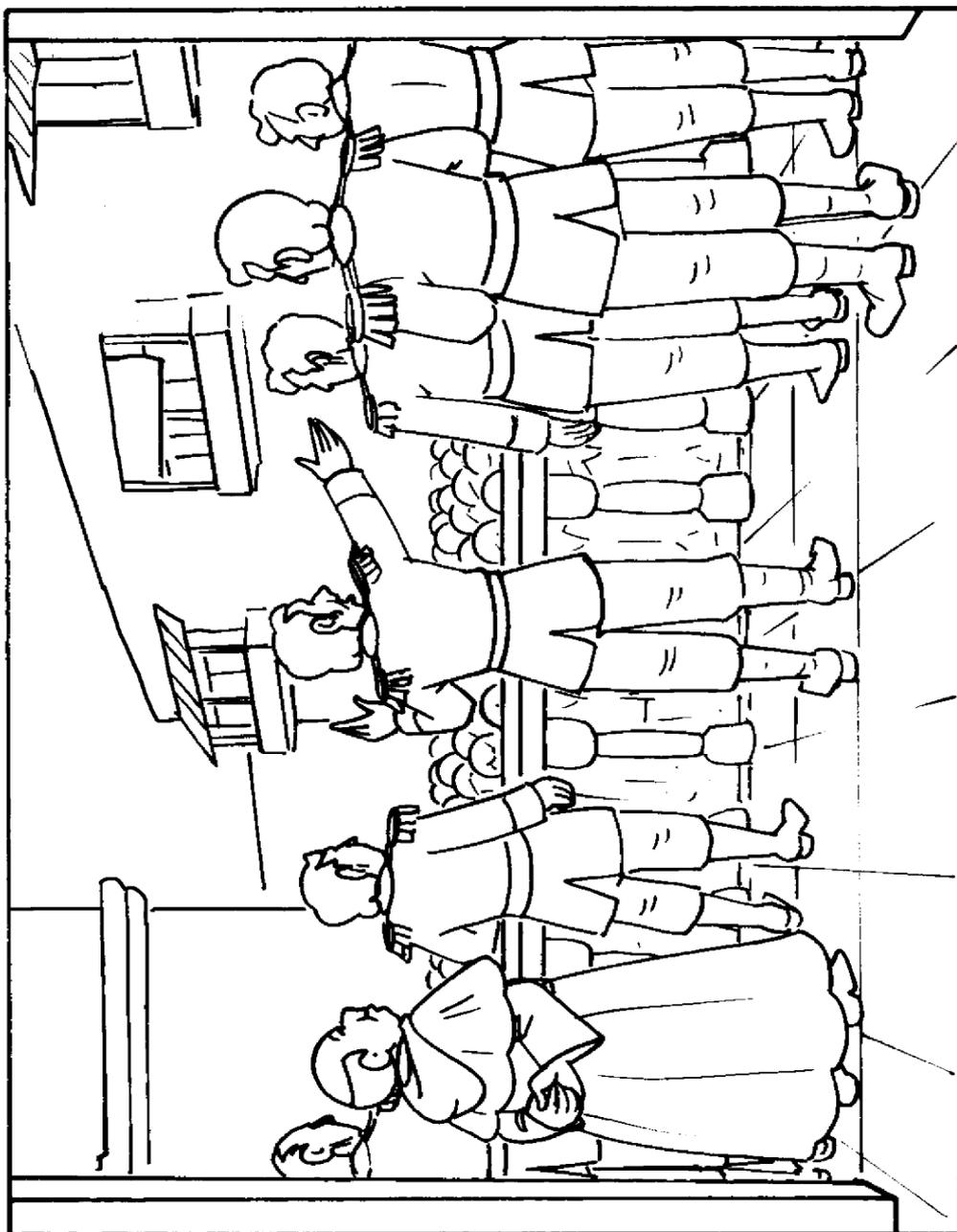
<p>Desarrollo</p>	<p>Actividad de Dramatización:</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a los niños un títere de Don José de San Martín. Decimos niños miren quién ha venido a visitarnos. - Preguntamos a los niños ¿Sabes quién soy? ¿Soy peruano? ¿Cómo llegué al Perú? ¿Sabe qué hice algo importante por el Perú hace muchos años? ¿Les gustaría saber qué? - Decimos a los niños que veremos una función de títeres para conocer algo muy importante sobre nuestro Perú. - Preparamos el ambiente, sacamos las mesas al patio. - Hacemos sentar a los niños sobre una alfombra o cojín. - Ponemos el titiritero delante de ellos. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de los títeres contamos la historia de la Proclamación de la Independencia del Perú: <ul style="list-style-type: none"> * Recordamos el sueño de San Martín. * Por qué hubo la guerra contra los españoles, recordando las épocas de la historia del Perú. * Proclamación de la Independencia. Palabras de San Martín en la Plaza de Armas de Lima. * Fecha de la proclamación del Perú. <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo escuchado y hacemos preguntas al respecto. - Trabajamos fichas en donde utilizaremos círculos de papel para pintar la proclamación del Perú <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	<p>Títeres de</p> <p>Siluetas:</p> <p>San Martín</p> <p>Soldados</p> <p>Palmera</p> <p>Barco</p> <p>Parihuanas</p> <p>Bandera</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p> <p>Ficha</p> <p>Papel seda</p> <p>Papel crepé</p> <p>Goma</p> <p>Témperas</p> <p>Plumones</p>
<p>Cierre</p>		

CIRCULITO DE PAPEL

En este juego se les reparte a los niños y niñas un cono de papel y se le pide que pinten con la tempera en la hoja

PROCLAMACIÓN DE LA INDEPENDENCIA DEL PERÚ

PINTO LA PROCLAMACION DE LA INDEPENDENCE DEL PERU UTILIZANDO CONOS DE PAPEL



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

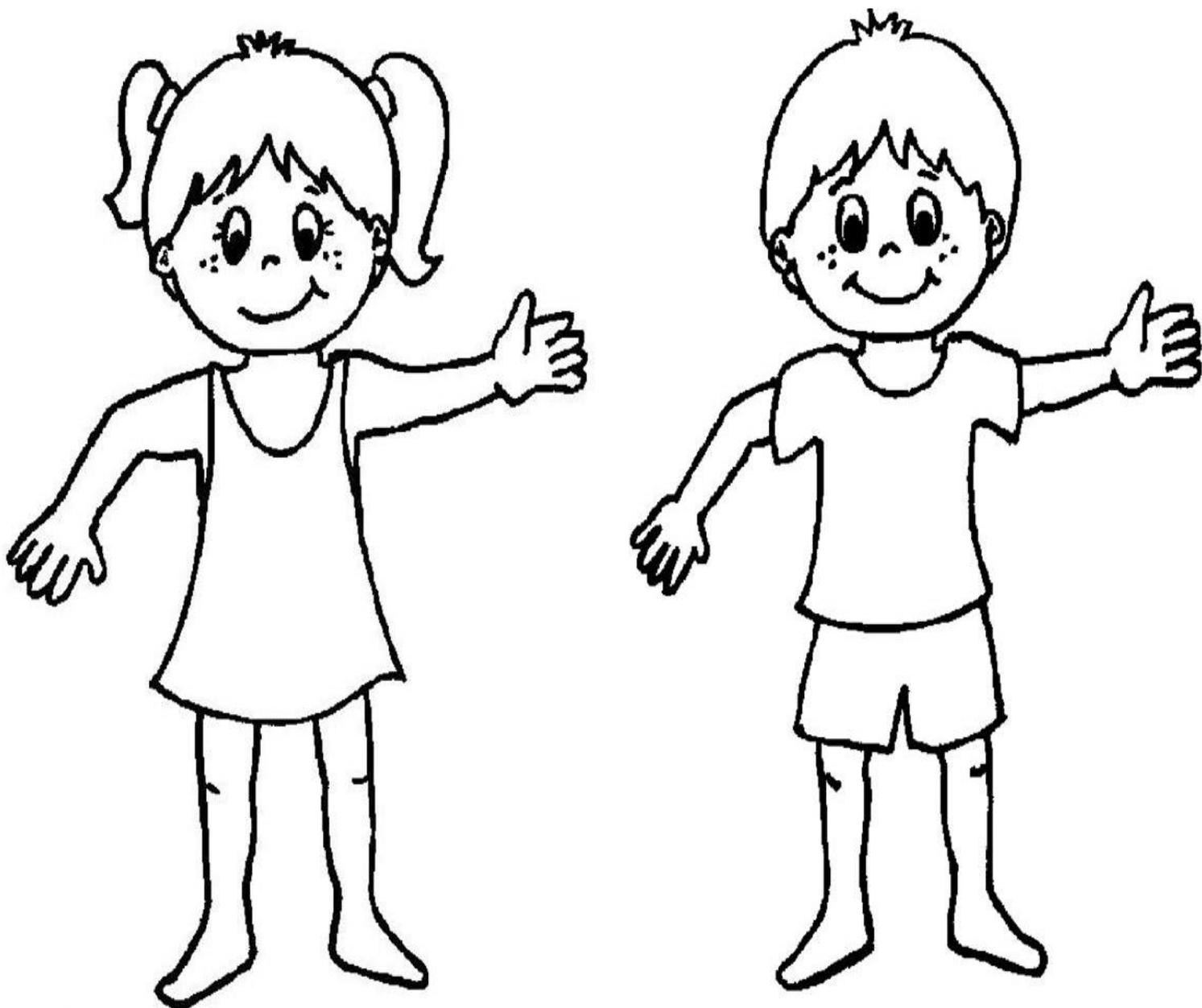
<p>Inicio</p>	<p>Motivación/ Interés Saberes Previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Orden.- Se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula - Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego - Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron. - Conociendo las partes gruesas de mi cuerpo. - Cantan la canción “Mueve tu cuerpo” - Se presenta una lámina con las partes del cuerpo humano Cabeza, tronco y extremidades. - Se les preguntara ¿Qué observan? - Los niños mencionaran las partes que observan y conocen las tres partes fundamentales de su cuerpo tocándose con mucho cuidado. - Se les entrega un papelote para completar armando el rompecabezas de las tres partes de nuestro cuerpo con la guía de la profesora. 	<p>Lámina</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cantan la canción “Mueve tu cuerpo” - Responden a preguntas: - ¿Qué tenemos en la cabeza? - ¿Para qué sirve los ojos? ¿Para qué sirve la nariz? - El profesor refuerza el conocimiento previo de los niños con una explicación. 	<p>Papelote Goma</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colorean una ficha de las partes gruesas del cuerpo. Utilizando la carrera de colores 	<p>Plumones</p>

LA CARRERA DE COLORES

En este juego se les reparte a los niños y niñas un cepillo de dientes y se le pide que pinten con la tempera en la hoja.

EL CUERPO HUMANO

COLOREA LAS PARTES GRUESAS DEL CUERPO UTILIZANDO EL
CEPILLO DE DIENTE



LISTA DE COTEJO

N° O R D E N	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS(AS)	CAPACIDAD	
		INDICADOR DE DESEMPEÑO	
		EVIDENCIA	
		SI	NO
01	AVILA VASQUEZ, Pablo Samin		
02	BAUTISTA TIRADO, Fabián		
03	CACHAY SANDOVAL, Stefano Samir		
04	FLORES VASQUEZ, Bruno Alexander		
05	HUARATO DE LA CRUZ, Luciana		
06	MACEDO DIAZ, Leonardo		
07	MILLA ORTIZ, Jade Rouse		
08	MORALES ARANA, Lían Alexandro		
09	PAUCAR HEREDIA, Joaquín		
10	PEREYDA VIGO, Stefano Alessandro		
11	ORTIZ RODRIGUEZ, Sergio		
12	ROJAS GONZALES, Sofía Belén		
13	SANCHEZ LEON, Alejandra		
14	TORRES CABRERA, Valeria		
15	VALDERRAMA RODRIGUEZ, Olenka Analy		

LEYENDA: SI =ALEGRE

NO=TRISTE

EVIDENCIAS



Imagen 1 – Niño enhebrando un cuadrado.

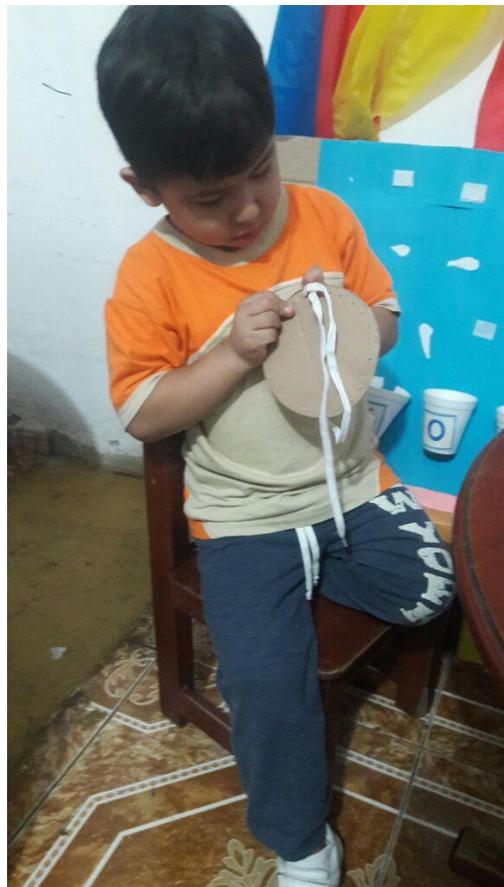


Imagen 2 – Niño enhebrando un círculo.



Imagen 3 - Niño enhebrando un círculo.



Imagen 4 - Niños enhebrando figuras geométricas.



Imagen 5 – Niña enhebrando un triángulo.



Imagen 6 – Niño enhebrando un cuadrado.



Imagen 7 – Niña concentrada mientras realiza la actividad.



Imagen 8 – Niña enhebrando un cuadrado.



imagen 9 – Niños terminando de enhebrar las figuras geométricas.



imagen 10 – Niño rasgando papel.



imagen 11 – Niños rasgando papel.



imagen 12 – Maestra enseñando a enhebrar.



imagen 13 – Niño terminando de enhebrar.



imagen 15 – Niños enhebrando las figuras geométricas.

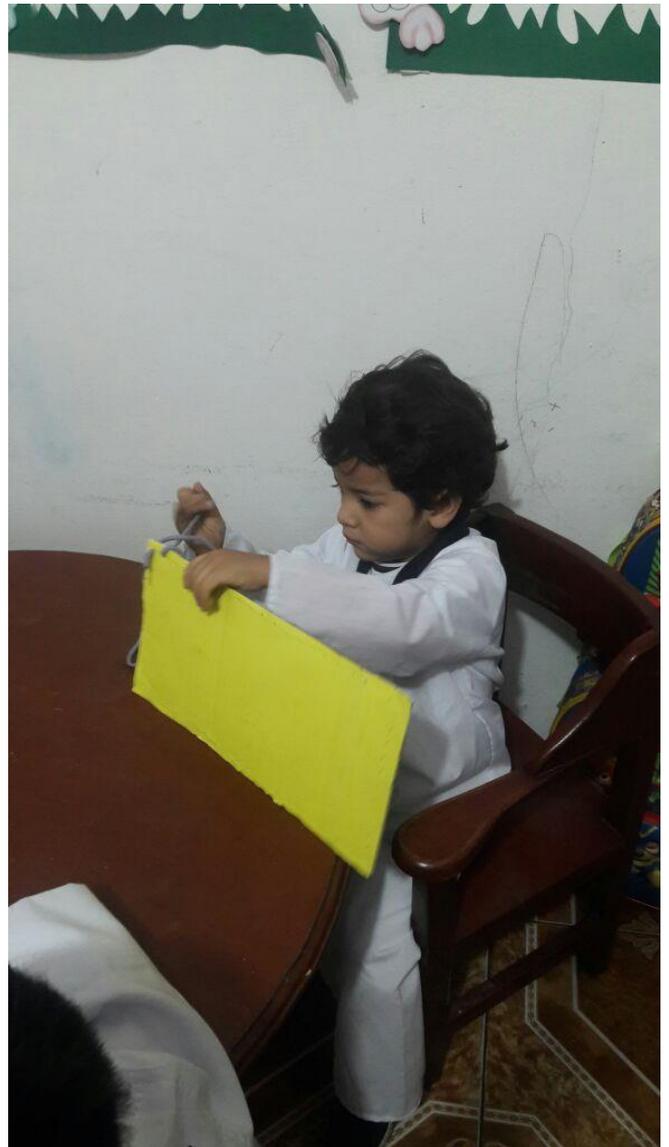


imagen 14 – Niño empezando a enhebrar un rectángulo.



imagen 17 – Maestra enseñando a enhebrar a los niños y niñas.



imagen 18 – Niño enhebrando.



imagen 19 – Niño rasgando papel.



imagen 20 – Niño enhebrando papel.



imagen 21 – Niño aprendiendo a pasar el pasador.



imagen 25 – Reconociendo las partes de su cara en el juego de los espejos.



imagen 24 - Reconociendo las partes de su cara en el juego de los espejos.



imagen 23 – Niña moldeando la bandera del Perú.



imagen 22 - Niño moldeando la bandera del Perú.