



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO
PARA LA MEJORA DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARROQUIAL “SAN AGUSTÍN” – ZARUMILLA,
REGIÓN TUMBES, 2017

TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA :

Bach. NOBLECILLA MONTEALEGRE, LUCILA DEL
CARMEN

ASESORA :

Mgtr. ZUAZO OLAYA, NORKA TATIANA

PIURA – PERÚ
2018

TITULO DE LA TESIS

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO
PARA LA MEJORA DEL DESARROLLÓ DE LA MOTRICIDAD
FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARROQUIAL “ SAN AGUSTÍN” –
ZARUMILLA, REGIÓN TUMBES, 2017

JURADO EVALUADOR Y ASESOR

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos
PRESIDENTA

Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra
MIEMBRO

Mgtr. Liliana Isabel La Chira Prieto
MIEMBRO

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
ASESOR

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo de tesis al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar quien me sostuvo y me dio fortaleza cuando estuve a punto de desistir con toda humildad, gratitud y cariño que tengo en mi corazón DEDICO este trabajo a mi DIOS.

A mi amado esposo soporte, compañero de mi vida y a mis dos hermosas hijas Cristina y Fihorela porque ellas son el motivo por el cual empecé este reto y la razón por la que cada mañana me levanto y me esfuerzo cada vez más. Motivo por el cual les dedico este trabajo fruto de mi superación y perseverancia.

AGRADECIMIENTO

Aunque la mayoría de veces en la vida parece que estuviéramos en una batalla hay momentos en que la guerra cesa y nos unimos para celebrar los objetivos logrados.

Mi profundo y sincero agradecimiento a mi asesor el quien se ha tomado el arduo trabajo de ayudarme y transmitirme sus diversos conocimientos de los temas que corresponden a esta investigación y en mi formación profesional.

RESUMEN

El desarrollo del presente trabajo de investigación de tesis presentó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa parroquial “San Agustín”_ Zarumilla, región Tumbes 2017,desarrollando el método, cuantitativo con una población de 32 estudiantes aplicando un pre test y un post test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación ,los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon donde mostro valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico $-4,638^b$) es menor que el tabulador (0,000) el área de aceptación lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”

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

ABSTRACT

The development of this thesis research work presented the following general objective: Determine whether the playful games based on the significant approach, using concrete material for the improvement of the development of fine motor skills in children of the parochial educational institution "San Agustín " _ Zarumilla, region Tumbes 2017 attaching the development of the quantitative method with a population of 32 students applying a pre-test and a post-test. The following conclusions have been reached: After having carried out this research, the results obtained from the application of the Wilcoxon test where he showed precise values of the study where sample 1 (pre test) is lower than sample 2 (post test) since the calculated value (statistical -4,638b) is lower than the tabulator (0.000)) the area of acceptance which shows that after having applied the experiment the knowledge of the students of 03 is improved years of the parochial educational institution "San Agustín"

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

CONTENIDO

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

I.INTRODUCCIÓN.....	1
II.REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Bases teóricas.....	9
2.2.1 Didáctica.....	9
2.2.1.1 Estrategia didáctica.....	10
2.2.1.1.1 Modalidad de la organización de la enseñanza.....	10
2.2.1.1.2 Juego Lúdico.....	11
2.2.1.1.3 Clasificación basada la experiencia Piaget.....	11
2.2.1.1.4 Clasificación basada en la teoría de docente.....	12
2.2.1.2 Secuencia didáctica del juego.....	13
2.2.1.3 El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	14
2.2.1.3.1 Importancia del juego en el aprendizaje.....	14
2.2.1.3.1.1 Enfoque metodológico de aprendizaje.....	15
2.2.1.3.1.2 Enfoque significativo.....	16

2.2.1.3.1.3	Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.....	16
2.2.1.3.1.4	Tipos del aprendizaje significativo.....	17
2.2.1.3.1.5	Situación del aprendizaje significativo.....	18
2.2.1.3.1.6	Condiciones para el aprendizaje significativo.....	19
2.2.1.4	Recurso como soporte de aprendizaje.....	20
2.2.2	Material Concreto.....	20
2.2.2.1	Características.....	20
2.2.2.2	Selección de manual concreto.....	21
2.2.2.3	Motricidad.....	22
2.2.2.3.1	Desarrollo de la motricidad.....	23
2.2.2.3.2	Motricidad fina.....	23
2.2.2.3.3	Clasificación de la motricidad fina.....	24
2.2.2.3.4	Desarrollo de la motricidad fina en los niños de tres años.....	26
2.2.2.4	Control de la motricidad fina.....	26
2.3.	Hipótesis de la investigación.....	27
III	METODOLOGIA.....	28
3.1	Diseño de investigación	28
3.2	Población Y Muestra.....	28
3.3	Matriz de operacionalización.....	30
3.4	Técnicas e instrumentos.....	32
3.5	Plan de Análisis.....	32
3.6	Matriz de Consistencia.....	34
3.7	Principio ético.....	36

IV. RESULTADOS	37
4.1 Resultados del pre test	37
4.2 Resultados del pos test.....	38
4.3 Resultados de la prueba de Wilcoxon	39
4.4 Análisis de los resultados	40
V. CONCLUSIONES	45
5.1 Conclusiones.....	45
5.2 Recomendaciones.....	46
5.3 Conceptos Complementarios.....	49
5.4 Referencias bibliográficas.....	52
ANEXOS	55
Anexo 01 Lista de cotejo	56
Anexo 02 Programa de estrategias didácticas.....	57
Anexo 03 Sesiones de aprendizaje	61
Anexo 04 Bases de Datos del pre test.....	131
Anexo 05 Bases de Datos del pos test.....	132

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población y muestra.....	29
Tabla 2	
Matriz de Operacionalización.....	30
Tabla 3	
Escala de calificación	33
Tabla 4	
Matriz de consistencia.....	34
Tabla 5	
Resultado del pre test.....	37
Tabla 6	
Resultado del pos test.....	38
Tabla 7	
Resultado de la prueba de Wilcoxon.....	39

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	
Resultados del pre test.....	37
Figura 2	
Resultados del pos test.....	38

I INTRODUCCIÓN.

Nuestros niños y niñas necesitan conocer del medio que lo rodea y lo realizan a través del juego, realizando movimientos que desarrolla su habilidades y capacidades para su vida en el futuro; pero en la actualidad no se le presta mucha atención en el aspecto escolar, la enseñanza que se le brinda al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad fina.

Es por eso que para el desarrollo de presente trabajo denominado “Juego lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”, Zarumilla Región Tumbes 2017, el mismo que presenta como problema ¿De qué manera los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de 03 de la Institución Educativa Parroquial “San Agustín”, Zarumilla Región Tumbes 2017?, que según su caracterización la investigación presenta a Barbosa que manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con la resolución de problemas, para que los estudiantes disfruten durante el proceso de aprendizajes.

Para el proyecto educativo regional de Tumbes (2010) Esta concepción de desarrollo implica una comprensión de personas como portadoras de necesidades y potencialidades metas, y derechos que tienen que ser atendidos implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, así mismo que el desarrollo sea un proceso sostenible con la capacidad para mantener los logros de bienestar que vayamos conquistando lo que implica dotar a las personas de recursos , capacidades, de oportunidades, de participación y de facultades para

decidir, en suma habilitarlas para gobernar sus existencias individuales y colectivas sin que ello atenué el compromiso de estado con el bienestar de todos .

Vygotsky (1924) define al juego, como instrumento y elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, también establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. 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, en el juego se aprende e interiorizan dichas normas y el valor social de las acciones que se presentan. así mismo presenta como :

Objetivo general. Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” Zarumilla Región Tumbes -2017.

Objetivo específico:

- Evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños y niñas de 03 años.
- Diseñar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años.
- Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años.
- Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños y niñas de 03 años.

Este trabajo de investigación se **justifica** para buscar la mejora y propiciar la activación de los mecanismos cognitivos y motrices en los niños y niñas, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Y que el docente desarrolle capacidades y actitudes investigativas que le permitan producir conocimientos como la mejora de su propio desempeño profesional; Ya que el juego adquiere un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo; Y favorece la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su óculo- manual.

La investigación prevé beneficios o posibles aportaciones de alcance nacional en tres ámbitos fundamentales:

-En lo **teórico** se recopilarán, procesarán y sistematizarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación del paradigma socio cognitivo para promover la mejora de la calidad de los aprendizajes de los alumnos La investigación prevé beneficios o posibles aportaciones de alcance nacional en tres ámbitos fundamentales en lo **metodológico** la ejecución de este proyecto de línea de investigación ayudará a verificar desde el espacio áulico, la efectividad de las estrategias del paradigma socio cognitivo centrado en el aprendizaje de los alumnos. Es bastante oportuno integrar la actividad de investigación con el quehacer didáctico áulico desde la práctica pre-profesional docente que se desarrolla en la carrera de educación en lo **práctico** la investigación tendrá un impacto directo en el contexto áulico, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los alumnos. Se podrá, a través del proceso y experiencia de investigación, elaborar, producir e

incluso validar instrumentos de investigación y de aplicación didáctica que sirvan de referencia a otros investigadores y que en perspectiva la Universidad podría divulgar como alternativa de mejora de la práctica pedagógica del profesorado y del aprendizaje de los alumnos.

Para Montessori, M (2011) manifiesta que el material concreto permite a los niños investigar y explorar de manera individual e independiente. Posibilitan la repetición, lo que promueve la concentración. ¿Tienen la cualidad de? Aislar las dificultades? Es decir, cada uno introduce una única variable, un solo concepto nuevo, aislándolo y dejando los demás conceptos sin modificar. ¿Los materiales tienen? Control de error? Es el mismo material que le mostrará al niño si lo usó correctamente. De este modo los niños saben que el error forma parte del proceso de aprendizaje, logran establecer frente a él una actitud positiva, se hacen responsables de su propio aprendizaje, y desarrollan confianza en sí mismos.

II REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de investigación.

Las investigaciones con anterioridad son el apoyo científico para el presente trabajo investigación cuyo fin es aportar para mejorar la calidad de la educación, para la cual he seleccionado algunos trabajos que guardan relación con la motricidad fina para dar un mejor reforzamiento de este tema en la investigación.

Antecedentes Internacionales

Para Ciro (2014) en su tesis denominada “Desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del hogar comunitario la esperanza ubicado en el barrio Andalucía”-Medellín, y como objetivo general analizar los factores que inciden en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del Hogar Comunitario La Esperanza, ubicado en el barrio Andalucía. Esta investigación fue desde lo metodológico de tipo cualitativo. Para su desarrollo se utilizó como técnicas de recolección de información la entrevista semi estructurada, la observación participante, la encuesta conto con una población de muestra de 16 niños y niñas de 03 a 04 años de edad, se concluye que resaltar la importancia que tiene la motricidad y el acompañamiento en el desarrollo de las habilidades del niño-niña y de brindarle ese acompañamiento de las habilidades meta cognitivas, ya que estas se potencializan mucho más si se tiene una guía para su crecimiento, se logra contribuir al mejoramiento el desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años y se evidencian avances en los procesos de desarrollo motriz en los niños porque se ha estimulado a través de la propuesta.

Al respecto, Dorantes (2016) realizó una investigación acción participativa titulada: “Estrategias innovadoras para la estimulación de la psicomotricidad fina de niños y niñas de 3 a 5 años de la Escuela Bolivariana María Teresa Coronel”. Bolivariana – Venezuela .Esta investigación tiene como objetivo general Desarrollar la psicomotricidad fina a través de estrategias y actividades manuales en los niños y niñas de primer nivel del centro educativo inicial Bárbula, esta investigación fue de tipo descriptivo, ya que a través de esta se determinó la unidad de estudio describiendo las situaciones reales las cuales permitirán al investigador obtener notas que caracterizan la realidad estudiada, donde se incluye el diagnostico, aplicación de estrategias, para obtener un resultado, la población muestral fue de 24 niños la cual se divide en 14 niñas y 10 niños y niñas del 1er nivel sección I centro educativo inicial Bárbula I. se concluye que se logró el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de primer nivel del centro educativo inicial Bárbula I .Obteniendo así un resultado óptimo en los estudiantes.

Antecedentes nacionales.

Para Minaya & Tamayo (2014) en su tesis denominada: “técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque significativo para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa divino niño del milagro del distrito de Chimbote en el año 2014”, su objetivo determinar si las técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Divino Niño Del Milagro del distrito de Chimbote en el año 2014, la investigación es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes de 5 años de edad del aula los Conejitos. Además, se utilizó la prueba estadística

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

Castillo & Cava (2009) en su tesis “Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa particular Meta - El milagro de la provincia de Trujillo Departamento la Libertad”, llegaron a las siguientes conclusiones: Los educandos, según el post test, logran mejorar significativamente el conocimiento de su esquema juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa a demás lograron mejorar significativamente el conocimiento de su coordinación motriz y estructuración espacio temporal en relación al esquema corporal en más del 90%. De las conclusiones que anteceden, se infiere que el programa de juegos psicomotrices Romali aplicados con la metodología activa, apropiados a los intereses y edad del niño ha hecho posible que los educandos de 5 años de la institución educativa mejoren notablemente el conocimiento de su esquema corporal.

Antecedentes Locales.

García (2015) en su tesis nominada “técnicas y estrategias para desarrollar habilidades motrices en los niños de tres años de la Institución Educativa Particular Talentitos de Piura“ esta investigación tuvo como objetivo general determinar si el diseño de taller de psicomotricidad bajo el enfoque de aprendizaje colaborativo influye en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 601 Francisco Bolognesi - La Brea – Talara, esta investigación fue de tipo cuantitativo tuvo, un diseño de investigación pre – experimental, se llama así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos; La población muestral estuvo constituida por 20 estudiantes de los cuales son 8 niñas y 12 niños Con los resultados obtenidos. Sé concluye aceptando la investigación que sustenta que diseño de taller de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo mejoro el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 601 - Francisco Bolognesi - La Brea – Talara – 2014.

García (2015) en su tesis nominada “técnicas y estrategias para desarrollar habilidades motrices en los niños de tres años de la Institución Educativa Particular Talentitos de Piura" en el año 2015 esta tesis tuvo como objetivo principal determinar técnicas y estrategias para los docentes para desarrollar habilidades motrices en los niños y niñas de tres años de la institución educativa particular “Talentitos” en el año 2015 el estudio es de tipo

descriptivo, el mismo que servirá de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta , las técnicas e instrumentos utilizados fueron encuesta y lista de cotejo, ya que permite la realización de un diagnóstico sobre el desarrollo de las habilidades motrices, se trabajó con una población muestral de 18 niños de los cuales 10 varones 8 mujeres.

En conclusión, se determina que dicha investigación se desarrolló con las mejores estrategias para lograr con eficiencia la meta propuesta, ya que las técnicas e instrumentos utilizados fueron la encuesta y lista de cotejo ya que el resultado fue positivo, para los docentes y niños de la institución educativa particular “Talentitos” Piura.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1. Didáctica.

Según Pérez (2012) la define como: una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia. Es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos. Si observamos detenidamente ambos listados se concluye que la Web 3.0 será una revolución en Internet, no sólo será el futuro en lo que a gestión de contenido se refiere, también aportará una nueva forma de utilizar la Web, sacándola de los ordenados y los móviles y llevándola a casi cualquier objeto cotidiano. Y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social

2.2.1.1 Estrategia didáctica

Para Moreno (2012) Las estrategias están consideradas como secuencias integradas de procedimientos o actividades elegidas con la finalidad de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información. Revise la siguiente cápsula de video en donde podrá observar la experiencia de una profesora con las estrategias didácticas que le ayudará posteriormente con su reflexión y participación en el foro. Realice las siguientes lecturas: La Enseñanza de Estrategias de Comprensión Lectora Isabel Solé y Estrategias de Enseñanza para la promoción de Aprendizajes Significativos.

El aprender con estrategias en forma colaborativa permite al individuo recibir retroalimentación y conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, lo que facilita la aplicación de estrategias meta cognitivas para regular el desempeño y optimizar el rendimiento”.

2.2.1.1.1 Modalidad de organización de la enseñanza.

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

2.2.1.1.2 Juego Lúdico

Para Sequera (2012) define el juego lúdico como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Es muy importante porque les facilita a los aprendizajes como razonar acerca de lo que nos rodea y lograr efectivamente una buena enseñanza, también permite al niño adquirir una fortaleza de conocimientos.

El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (Ministerio de Educación, 2010 p.11).

2.2.1.1.3 Clasificación basada en la teoría de Piaget.

Rodríguez (2018) Es muy importante comprender el desarrollo cognitivo de los niños y entender su mentalidad en cada etapa para poder favorecer y enriquecer su aprendizaje.

El ritmo de aprendizaje de los niños es asombroso. En sus primeros años de vida se produce un desarrollo de su inteligencia y capacidades mentales, como la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas o el pensamiento.

Piaget es uno de los psicólogos más famoso de la historia por sus descubrimientos sobre la infancia y el desarrollo de la inteligencia en niños. Dedicó su vida a investigar las diferentes etapas del crecimiento, y a entender cómo evolucionan en ellas nuestros patrones del

aprendizaje, pensamiento y desarrollo cognitivo. Este artículo explica la Teoría de Piaget y ofrece una explicación sobre las diferentes etapas del desarrollo del niño.

2.2.1.1.4 Clasificación basada en la experiencia docente

Según Titone, R. & Nérici, I (2007) cuando se realiza una clasificación de métodos suele hacerse de manera muy personal, de acuerdo a experiencias e investigaciones propias. En este texto, he preferido valirme de clasificaciones tradicionales, fundamentalmente por la utilización del lenguaje y la terminología, de todas conocidas. No obstante, me he permitido variar la nomenclatura en algún momento, con el fin de adaptarla mejor a los tiempos, los avances en el conocimiento del aprendizaje y la relación con las nuevas tecnologías en la educación.

- 1.- Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento: Método deductivo, método inductivo, método analógico o comparativo
2. Los métodos en cuanto a la organización de la materia: Método basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica, método basado en la psicología del alumno
- 3.- Los métodos en cuanto a su relación con la realidad: Método simbólico o ver balístico, método intuitivo.
- 4.- Los métodos en cuanto a las actividades externas del alumno: Método pasivo, método activo
5. Los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos: Método globalizado, método especializado

6.- Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado: Dogmático, heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar)

2.2.1.2 Secuencia didáctica del juego

Guerra & Murcia (2018) nivel de aula trabajar temáticas que sean acordes para los niños es muy importante, ya que en ellas se encuentran diversas posibilidades de desarrollar habilidades características e indispensables de la edad preescolar como la actividad comunicativa. Por esta razón, se considera relevante identificar las necesidades e intereses de la población infantil en este aspecto, para posteriormente, diseñar configuraciones didácticas como la secuencia didáctica del juego en el marco del adecuado desarrollo de los niños. Es por ello, que el presente estudio tiene como sustento teórico el enfoque histórico-cultural de Vygotsky y se busca presentar aportes a nivel pedagógico y didáctico que permitan, por un lado, promover prácticas orales y, por otro lado, prevenir dificultades en el aprendizaje. Para la adecuada sistematización de la información, la investigación se realizó bajo el enfoque mixto, que implica la recolección, análisis y vinculación de datos cualitativos y cuantitativos. Debido al interés de las estudiantes en la Licenciatura en Pedagogía Infantil por trabajar con niños que viven en condiciones poco favorables para su desarrollo, nace la preocupación a nivel pedagógico y didáctico de ejercer acciones preventivas para evitar el fracaso escolar. Por tal motivo, se ve la posibilidad de diseñar un programa educativo que favorezca el desarrollo psicológico de los niños y a su vez, permita trabajar en el aula actividades acordes a sus necesidades, específicamente relacionadas con el juego y la actividad comunicativa.

2.2.1.3 El juego como actividad de desarrollo cognitivo.

Constanza (2017) El juego es el elemento central en su trabajo. Enseñan a maestros, padres de familia, ludotecarios, directores de colegio, secretarios de educación e incluso a políticos que divirtiéndose se aprende, y mucho.

Pero ¿qué se aprende? Según los expertos, a trabajar en equipo, cooperar, pedir ayuda, ayudar a los demás, seguir instrucciones, manejar emociones, entender el punto de vista de otra persona, negarse de manera apropiada, ser crítico y ser justo. En otras palabras, con el juego, el ser humano logra un desarrollo cognitivo, emocional y social, más si es un niño.

El belga Michel Van Langendonck, vicepresidente de la Asociación Internacional de Ludotecas, y la brasileña Adriana Friedman, creadora y coordinadora del Centro de estudios e investigación en simbolismo, niñez y desarrollo, fundado en los años 90, nunca han estado en Colombia, vienen por primera vez para compartir sus experiencias y visiones sobre el tipo de educación y de formadores que hoy necesita el país, donde el reto mayor es la convivencia, y la manera de lograrla es jugando.

2.2.1.3.1 Importancia del juego en el aprendizaje.

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

Asimismo, Gálvez & Sangama (1992), realizó una investigación que tiene por objeto incrementar el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de cinco años de un

centro educativo inicial, la muestra fue de cuarenta niños de ambos sexos, el instrumento fue la lista de cotejo de veinte ítems. Tipo de investigación aplicada -tecnológica Muchos niños de cinco años no poseen el desarrollo de las destrezas motrices, esto se observó cuando ellos realizaban actividades como: recortar, pegar, delinear, pintar etc. Los docentes deben poner énfasis en las actividades de psicomotricidad a fin de preparar a los niños para un aprendizaje más integral en la edad preescolar, partiendo de la estimulación temprana.

2.2.1.3.1.1 Enfoque metodológico de aprendizaje.

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

Ancalla & Hualpa (1998), la investigación que hizo fue pretender verificar la eficacia de un programa de educación psicomotriz que favorezca el desarrollo de la coordinación óculo-manual en los niños de cuatro años, con la finalidad de sentar las bases para una propuesta educativa sentada en la caracterización de un grupo concreto de niños, la muestra fue de cuarenta niños y niñas de cuatro años, el instrumento fue “Guía de cotejo”. El programa de educativo psicomotriz ayudó a mejorar significativamente la coordinación viso motora de los niños, el dominio de los movimientos disociados fue significativo de los que no participaron en el programa. Los futuros trabajos de investigación deben de aplicar nuevos programas y metodologías que permitan optimizar el área psicomotriz.

2.2.1.3.1.2 Enfoque significativo.

Manifestó Ausubel, D (1983) se produce cuando el alumno es capaz de establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y lo que ya se conoce, el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Por otro lado Cubero (2005), al referirse sobre la teoría del Aprendizaje significativo menciona que este tipo de aprendizaje debe ser verbal, comprensivo, donde se soluciones problemas, se creen relaciones sustantivas (no arbitrarias) entre nuevos conocimientos de los que ya disponen los alumnos. Estas relaciones implican un cambio cualitativo en los conocimientos personales para nuevos significados. El aprendizaje significativo se puede producir no sólo por descubrimiento sino por recepción.

2.2.1.3.1.3 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.

Según Ausubel, D (1983) el aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso, el conocimiento previo condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Y a continuación tenemos los siguientes requisitos:

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

2.2.1.3.1.4 Tipos de aprendizaje significativo.

Para Fingerman (2010) Lo primero que debe aprenderse significativamente son los símbolos, en general representados por palabras, pues en ellos se basarán los demás aprendizajes, que los necesitarán, para adquirirse e integrarse significativamente. Esto se denomina para Ausubel, el aprendizaje de representaciones consiste en retener el nombre de las palabras y otros símbolos, y asociarlos con lo que representan. Cuando uno aprende una palabra, ésta es carente de todo sentido, sin saber lo que representa, ya que podría haberse llamado de otro modo. Aprender representaciones es asignar un símbolo a una idea. Ver un gato, y saber que es la experiencia va a ir indicando, por ejemplo, que todos los animales cuadrúpedos que maúllan se identifican con el vocablo gato, y entonces, cuando se haya aprendido, no será necesario ver un gato para entender de qué se está hablando, cuando alguien mencione ese

concepto. En este caso se ha aprendido un concepto, que es la generalización de una representación, y permite atribuir el concepto de gato a todos los miembros de la especie.

El tercer aprendizaje significativo, es el aprendizaje de proposiciones, donde las palabras se combinan formando ideas nuevas en forma de oraciones, que tienen un significado distinto que la suma de las palabras que contiene. Para comprender significativamente una proposición debemos primero conocer el significado de cada concepto que la conforma, y luego el significado de la oración total, que posee un significado compuesto

2.2.1.3.1.5 Situación del aprendizaje significativo.

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

2.2.1.3.1.6 Condiciones para el aprendizaje significativo.

Según Ausubel (1983 c) para que el aprendizaje significativo sea posible, el material debe estar compuesto por elementos organizados en una estructura organizada de manera tal que la partes no se relacionen de modo arbitrario. Pero no siempre esta condición es suficiente para que el aprendizaje significativo se produzca, sino es necesario que determinadas condiciones estén presentes en el sujeto.

1.- Ambiente institucional favorable. Una condición necesaria para el aprendizaje institucional es que los colaboradores de una organización tengan la seguridad psicológica para expresarse abiertamente, se relacionen en un clima de respeto y aprecio a las diferencias de opinión, estén abiertos a nuevas ideas y tengan tiempo para la reflexión. Las organizaciones que aprenden requieren de un ambiente donde se valore el saber de los miembros del equipo, sus diferentes formas de aprender y sus aportes para el aprendizaje de la organización.

2.- Prácticas y procesos específicos de aprendizaje. Esta condición se refiere a la necesidad de las organizaciones que aprenden por contar con agendas de aprendizaje, así como de procesos y tiempos específicos para compartir, analizar y generar conocimiento y para la formación, capacitación y transferencia de conocimiento.

3.- Liderazgo que refuerce el aprendizaje. Se refiere al papel activo de los líderes de la organización en relación al aprendizaje. Las organizaciones que aprenden necesitan de líderes que invitan a los equipos a dar sus opiniones en las discusiones, que escuchan atentamente, que promueven múltiples puntos de vista, que abren espacios para identificar problemas, retos y soluciones para la organización y sus prácticas.

2.2.1.4 Recursos como soporte de aprendizaje

Según Linares, G. & Olivares, M. (2011) Materiales Didácticos para Educación Inicial
Materiales que utiliza el niño y la niña en el Área Cognitiva y en el Área Psicomotora

Área Cognitiva: Mono test, memoria, domino, ruleta del saber, tacos, rompecabezas, cubos para armar, legos.

Área Psicomotora: Tenemos, masa flexible, moldeado, rasgar, arcillas, plastideos, actividades deportivas. Área Motoras: Saltarana, salta de obstáculo, flexiones de brazos y piernas, cuerdas y trepar escaleras. Imágenes Gifs

2.2.2 Material concreto.

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

2.2.2.1 Características.

Según Grisolfía (2009) Son aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta, como podemos ver, un recurso educativo es: Cualquier material que no habiendo sido diseñado específicamente para el aprendizaje, es utilizado en este contexto, cuando el docente decide incorporarlo en el desarrollo de su sesión de aprendizaje se denomina “recurso educativo”, características del material educativo Componente físico Viene a ser el soporte material y técnico. Componente simbólico Entendido como un sistema de símbolos o lenguaje que cada material privilegia para representar y comunicar –a través de sus componentes físicos– la información o los contenidos.

2.2.2.2 Selección de material concreto.

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

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

2.2.2.3 Motricidad.

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

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

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

2.2.2.3.1 Desarrollo de la motricidad.

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

El desarrollo de la motricidad fina es muy importante para el niño, porque la progresiva maduración de la neuromusculatura en la edad pre escolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo neuromuscular. La estimulación temprana favorece el desarrollo del ser humano en sus primeros años de vida, el objetivo es brindar estímulos que provoquen una reacción o una influencia sobre alguna función, estos estímulos pueden ser externos como internos, físicos o afectivos.

2.2.2.3.2 Motricidad fina.

Según Caraval (2013) El término motricidad fina se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Nosotros creemos también que el niño inicia la motricidad fina hacia el año y medio cuando, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en un bote o en una botella o agujero. “La motricidad fina implica un nivel elevado de

maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión”

2.2.2.3.3 Clasificación de la motricidad fina.

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

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

a).- Coordinación Viso-Manual: La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo.

Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual: pinta, punzar, enhebra, recortar, moldear, dibujar, colorear.

b).- Coordinación Facial: Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

1.- El del dominio muscular

2.- La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a

Través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevarán a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

C).- Coordinación Fonética: Es un aspecto dentro de la motricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida: Descubre las posibilidades de emitir sonidos.

- No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos.

d).- Coordinación Gestual: Las manos: Diadoco cinesias

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.

Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta los 10 años.

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

2.2.2.3.4 Desarrolló de la motricidad fina en los niños de 3 años.

Mijangos (2005) citado por Pérez (2013), “Manifiesta que motricidad fina influye mucho en la edad preescolar, especialmente en los niños de tres años ya que se conecta especialmente con la progresiva maduración de la neuromusculatura ,permitiendo así el aprendizaje de conducta adaptativa , lenguaje, conducta personal social ,el ser humano en sus primeros años de vida, el objetivo es brindar estímulos que provoquen una reacción o una influencia sobre alguna función, estos estímulos pueden ser externos como internos, físicos o afectivos, debe ser adecuada, continua, sistemática, gradual, diferenciada, bien dirigida cualitativamente, debiendo incluir todo aquello que es indispensable en el desarrollo del niño, en todo lo relacionado en lo sensorial, afectivo, cognoscitivo, motor, la formación de hábitos y organización de la conducta

Según Márquez (2008) El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como las habilidades de motricidad fina, los niños de 3 años se caracterizan por tener el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples, pueden doblar un papel a lo largo y a lo ancho, Puede tirar una pelota.

2.2.2.4 Control de la motricidad fina.

Según Clínica Diagnostico a Tiempo Madrid Madrid (2015) el control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar. Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos,

los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. La dificultad para hablar, comer y escribir en personas con mal de Parkinson se debe a la pérdida del control de la motricidad fina.

El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan: Conocimiento planeación, Coordinación, Fuerza muscular, Sensibilidad normal, las siguientes tareas pueden ocurrir sólo si el sistema nervioso madura en la forma correcta: Recortar formas con tijeras, Dibujar líneas o círculos, Doblar ropa, Sostener y escribir con un lápiz, Apilar bloques.

2.3 Hipótesis de la investigación.

La aplicación de juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”, Zarumilla Región Tumbes 2017

III METODOLOGIA.

3.1 Diseño de la investigación.

En esta investigación se utilizó el diseño pre-experimental y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido de estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”,

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O_1 _____X_____ O_2

Dónde:

O_1 = evaluación de estudiantes de 03 años (pre-test)

X= aplicación de experimento (juegos didácticos)

O_2 = evaluación de estudiantes de 03 años (post-test)

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

3.2 Población y muestra.

La población en estudio estuvo formada por 32 alumnos de 03 años, de educación inicial de la institución educativa parroquial “San Agustín”, están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1 Población y muestra

PROVINCIA	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GRADO Y SECCIÓN	NUMERO DE ESTUDIANTE	
			VARONES	MUJERES
Zarumilla	Institución educativa parroquial “San Agustín”	03 años	20	12
TOTAL			32	

FUENTE:

La Institución Educativa Parroquial San Agustín dirigida por hermanas Agustinas Hijas del Santísimo Salvador fue creada por un grupo de padres de familia en el año 1980 bajo la dirección de la Hermana. Eliza Zapata More (Religiosa) con solo dos aulas de 3 y 4 años anualmente se fueron incrementando las aulas hasta contar con los tres niveles de educación a la actualidad cuenta ya con 37 años de vida Institucional en los cuales ha dado grandes logros para la provincia de Zarumilla departamento de Tumbes a la actualidad su directora es la Hermana Florencia Ibáñez Chinchay ubicado en el asentamiento humano Campo Amor y la Panamericana Norte

3.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.

Tabla 2 Matriz de Operacionalización

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
¿De qué manera los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”	V.I Juegos lúdicos material concreto	Variable independiente La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.	Juegos con plastilina	Juega y disfruta explorando libremente maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pega plastilina dándole forma al caparazón del caracol.
			Juegos a rasgar papel periódico	Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al rasgar el papel.	<ul style="list-style-type: none"> • Rasga papel con la mano para la técnica del collage.
			Juegos con pedazos de papel	Disfruta la sensación que genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizo bolitas de papel sobre la imagen
			Juegos con punzón	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en que se encuentra y los objetos que utiliza	<ul style="list-style-type: none"> • Punza sobre los puntos de la imagen
	V.D.		Coordinación Viso manual.	Coordina sus movimientos al nivel de viso manual en acción al	<ul style="list-style-type: none"> • Modela con plastilina figuras variadas.

	Motricidad fina	<p>Variable dependiente</p> <p>La Motricidad fina es la coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los ojos. En relación con las habilidades motoras de las manos y los dedos, el término destreza se utiliza comúnmente.</p>		<p>modelar, enhebrar, insertar, embolilla, punzar y trazar líneas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enhebra cuerda en siluetas de las frutas de color rojo. • Inserta cuerda en las cuentas grandes. • Realiza rasgado de papel. • Embolilla bolitas de papel crepe y pega sobre la imagen.
			Coordinación Facial	<p>Manifiesta a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estado de ánimo (Felicidad, tristeza, enojo, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imita gestos de las emociones que realizan la docente. • Expresa, a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad. • Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.
			Coordinación Gestual	<p>Se apoya en movimientos y posturas para realizar diversas acciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mueve los dedos al ritmo de una canción. • Reproduce figuras en el aire en forma de espiral y circular.
			Coordinación Fonética	<p>Expresa sonidos y palabras de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entona la canción que escucha siguiendo el sonido. • Imita sonidos de su entorno. • Imita los sonidos de los animales domésticos.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo, dichos instrumentos fueron tomados y adaptados de la tesis de Kelly Yamelly Iparraguirre Jaque, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

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

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

3.5 Plan de análisis.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el Comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos

obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0.

Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Tabla 3 Escala de calificación.

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

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

3.6 Matriz de consistencia.

Tabla 4 Matriz de consistencia.

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA	POBLACIÓN
Juego lúdico basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa “San Agustín” 2017	¿ De qué manera los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” año 2017?	<p>General. Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” año 2017</p> <p>Objetivos específicos Evaluar la motricidad fina a través de un Pre test en los niños y niñas de 03 años.</p> <p>Diseñar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material Concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años. Aplicar los juegos lúdicos basados en el</p>	La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” año 2017	<p>VI Juego lúdico material concreto</p> <p>VD Motricidad fina</p>	<p>Tipo: Investigación Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:</p> <p>O1 <input checked="" type="checkbox"/> X <input type="checkbox"/> O2</p> <p>Dónde:</p> <p>O = Estudiantes de 03 años de edad de la de la institución educativa parroquial “San Agustín” O1 = Pre-test al grupo</p>	El estudio se realizó con los estudiantes de la institución educativa parroquial “San Agustín” “con niños y niñas de 03 años de edad Región Tumbes en el año 2017, los cuales a la vez constituyen la población y la muestra.

		<p>enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años.</p> <p>Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños y niñas de 03 años.</p>			<p>X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo</p>	
--	--	--	--	--	--	--

3.7 Principio ético.

El trabajo de la investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce el programa” juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”, año 2017 para mejora la motricidad fina mediante la utilización de material concreto y que los resultados obtenidos no sean manipulados, respetados las respuestas de los participantes en el trabajo de la investigación así mismo, se respetara el derecho de autor de la información utilizada en el desarrollo de las investigaciones ofreciendo un acercamiento teórico conceptual de los juegos lúdicos del enfoque significativo de la motricidad fina .

IV. RESULTADOS

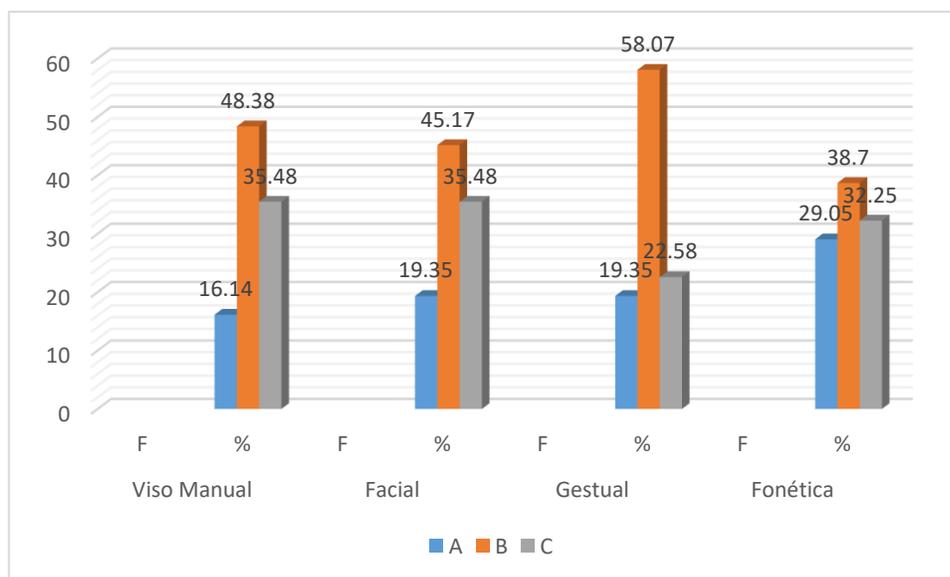
4.1 Resultado de la base de datos del pre test

Tabla 5

Indicador	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	F	%	F	%	F	%	F	%
A	6	18.75	7	21.87	7	21.87	9	29.05
B	15	48.38	14	45.17	18	58.07	12	38.70
C	11	35.48	11	35.48	7	22.58	11	35.48
Total	32	100	32	100	32	100	32	100

FUENTE: Lista de cotejo aplicados a los alumnos de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” - Zarumilla

Grafico 1



En la tabla 5 y grafico 1 se muestra los resultados del pre test por dimensiones de la motricidad fina de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial San Agustín en donde observamos el bajo rendimiento de los niños al desarrollar su motricidad fina.

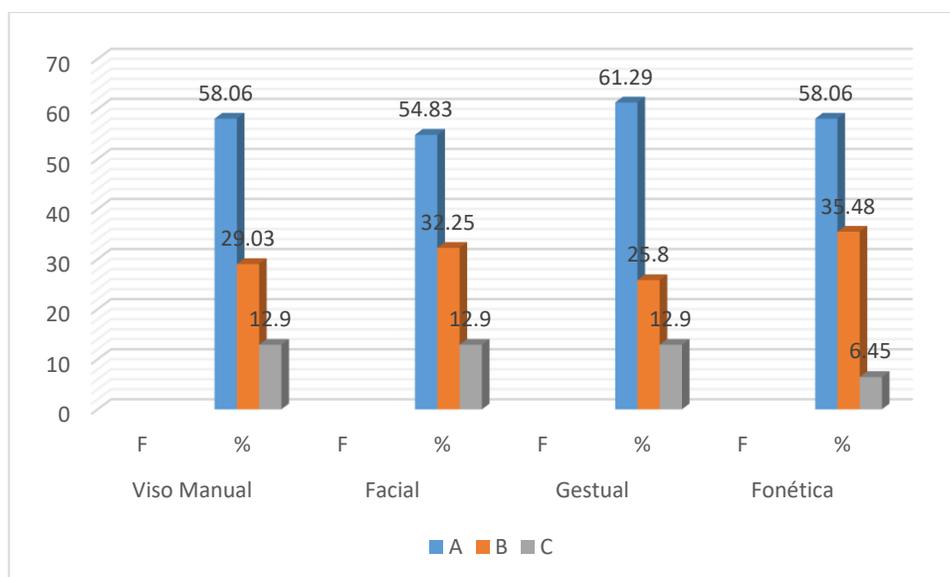
4.2 Resultado de la base de datos del post test

Tabla 6

Indicador	Viso Manual		Facial		Gestual		Fonética	
	F	%	F	%	F	%	F	%
A	19	61.29	18	58.06	19	61.29	18	58.06
B	9	29.03	10	32.25	9	29.03	11	35.48
C	4	12.90	4	12.90	4	12.90	3	9.37
Total	32	100	32	100	32	100	32	100

FUENTE: Aplicación de las sesiones de aprendizaje y la lista de cotejo a los alumnos de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” - Zarumilla

Grafico 2



En la tabla 6 y grafico 2 se muestra los resultados del post test por dimensiones de la motricidad fina de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial San Agustín en donde observamos el alto rendimiento de los niños después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje mostrando una mejor calificación en la escala de la eficacia de la motricidad fina.

4.3 PRUEBA DE WILCOXON

Tabla 7 De Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST –	Rangos negativos	29 ^a	15,76	457,00
POSTEST	Rangos positivos	1 ^b	8,00	8,00
	Empates	1 ^c		
	Total	31		
a. PRETEST < POSTEST				
b. PRETEST > POSTEST				
c. PRETEST = POSTEST				

Tabla 8 De Estadísticos de prueba.

	PRETEST – POSTEST
Z	-4,638 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b. Se basa en rangos positivos.

En la tabla de la prueba de Wilcoxon, cuadros de rangos, se puede visualizar los resultados obtenidos del pre y pos test en donde se acepta el pos test y se rechaza el pre test. Ya que el valor estadístico de Z es $-4,638^b$ $P = + 0,000$ y que es el área de aceptación lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos de los estudiantes de 03 años.

4.4 Análisis de los Resultados.

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

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

Como se observa en los resultados del pre test; a través de la tabla 5 y gráfico 1; los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo. En donde corresponde a viso manual el 35.48%, en coordinación gestual 21.87% facial 35.48% coordinación fonética el 35.48% que significa que están en la categoría de inicio del aprendizaje. Este resultado se obtiene por la falta de desconocimiento de estrategias o métodos por parte de las docentes del nivel inicial, que permitan desarrollar la motricidad, dando prioridad a las actividades cognoscitivas, es por eso que los niños y niñas presentan dificultades por que las docentes mismas ignoran estrategias propias para desarrollar este nivel. La motricidad se logra utilizando estrategias que despierten el interés y motiven a los niños y niñas a desarrollarla adecuadamente. Para ello existen estrategias que pueden

corroborar a lograr este nivel en los niños y niñas, por ejemplo, el juego, muchas docentes desconocen la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como el fino por darle prioridad a otras áreas del conocimiento.

4.4.2. Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto.

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

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

En la tabla 6 y gráfico 2; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos test. En lo que corresponde a viso manual el 61.29%, en coordinación facial 58.06% , coordinación gestual 61.29% coordinación fonética el 58.06% indicando una mejora en la motricidad.

Esto demuestra que el material concreto 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 material concreto 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.

Bruner (1976) Afirma que el juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento del ser humano; En el juego el niño expresa su personalidad integral ya habilita el autodescubrimiento, de exploración y experimentación, a través de la cual el niño se descubre y se conoce así mismo, ósea es una realidad externa. El investigadora Anaya sostiene en su investigación " que la motricidad 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 motricidad y desarrollo motor.

4.4.4. Determinar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de los juegos lúdicos.

Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Por último, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 4,638^b después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000; el cual es menor Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de material concreto basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 03 años de la institución educativa parroquial “ San Agustín “el año 2017.

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a ello Barbosa (2010) que manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con resolución de problemas y para que los estudiantes disfruten en el aprendizaje. 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.

V. CONCLUSIONES.

5.1 Conclusiones.

- Se evaluó por medio de un pre test en donde reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”, obtuvieron un nivel de motricidad fina, un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión individual a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales requeridos.
- Se diseñaron juegos con los niños y niñas influyen positivamente en la estimulación de la inteligencia motivo por el cual se diseñaron juegos lúdicos para la mejora del desarrollo de la motricidad fina como : Amasado ,rasgado, pajilla, cuentas, ligas, cordones, pinzas, enhebrar, rompecabezas y ensartes para ser aplicados en las 15 sesiones de aprendizaje
- Se aplicaron juegos lúdicos durante las 15 sesiones de aprendizaje pudiéndose observar la mejora del desarrollo de la motricidad fina a través del avance de las sesiones de aprendizaje.
- Se evaluó por medio del pos test nos da a conocer que el uso de la estrategia didáctica (Juegos) generó expectativas de mejora en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín”

5.2 Recomendaciones:

- Es muy importante que los docentes que ejercen en aula se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que conozcan las modalidades de organización de enseñanza, los enfoques metodológicos, y que utilicen el recurso de soporte de aprendizaje, con el fin de mejorar la motricidad fina en los niños de 03 años de educación inicial.
- Facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, en donde el explore, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo.
- Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y en ellos deben promover proyectos productivos y significantes que mejoren la calidad de la educación.

RECOMENDACIONES A PADRES

Que los padres tomen con responsabilidad el apoyo que piden sus hijos en el proceso de enseñanza, ya que su ayuda es de gran valor para que la adquisición de los aprendizajes se haga más interesante y beneficiosa para ellas(os) garantizando el éxito escolar.

Que los padres realicen ejercicios manuales con frecuencia para crear ellos(as) actitudes imitativas positivas las misma, que con el adiestramiento o la intención de aprender desarrollen su motricidad fina

A DOCENTES

El docente debe ser un activo observador dentro del aula, sólo así podrá darse cuenta si sus alumnos un tiene dificultades o necesidades de apoyo para desarrollar la motricidad fina y tomar de inmediato las correcciones necesarias para ayudarlo o proponer alternativas de solución.

Realizar ejercicios de motricidad fina con la finalidad de que los niños y niñas exploren, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo

Implementar dentro de la labor docente el trabajo con proyectos de aula posibilitando la integración de áreas y la construcción de aprendizajes significativos que se basan en la participación de toda la comunidad educativa

Elaborar proyectos por parte de los docentes dentro del aula posibilitando la igualdad entre los niños y niñas en la construcción de aprendizajes significativos teniendo la participación de toda la comunidad educativa que beneficien a los estudiantes

- Implementar metodología basada en juegos infantiles para disminuir problemas de conducta.

LAS INSTITUCIONES

Las instituciones educativas deben abrir espacios a los alumnos que buscan realizar su práctica profesional de tal manera que aporten con su propuesta nuevas estrategias que beneficien en la formación integral de las niñas(os).

La educación no puede mantenerse estática y requiere de transformación para lograrlo necesita de la participación activa de trabajo en equipo, donde todos los agentes de la Institución actúen activamente en los procesos de aprendizaje y en el diseño de alternativas metodológicas que promuevan activamente los procesos educativos.

5.3 Aspectos complementarios.

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

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

Materiales para trabajar la motricidad fina: La motricidad fina es una parte esencial del desarrollo de los más pequeños y comprende todas aquellas actividades que implican precisión, un alto nivel de coordinación óculo-manual, una fuerza controlada y una buena concentración. Su dominio además será fundamental para la adquisición de determinadas habilidades y aprendizajes posteriores como la escritura.

La mejor forma de ayudar a promover estas y otras habilidades es proporcionarles una amplia gama de materiales y dejarles manipular y experimentar con ellos. Es importante ofrecerles distintas y variadas propuestas que les permitan poner a prueba y desarrollar todas aquellas habilidades que en un futuro necesitarán dominar.

Hemos recogido algunas sencillas y entretenidas actividades que ayudarán a tus niños a desarrollar estas importantes habilidades motoras finas

Pompones: Agarrarlos, pellizcarlos o traspasarlos de un recipiente a otro estas pequeñas bolitas pueden resultar unas grandes aliadas para el desarrollo de la motricidad fina.

Dependiendo de la edad y habilidad de los niños, podéis añadir todo tipo de retos educativos como la identificación y clasificación de colores, tamaños, contaje...

Pinzas para colgar la ropa: Unas simples pinzas de tender la ropa pueden ser un ejercicio buenísimo para mejorar la motricidad fina. Mientras los niños juegan con las pinzas estarán fortaleciendo los dedos índice, corazón y pulgar, y midiendo la fuerza que tienen que hacer en la presión.

Gomas: Los niños podrán fortalecer sus habilidades de motricidad fina, mientras colocan gomas alrededor de los tubos. Es una actividad muy simple pero puede convertirse en un divertido reto.

Pinzas depilatorias: Jugando con las pinzas están trabajando la fuerza en dedos y mano, y al mismo tiempo la estabilidad en el codo y el hombro.

Limpiapipas: Otra actividad muy simple y divertida es poner los limpia-pipas en los agujeros de una cesta o colador, pueden atravesarlo o incluso crear divertidas formas y nudos con ellos. También podéis utilizarlos de soporte para ensartar bolitas, macarrones, pajitas...

Pajitas: Ensartar pajitas es una actividad fantástica para promover el desarrollo de la motricidad fina en los más pequeños. Requiere concentración, fomenta el uso de la

pinza entre el pulgar y el índice, y fortalece de forma natural los músculos de la mano que serán vitales para sujetar el lápiz más adelante.

5.4 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Ausubel, (1983) aprendizaje significativo. [Visitado el 12 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

Anaya, M (2013) desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación [Visitado el 14 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-padres/motricidad11/285-desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion>

Baracco, N (2011) motricidad y movimiento [Visitado el 14 de noviembre 2015] disponible en: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>

Barrios C. "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". Tesis presentada y publicada por la Universidad Nacional del Santa. Chimbote – Perú 2008.

Ballester (2002) enfoque metodológico de aprendizaje. [Visitado el 12 de noviembre 2015] disponible en: <http://www.ielalibertad.edu.co/index2.php?id=6009&idmenutipo=112&tag=col>

Bruner (1976) Afirma que el juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento del ser humano. https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP11760_19.pdf&area=E

Cano, D (2009) Rehabilitación pediátrica y Estimulación [Visitado el 18 de noviembre 2015] disponible en: <http://dmariacano.fullblog.com.ar/motricidad-fina.html>

Castillo & Cava (2009) En su tesis denominada: Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP Metac- El milagro de la provincia de Trujillo Departamento la Libertad.

Calatayud, M. " 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". Tesis presentada y publicada por la Universidad Nacional del Santa. Chimbote – Perú 2005.

- Caraval (2013) motricidad fina [Visitado el 15 de noviembre 2015] disponible en:<http://yolypila.blogspot.pe/2013/04/concepto-de-motricidad-fina.html>
- Concepción (2006) orientaciones metodológicas para el uso del material didáctico en el nivel inicial. [Visitado el 13 de noviembre 2015] disponible en:
http://www.educando.edu.do/Userfiles/P0001%5CFile%5Cmanual%20didactico%20final%205_Manual%20Material%20Didactico%20inicial.q_2.pdf
- Clínica DAM Madrid (2015) Control de la motricidad fina [Visitado el 18 de noviembre 2015] disponible en: <https://www.clinicadam.com/salud/5/002364.htm>
- Crespillo .E. (2010) importancia del juego en el aprendizaje [visitado el 10 de noviembre 2015] disponible en :
http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm
- Díaz, M. (2004) modalidades de la organización de la enseñanza [visitado el 6 de noviembre] Disponible en:
http://www.uvic.es/sites/default/files/Ensenanza_para_competencias.PDF
- Grisolía (2009) uso didácticos de los medios [Visitado el 13 de noviembre 2015] Disponible en: <http://medios-didacticos.blogspot.pe/>
- Jesica (2013) Requisitos para lograr el aprendizaje significativo [Visitado el 30 de setiembre] disponible en :<http://jessica-riveraespin1990.blogspot.pe/2013/04/requisitos-para-lograr-el-aprendizaje.html>
- Linares, G. & Olivares, M (2011) material didáctico para educación. [Visitado el 12 de Noviembre 2015] disponible en:
<http://es.slideshare.net/romuloenrique/trabajo-de-grado-i-8684995>
- Márquez (2008) Psicomotricidad infantil [Visitado el 18 de noviembre 2015] disponible en: <https://www.clinicadam.com/salud/5/002364.html>
- Minaya, &, Tamayo.C “Tesis basado en las técnicas gráfico plásticas bajo el enfoque Significativo para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa divino niño del milagro del distrito de Chimbote en el año 2014”, tesis presentada y publicada por la universidad de Chimbote- Perú 2014.

- Moreno, O. (2021) Las estrategias didácticas están consideradas {2 de setiembre del 2016} disponibles en: <http://es.slideshare.net/Yibmoreno/estrategias-didcticas-12941706>
- Montessori, M: [sede web] material concreto. [Visitado el 14 de noviembre 2015]
disponible en: <http://www.fundacionmontessori.org/Materiales-Concretos.htm>
- Pérez, T. (2012) uso didáctico de los medios [Visitado el 13 de noviembre 2015]
Disponible en: <http://definicion.de/didactica/>
- Pitluk L. (2017) secuencia didáctica del juego
disponible en <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12309>
- Ribes, M (2018) clasificación basada en la teoría de Piaget
<https://blog.cognifit.com/es/teoria-piaget-etapas-desarrollo-ninos/>
- Rogiers y Peyser (2014) situación del aprendizaje significativo. [Visitado el 12 de Noviembre 2015] Disponible en:
https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Planes%20Nacionales/Attachments/434/2.%20CNB_%20Nivel%20Preprimario_.pdf
- Sequera, B. (2012) El juego es {visitado el 2 de setiembre del 2016} disponible en
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.pe/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Titone, R y Nérici,I(2007) Los métodos de enseñanza [visitado el 8 de noviembre 2015]
disponible en:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- Hilda Fingerman (2010) Tipos de aprendizajes [Visitado el 30 de septiembre] disponible
en: <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/tipos-de-aprendizaje-significativo>
- Valiño,G (2016) el juego como actividad de desarrollo cognitivo
disponible en: <http://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-del-juego-para-el-desarrollo-congnitivo-y-social-40370>
- Vygotsky (1924) define al juego, como instrumento y elemento impulsor del desarrollo mental del niño
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos>

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Juego lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín” _ Zarumilla, región Tumbes 2017

COORDINACION VISOMANUAL	SI	NO
• Moldea plastilina figuras variadas.		
• Enhebra cuerda en siluetas de frutas de color rojo.		
• Inserta cuerda en cuentas grandes		
• Realiza rasgado de papel.		
• Embolilla bolitas de papel crepe y pega sobre la imagen.		
COORDINACION FACIAL		
• Imita gesto de las emociones que las realiza la docente.		
• Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad		
• Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: Abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.		
COORDINACION GESTUAL		
• Mueve los dedos al ritmo de una canción		
• Reproduce figuras en el aire en forma de espiral y circular.		
COORDINACION FONETICA		
• Entona la canción que escucha siguiendo el sonido		
• Imita sonidos de su entorno.		
• Imita sonidos de los animales domésticos.		

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

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

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

objetos, de los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis y manipulación que allá realizado previamente por parte del niño mediante sus actividades corporal, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

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

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

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

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

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿ De qué manera los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de 03 de la institución educativa parroquial “San Agustín” Zarumilla, región Tumbes 2017?

3. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

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

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

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

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

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

4. PLAN DE APRENDIZAJE:

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje

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

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

SESION DE APRENDIZAJE N°01

DATOS GENERALES:

- 1.- **I.E. P** :” San Agustín “
- 2.- **AREA** : Personal social
- 3.- **TEMA** : Juego con plastilina.
- 4.- **MOMENTO** : EXPRESION GRAFICO PLASTICO
- 5.- **FECHA** : lunes 25 de abril del 2017.
- 6.- **RESPONSABLE** : Lucila Del Noblecilla Montealegre.
- 7.- **SECCION** : 3 Años

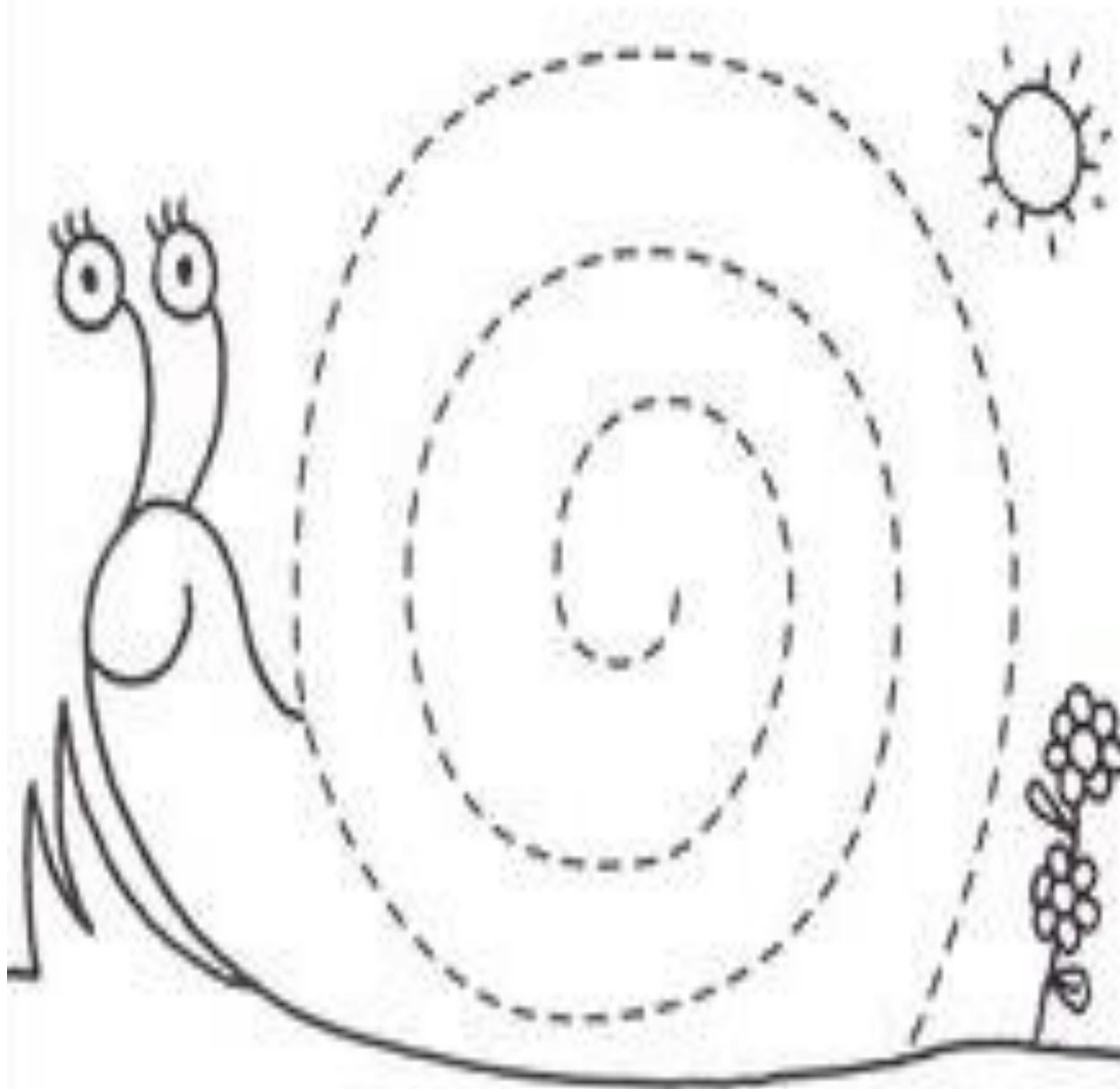
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices variadas con autonomía. • Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al delinear. 	<ul style="list-style-type: none"> • plastilina • Patio • Dinámicas • Hojas de aplicación. • .Lápices. • Plumones • colores • crayolas. 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA		MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Actividades permanentes VIERNES 25 DE ABRIL	Bienvenida a los niños Juego libre en sectores. Oración de la mañana Asistencia Recordamos normas del aula INICIO: La docente entrega a los niños trozos de plastilina para que moldeen gusanitos de varios tamaños pero orientándolos a que utilicen los dedos y las manos	*Hojas de aplicación. *Borradores. *Lápices. *Plumones, colores o crayolas.	20 minutos	

	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente pide a los alumnos (as) que formen una fila para luego indicarles que vamos a salir al patio a trabajar parte de la sesión del día ya en el patio la docente pide a los niños que nos sentemos en el suelo haciendo un círculo abrimos nuestras piernas y les proporciona un vasito con agua y les pide que mojen el dedo índice y hagan trazos en el piso</p> <p>RELAJACION: La docente pide a sus alumnos (as) que se coloquen en un lugar determinado del patio y cuando se dé la indicación, muevan los brazos al costado de mi cuerpo, recordando recordándole que tomen aire por la nariz y voten por la boca, soplando suavemente.</p> <p>MOMENTO EXPRESION GRAFICO - PLASTICO. La docente coloca en un papelorio en forma vertical con varios espirales; Luego proporciona a los alumnos (as) una hoja de aplicación con dibujos de un caracol con líneas espirales para que ellos lo realicen primero pasando el dedo índice y luego con los gusanitos de plastilina le den forma a caparazón del caracol comienza a preguntales ¿Qué observaron? ¿Cómo son los caracoles? ¿Dónde viven los caracoles? ¿Cómo es el cuerpo del caracol? Y luego trazaran las líneas de acuerdo al modelo, y después la docente entonas la canción “caracolito caracolote “con ellos del caracol vamos moviendo los brazos al compás de la canción.</p> <p>CIERRE: La docente realiza un breve repaso de la clase y luego entrega hojas de trabajo a cada una de sus alumnos, explicándoles lo que tenían que desarrollar cada uno de ellos. Recorre mesa por mesa observando que realicen el amasado de la plastilina Al terminar la docente felicita a todos por su buen trabajo y les pregunta. ¿les gusto la sesión de hoy? ¿Qué parte les gusto más? ¿Dónde tuviste dificultad?</p>		<p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>	
--	--	--	-------------------------------------	--

MOLDEA CON PLASTILINA EL CAPARAZON DEL CARACOLITO



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Amasa plastilina	Traza líneas con el dedo índice	Da forma al dibujo con plastilina	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	0	1	B
Ariana	1	1	1	A
Xiomara	1	0	1	B
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	0	1	B
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°02

DATOS GENERALES:

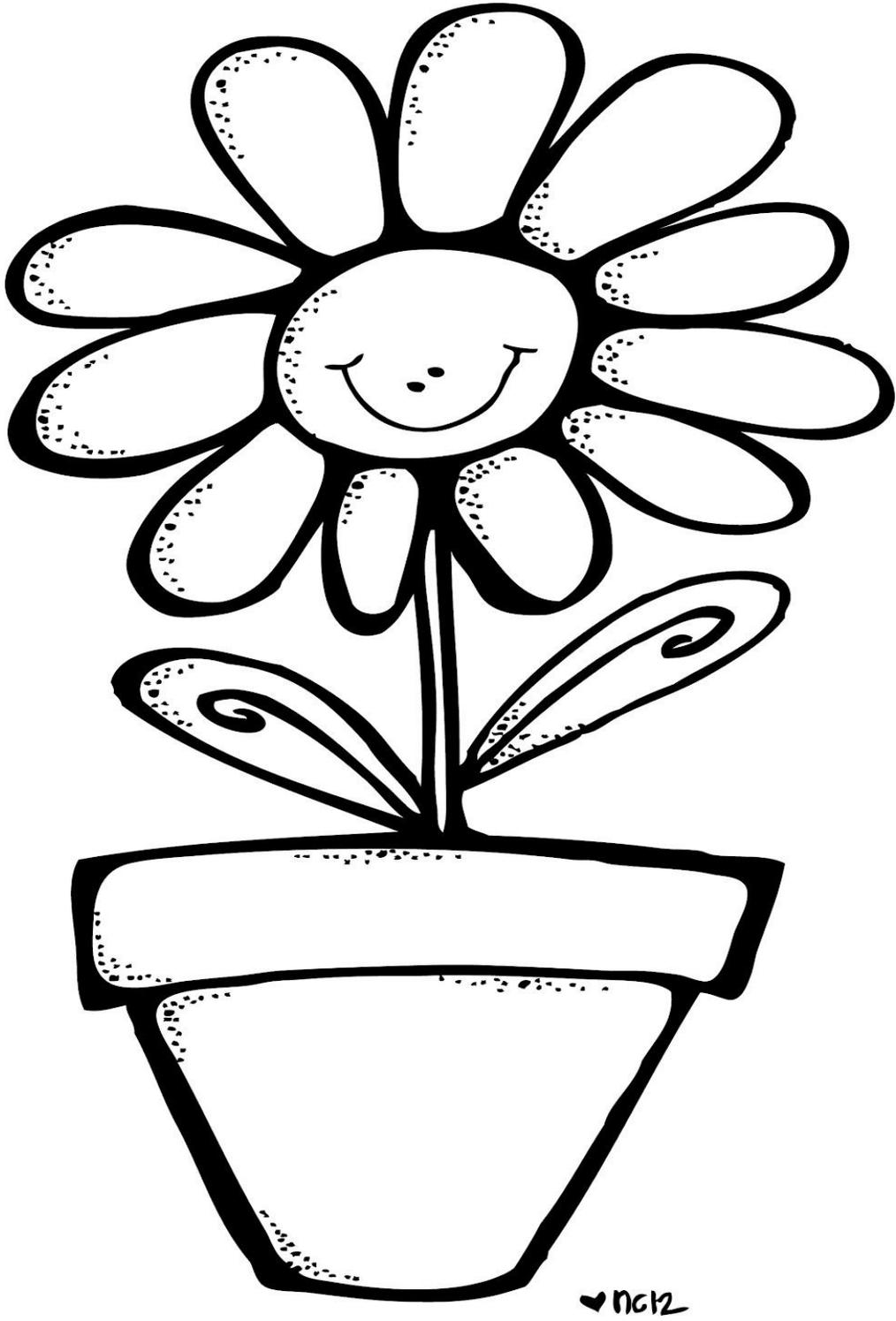
- 1.- **I.E.P** : "San Agustín "
 2.- **AREA** : personal social
 3.- **TEMA** : "Jugamos a rasgado papel."
 4.- **MOMENTO** : Expresión grafico plástico
 5.- **FECHA** : martes 26 de abril del 2017.
 6.- **RESPONSABLE** : Lucila Del Noblecilla Montealegre.
 7.- **SECCION** : 3 Años

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices variadas con autonomía. • Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al rasgar el papel. • Realiza acciones motrices al rasgar el papel lustre 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de aplicación. • papel lustre de varios colores • goma • paleógrafo 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
	<p>Actividades permanentes de la mañana en el aula</p> <p>INICIO: La docente invita a participar a los alumnos (as) la canción de "Dinky Dinky araña", la docente indica que esto se va a realizar es con movimientos del dedo índice y pulgar de ambas manos, la docente realiza los movimientos para que los alumnos lo imiten.</p>		20 minutos

<p>VIERNES 26 DE ABRIL</p>	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente inicia la sesión pidiendo a los niños que hagan un semi círculo y se sienten para después entregarles a los niños papel periódico para que rasguen de la forma que ellos prefieran, los niños muy contentos comienzan a rasgar.</p> <p>RELAJACION: Al terminar la actividad la docente pide a sus alumnos (as) que se sienten en orden para hacer una secuencia de relajación y estiren sus piernas, luego la docente indica a los alumnos que con la punta de sus dedos de la manos intente tocar la punta de las punta de los dedos de los pies, la docente dice a los alumnos (as) que lo repitan una y otra vez, varias veces.</p> <p>MOMENTO EXPRESION GRAFICO - PLASTICO. La docente explica a los niños (as) que vamos a seguir trabajando con los dedos de la mano para ello les entrega papel lustre de varios colores para que los niños(as) rasguen con sus dedos y pegue en un dibujo grande, que la docente pegara en la pizarra, después que todos han participado de la técnica entregara también una hoja de aplicación y luego pregunta: ¿Qué observan? ¿Qué es lo que van a hacer? ¿Cómo van a cortar las tiras? ¿Dónde lo colocaran? Los niños pintan la flor con sus colores favoritos y después comienzan a rasgar el papel lustre utilizando el dedo índice y pulgar de cada mano, final mente los niños pegan el rasgado de papel en el dibujo de maceta para decorarla.</p> <p>CIERRE: La docente realiza preguntas a los alumnos (as) ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron con los dedos? ¿Qué dedos utilizaron? ¿Fue difícil la sesión? ¿Qué parte te gusto más?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • papelote • Hojas de aplicación. • papel lustre de varios colores • goma 	<p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>
------------------------------------	---	---	-------------------------------------



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Utiliza los dedos índice y pulgar al Rasga papel periódico.	Recorta papel con la mano para la técnica del collage.	Pega el papel rasgado sobre la imagen.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	0	1	B
Ariana	1	1	1	A
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	0	1	B
Andy	1	1	1	A
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

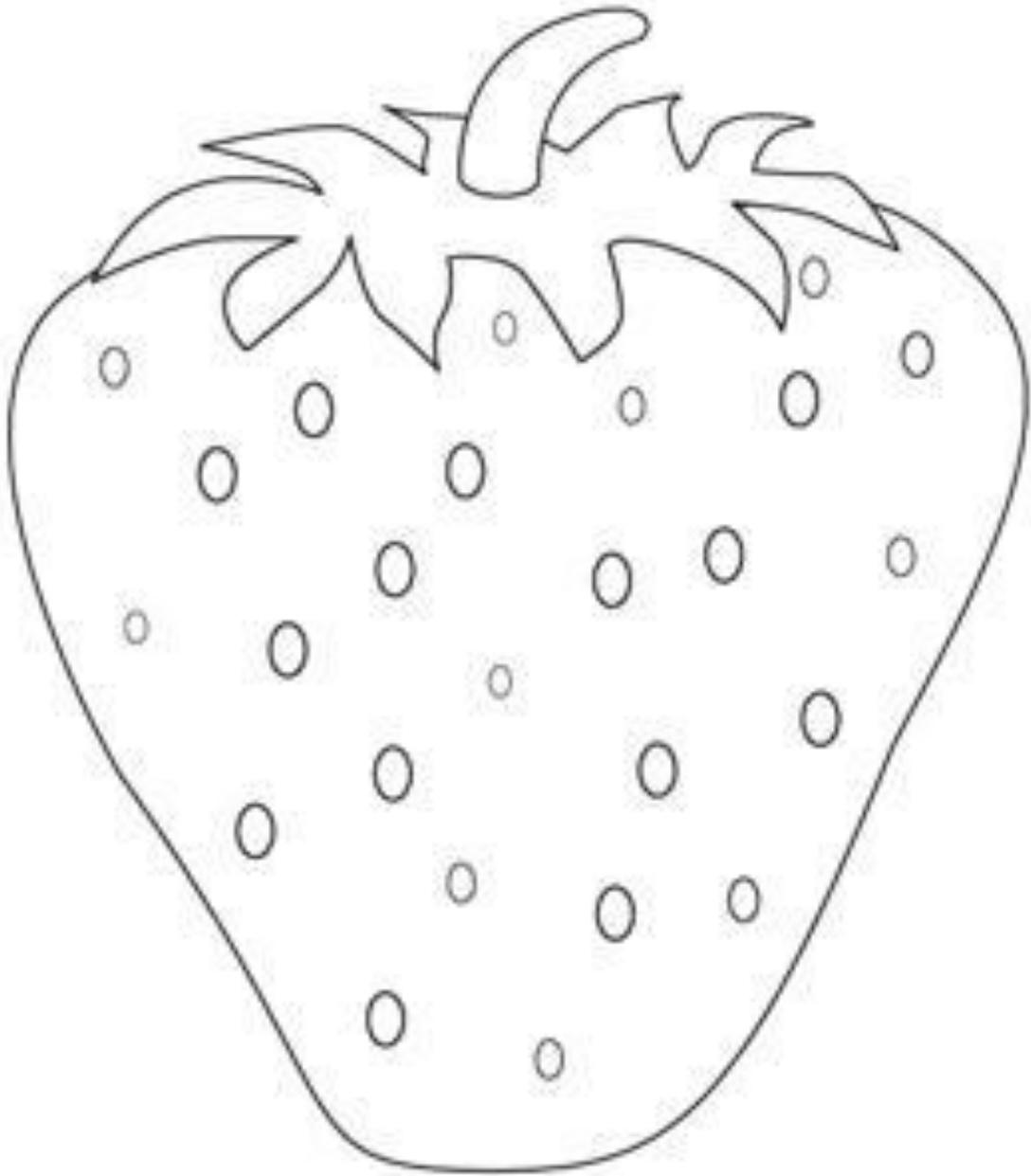
SESION DE APRENDIZAJE N°03

DATOS GENERALES:

- 1.- **I.E.P** : "San Agustín "
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : "Juego a embolillar? "
- 4.- **FECHA** : miércoles 27 de abril del 2017.
- 5.- **RESPONSABLE** : Lucila Del Noblecilla Montealegre.
- 6.- **SECCION** : 3 Años.

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variadas con autonomía. Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. 	<ul style="list-style-type: none"> Disfruta la sensación que genera su cuerpo en movimientos repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Recipiente Pajillas piola Hojas aplicación. de papel crepe goma Lápiz plumones 	Técnica. Observación

Rasga y embolilla papel crepe y pega sobre los puntos de la fresa.



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Reconoce la fruta que se le muestra.	Pega bolitas de papel donde se le indica.	Utiliza la yema de los dedos.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	0	1	B
Ariana	1	1	1	A
Xiomara	1	0	1	B
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	1	1	A
Victoria	1	0	1	B
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	0	1	B

SESION DE APRENDIZAJE N°04

DATOS GENERALES:

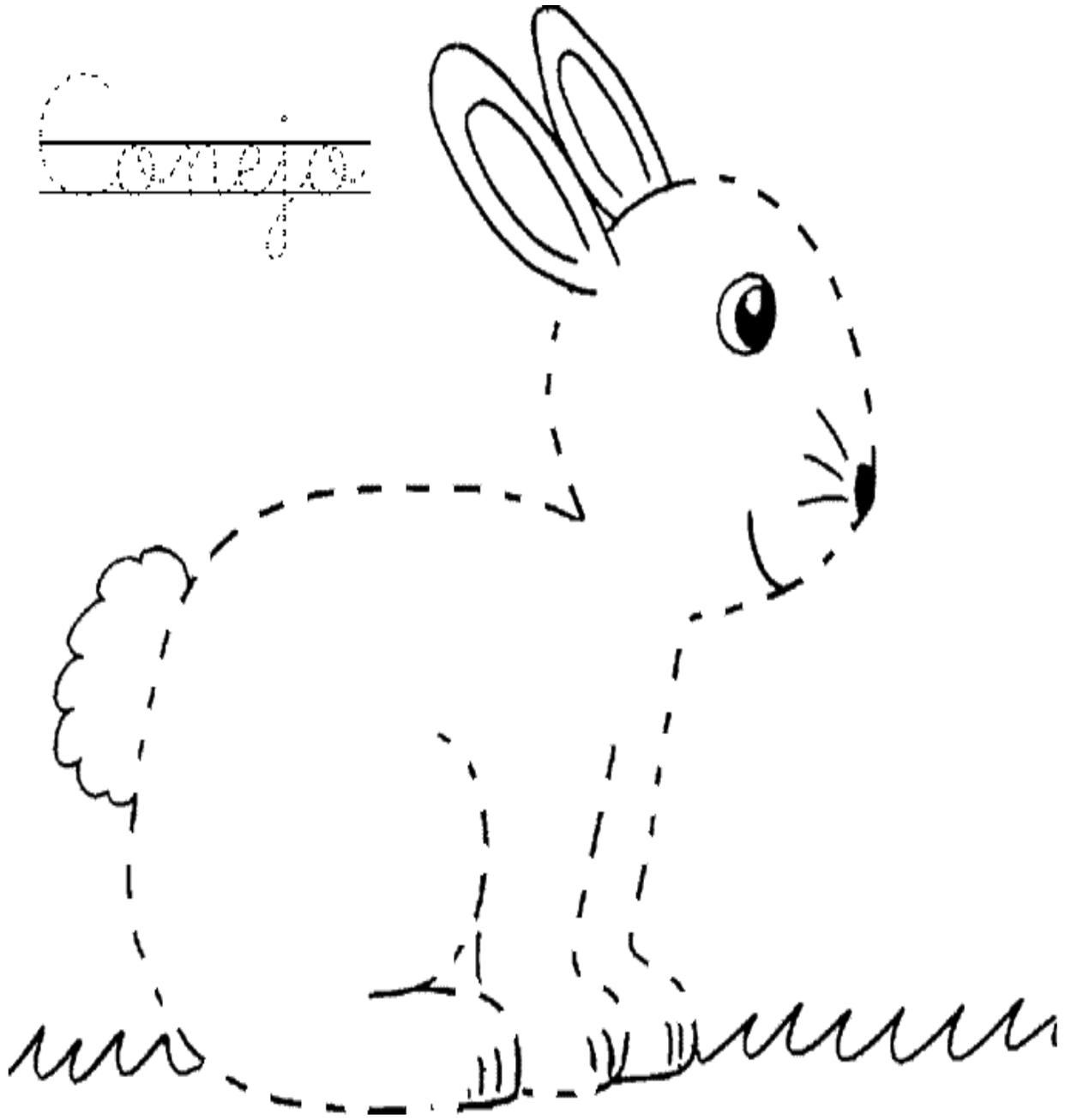
- 1.- **I.E.P** : "San Agustín "
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : "Juego con el punzón"
- 4.- **MOMENTO** : Expresión gráfico plástico
- 5.- **FECHA** : jueves 28 de abril del 2017.
- 6.- **RESPONSABLE** : Lucila Noblecilla Montealegre.
- 7.- **SECCION Y GRADO** : 3 Años / Los Patitos

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices variadas con autonomía. • Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al punzar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cestos • cuentas • patio • Hojas de aplicación. • punzón • tecno por • Plumones • lápiz 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS MATERIALES	Y	TIEMPO
	Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.			20 minutos

PUNSA LOS PUNTOS DEL CONEJO



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Punza sobre los puntos dándole forma a la imagen	Mueve los d os al coger el punzón	Reconoce la imagen que esta punzando	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	1	1	A
Victoria	1	0	1	B
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°05

DATOS GENERALES:

- 1.- **I.E.P** : "SAN Agustín "
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **Tema** : **soy un artista**
- 4.- **FECHA** : viernes 29 de abril del 2017.
- 5.- **RESPONSABLE** : Lucila Noblecilla Montealegre.
- 6.- **SECCION** : 3 Años

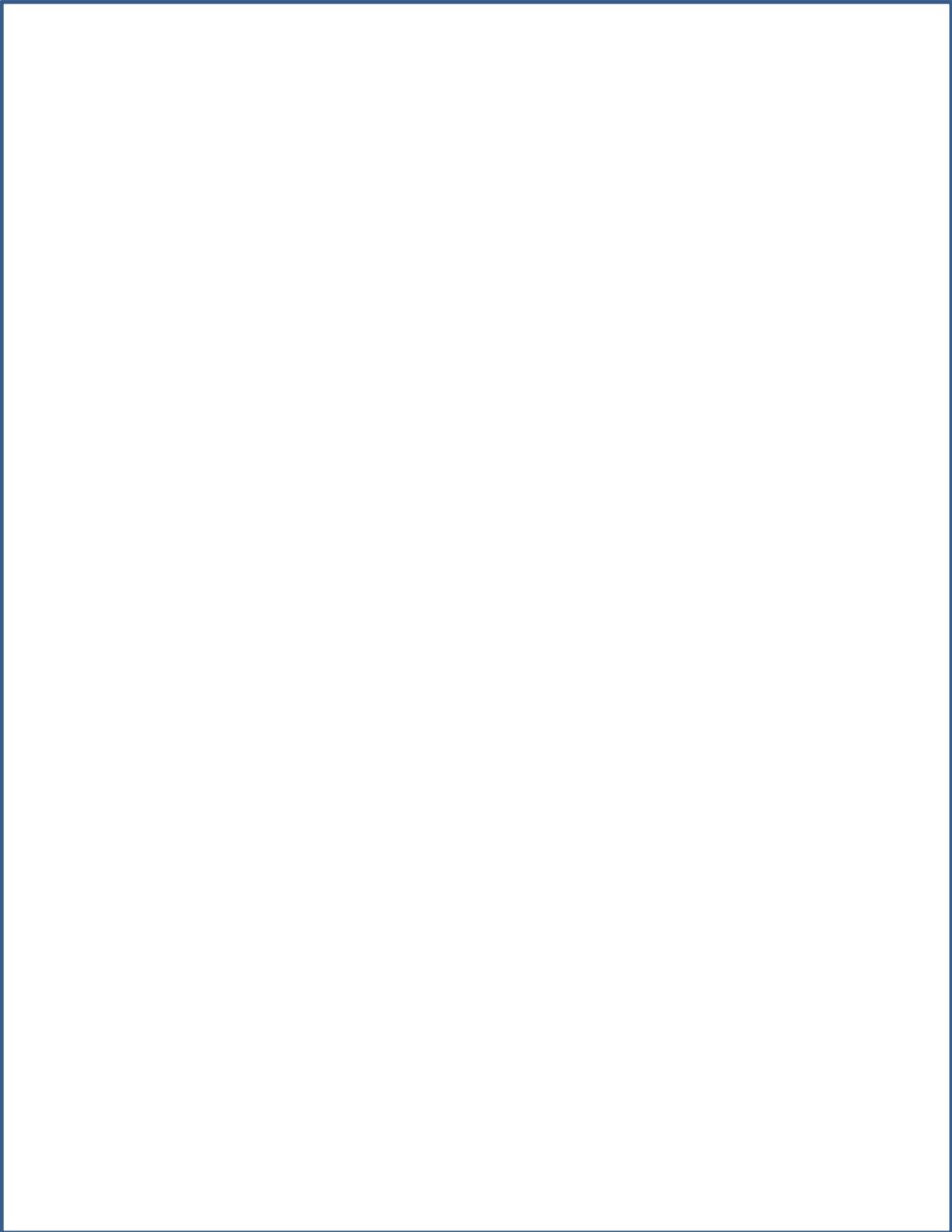
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices variadas con autonomía. • Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. • Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo, fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al moldear figuras con plastilina. • Realiza acciones motrices al moldear. 	<ul style="list-style-type: none"> • Royos de cartón • Ligas • Recipiente • Pizarra • Plumones • Hojas de aplicación. • plastilina • lápiz • • cinta de embalaje 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>VIERNES 26 DE ABRIL</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p>		<p>20 minutos</p>
	<p>INICIO:</p> <p>La docente proporciona a los niños el cartón del papel higiénico y un recipiente con ligas y les pide que coloquen las ligas por afuera del cartón teniendo presente que para realizar esta técnica tenemos que utilizar solo nuestros dedos como pinzas que son los dedos pulgar e índice.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p>		<p>20 minutos</p>
	<p>La docente empieza la sesión mostrando una caja de sorpresa. Saben que hay en la caja motiva a los niños a que adivinen los niños participan ella da lo que hay dentro lleva a los alumnos al sector de biblioteca para poder narrar el cuento pidiendo primero que hagan silencio que . Luego hará pregunta:</p> <p>¿Qué había dentro de la caja? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué trata el cuento? ¿Quiénes serán los personajes de este cuento?</p> <p>La docente elije en forma democrática uno de los cuentos y lo lee con ellos (as) luego, realizamos la comprensión de texto</p> <p>¿Cuál es el título? ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde sucedieron los hechos? ¿Que entendieron? ¿En qué termino la historia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Royos de catón • Recipientes • ligas • *Hojas de aplicación. • *plastilina • *cinta de embalaje. 	<p>15 minutos</p>

	<p>¿Qué personajes del cuento les gusto más?</p> <p>CIERRE</p> <p>Se le entregara a los niños y niñas plastilinas para que modelen el personaje del cuento que más les gusto y les realice las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué personajes moldearon?</p> <p>¿Qué materiales utilizaron para moldear?</p> <p>¿De qué trato la historia?</p> <p>¿Cuáles son los personajes?</p>		
--	--	--	--

MOLDEA al ANIMALITO DEL CUENTO



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Moldea plastilina con las yemas de los dedos	Moldea algunosbjetos .	Juega con plastilina.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	1	1	A
Xiomara	1	0	1	B
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	0	1	B
Andy	1	1	1	A
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°06

DATOS INFORMATIVOS.

- 1.- **I.E.Pq** : “San Agustín”
 2.- **AREA** : personal social
 3.- **TEMA** : juego con cordones
 4. **FECHA** : Lunes 02 de mayo del 2017.
 5.- **RESPONSABLE** : Lucila Noblecilla Montealegre.
 6.- **SECCION** : 3 Años

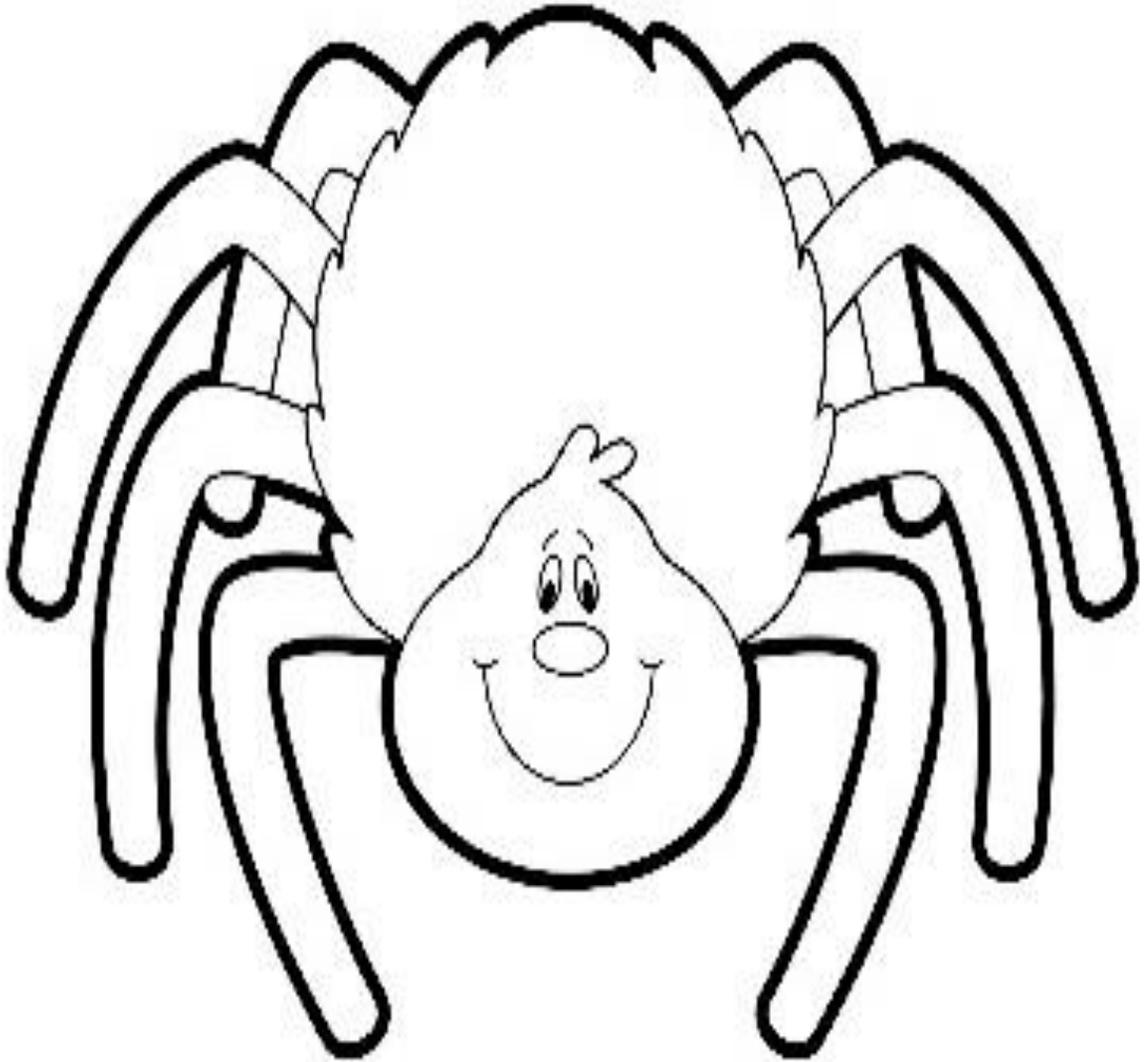
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variables con autonomía, controla cada una de las partes de su cuerpo en un espacio y tiempo determinado, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordina los movimientos de la mano al compás de la melodía. 	<ul style="list-style-type: none"> Siluetas cordones canción plastilina hoja de aplicación. • lápiz 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
LUNES 02 DE MAYO 2016	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO:</p> <p>La docente inicia la sesión del día cantando con ellos la canción de la arañita realizando movimientos con las dos manos una y otra vez después les pide que lo realicen solos después entrega a los niños la silueta de una araña que tiene orificios en su cuerpo también entrega unos cordones y les explica a los niños que vamos a pasar el cordón por los huequitos dando forma a la araña y entonamos la canción “ La arañita “y luego los niños responde las pregunta</p>		10 minutos

	<p>¿a quién le hemos cantado? ¿Cómo mueve sus partes la araña? ¿Cuántas patas tiene la araña? La docente comunica a los niños el propósito de la sesión diciéndole hoy vamos a mover nuestros dedos.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente pide a los alumnos (as) que se sienten en el piso formando un semicírculo y al compás de la música movemos los dedos de la mano abriendo, cerrando, sacando uno por uno u otros movimientos más después ya cada uno en su sitio se les entrega su hoja de trabajo donde van a observar la imagen de una araña la docente pregunta a los niños. ¿Qué es? ¿Cómo son sus patas? ¿vamos a contar sus patas? Después les pide a todos colorear la imagen</p> <p>CIERRE: La docente a través de dialogo pregunta: ¿Cómo sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué parte del cuerpo han movido? ¿Te gusto la canción? ¿Qué parte te gusto más? La docente entrega la hoja de aplicación y plastilina a los alumnos(as) indicándole lo que van a realizar en su hoja de aplicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siluetas • cordones • Imágenes • cordones • pelota pequeña de jebe • canción “La arañita” • plastilina • hoja de aplicación. • lápiz 	<p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>
--	---	--	-------------------------------------

Colorea la araña



CUADRO DE EVALUACION.

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Enhebra el cordón en la silueta	Mueve los dedos para enhebrar	Presta atención a la actividad que realiza	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	1	1	A
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	0	1	B
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°07

DATOS INFORMATIVOS.

- 1.- **I.E.Pq** : “San Agustín”
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : juego con temperas
- 4.- **MOMENTO** : EXPRESION GRAFICO PLASTICA
- 5. **FECHA** : martes 03 de mayo del 2017.
- 6.- **RESPONSABLE** : Lucila Noblecilla Montealegre.
- 7.- **SECCION** : 3 Años

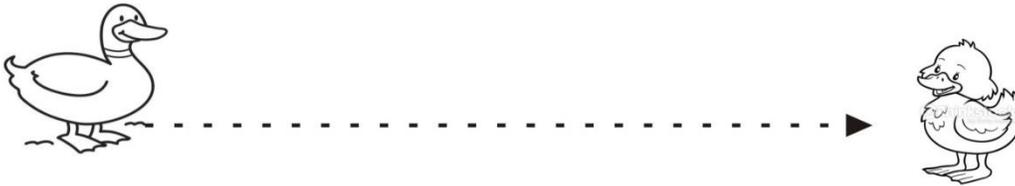
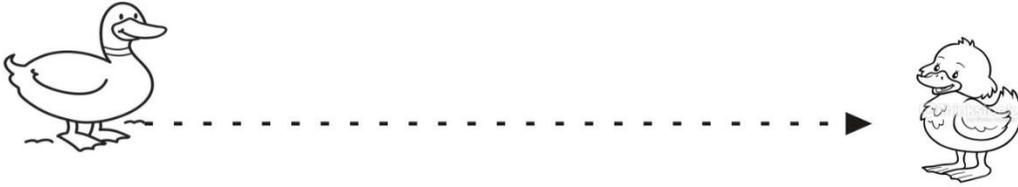
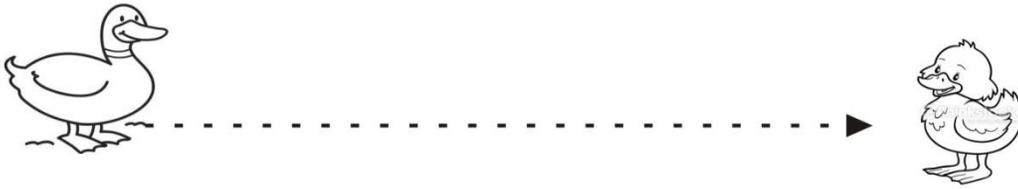
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variables con autonomía, controla cada una de las partes de su cuerpo en un espacio y tiempo determinado. 	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza con seguridad en ambientes cerrados y abiertos sobre diferentes caminos. Orienta sus acciones en relación al espacio en que se encuentra y los objetos que utiliza. 	<ul style="list-style-type: none"> Cestos pinzas Canuto de cartón Papelote hoja de aplicación. Lápiz 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
MART ES 03	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños un cesto con pinzas para que trabajen libremente reforzando su motricidad fina después de observar los trabajos que han realizado la docente lleva a los alumnos (a) al patio y escoge a uno de ellos para vendarles los ojos, para que haga de la gallina ciega, luego los demás alumnos (as) correrán y el alumno que se dejara atrapar por el niño de los ojos vendados ocupara su</p>		10 minutos

DE MAYO 2016	<p>lugar, así varias veces realizara el cambio después les pide que realicen una fila y traza en el suelo una línea muy larga pidiéndoles que caminen por ella de izquierda a derecha sin salirse poniendo un pie adelante y otro atrás</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente distribuye a los alumnos (as) en dos equipo , colocándolos en dos filas , al primero de la fila se le entregará un cono de plástico para que pase por debajo de entre las piernas de sus demás compañeros de la misma fila , luego se pasaran el canuto de cartón de mano en mano hacia delante y hacia atrás , con la participación de todos los niños de la fila que termine antes; Comenzaran a pasar cuando comience la música , una vez que haya pasado el rollo se repite pero al revés de atrás para adelante , varias veces gana el equipo que entregue primero el canuto de cartón.</p> <p>RELAJACION: La docente pide a los alumnos (as) que se estiren, luego que se toquen la punta de sus pies, tomando aire y cuando se reincorporen boten el aire soplando.</p> <p>EXPRESION GRAFICO PLASTICA: La docente coloca un papelote en la pizarra y dibuja dos objetos para luego ser unidos, luego pide a los alumnos(as) que uno por uno unte su dedo índice con tempera, para que ellos unan los dos objetos con una línea enfatizando el punto de inicio (izquierda a derecha), luego entrega a los alumnos (as) la hoja de aplicación y realiza las siguientes preguntas : ¿Qué observan? ¿De dónde a donde debe de ir los pollitos? Luego les pide a los alumnos que tracen el camino que tiene que hacer mamá gallina para llegar a los pollitos pero con huellitas de tempera.</p> <p>CIERRE: La docente les pide a los a los niños que expongan sus trabajos mencionando como lo realizaron y cuál fue la dirección del trazo que hicieron.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cestos • pinzas • conos <p>hoja de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Tempera de colores 	<p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>
--------------------	--	--	-------------------------------------

Traza con de tempera las líneas punteadas



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Juega con tempera con la yemas de los dedos	Mueve los dedos al trabajar con tempera.	Realiza la actividad que se la indica.	
Henryk	1	1	A	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	0	B
Daleska	1	0	1	A
Andy	1	1	0	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	0	1	B
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°08

DATOS INFORMATIVOS.

- 1. - **IE** : Parroquial San Agustín
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : juego con mis dedos
- 4. **FECHA** : Miércoles 04 de mayo del 2017.
- 5.- **RESPONSABLE** : Lucila Noblecilla Montealegre.
- 6.- **SECCION Y GRADO** : 3 Años /Los Patitos

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
<p>Percibe y aprecia las producciones artísticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia. Reflexiona y opina sobre las manifestaciones artista que percibe y produce 	<ul style="list-style-type: none"> *Se interesa en escuchar música variada. *Cuenta lo que dicen las canciones que escucha. 	<ul style="list-style-type: none"> Platos Fideos piola Canción “El elefante trompitas” Papelotes hoja de aplicación. Lápiz Láminas de imágenes relacionadas al tema. tempera 	<p>Técnica. Observación</p>

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>MIERCO LES 04 DE MAYO 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños platos que contienen diferentes formas de fideos y un rollito de piola para que los niños realicen el enhebrado con piola teniendo mucho cuidado que al coger muy fuerte se pueden quebrar se les indica a los niños que deben trabajar con las manos como pincitas al terminar la actividad de enhebrar la docente les pregunta ¿desean escuchar un cuento? Y pide a los alumnos (a) que formen un semicírculo para narrar un cuento; Muestra primero las imágenes para , luego realiza preguntas antes de la lectura ¿Qué observan en la lámina? ¿De qué tratara? ¿Cómo son sus orejas?</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente comunica el propósito de la sesión a los alumnos (as) y dice hoy vamos a aprender una canción titulada “trompita”, primero la docente entona la canción acompañada de audio, luego invita a los niños (as) a cantarla al ritmo de la música; acompañándola con gestos movimientos siguiendo la música después que todos has participado de la sesión se entrega su hoja de trabajo y en un deposito con tempera para realicen su trabajo ,explicando lo que van a realizar donde vamos a observar la imagen de un elefante y les pregunta ¿les gusta pintar con tempera? ¿Qué dedo vamos a usar? vamos a pedir que a través de la técnica dátilo pintura pinten con tempera el elefante se les explica que para esta técnica solo vamos a usar el dedo índice los demás no se deben ensuciar y antes de empezar cantamos la canción al dedo índice .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Platos • Fideos • piola • Canción “El elefante trompitas” • Papelotes • hoja de aplicación. • Lápiz • Láminas de imágenes relacionadas al tema. • crayolas • tempera 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>

	<p>CIERRE: la docente pasa por las mesas observando que realicen bien la técnica la docente espera que terminen todos los niños para felicitar por su trabajo después realiza con los alumnos la comprensión del texto en forma oral, a través de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el título de la canción? ¿Qué hacía el elefante? ¿A quién llamaban trompitas? ¿Qué le dice su mamá a trompitas? La docente entrega una hoja de aplicación a los alumnos (as).</p>		
--	---	--	--

Pon huellitas con tempera con tu dedos dentro del elefante



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Pinta con la yemas de los dedos	Mueve los dedos al trabajar con tempera.	Presta atención de lo que realiza.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	0	1	B
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	1	1	A
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°09

DATOS INFORMATIVOS.

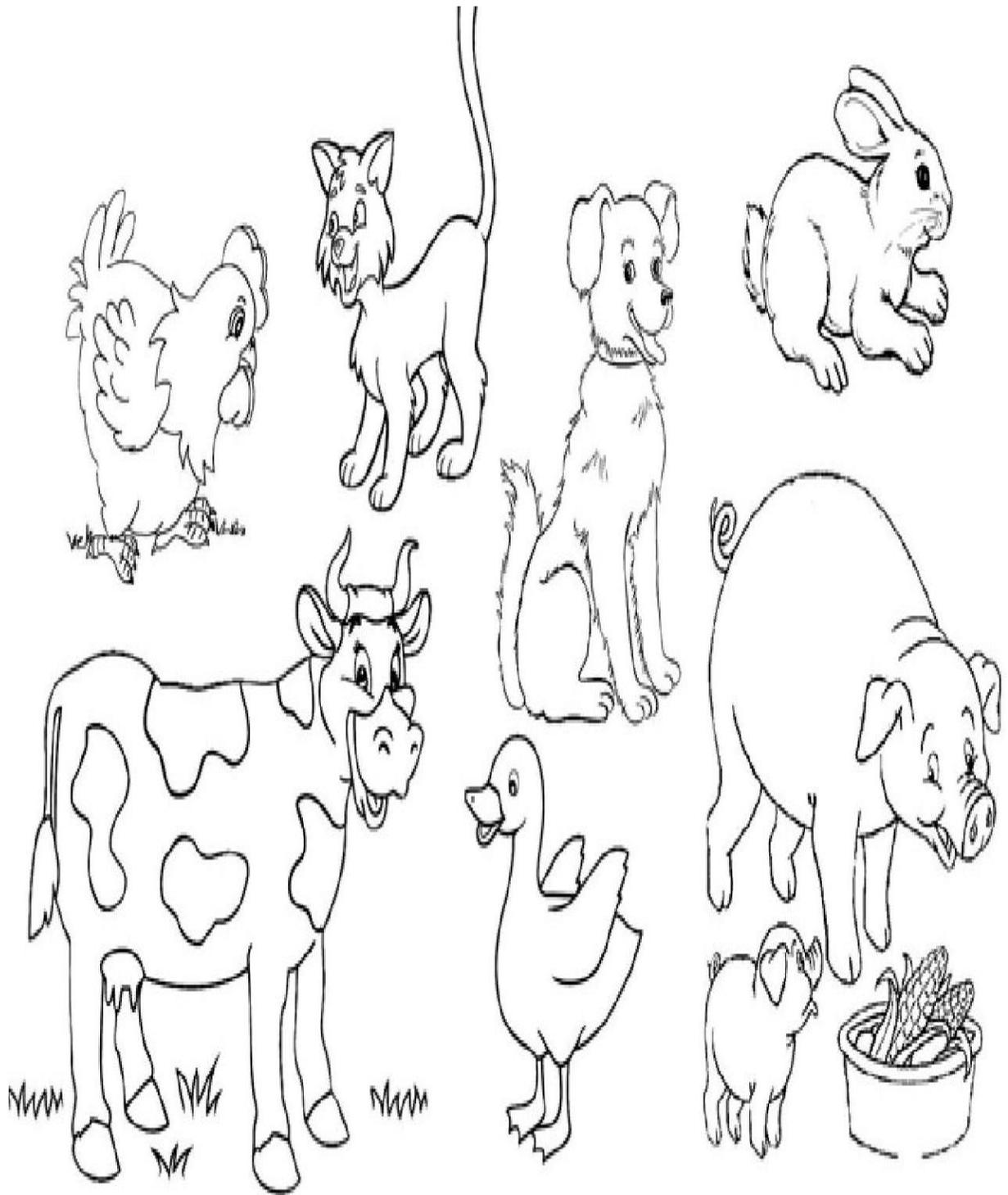
1. - **I.E .Pq** : “San Agustín”
 2.- **AREA** : Comunicación
 3.- **TEMA** : juego a adivinar los sonidos ?
 4. **FECHA** : jueves 05 de mayo del 2017.
 5.- **RESPONSABLE** : Lucila Noblecilla Montealegre.
 6.- **SECCION** : 3 Años

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Se expresa oralmente.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica ideas y sentimientos atreves de las producciones artísticas en los diversos lenguajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en juegos dramáticos representando animales y situaciones de sonido, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones de objeto y pensamiento a través de la voz, gesto y movimiento corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> Canción canción de los sonidos onomatopéyicos hoja de aplicación. Lápiz Objetos que producen sonidos. 	Técnica. Observación

Fecha	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>JUEVES 05 DE MAYO 2017</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños rompecabezas con figuras grandes y de ensarte para que armen antes de la sesión después pide a los niños sentarse en el suelo haciendo un semi círculo con los y entona la canción “en el arca de Noé” imita los sonidos de los animales, luego pregunta ¿Qué sonidos escucharon? ¿a qué animales conocen?</p> <p>DESARROLLO: La docente muestra a los alumnos (as) un video de los sonidos onomatopéyicos y les dice, van a hacer silencio para que puedan escuchar atentamente los sonidos que hace cada personaje del video ,los niños atentos observan el video ,luego la docente dice que reproduzcan los mismos sonidos que escucharon, luego realizo preguntas ¿Qué sonidos escucharon? ¿A qué animal pertenecían observaron en el video? ¿Cómo era? ¿Qué animales viven en casa con ustedes? Luego la docente aplica la hoja de trabajo.</p> <p>CIERRE: La docente proporciona a los alumnos la hoja de trabajo y les pregunta: ¿Qué animales observan en las lamina? ¿Qué sonidos omiten estos animales y? ¿Qué características tienen? ¿Para qué sirven? ¿Qué creen que harán ustedes en su hoja de trabajo? Luego les dice a los niños ustedes van a pintar el animal que pueden imitar el sonido. la docente recorre por las mesas para reforzar la forma correcta de pintar y que debemos evitar salirnos de la línea : ¿Cuántos animalitos pintaste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rompecabezas • Canción en el arca de Noé” • audio de los sonidos onomatopéyicos. • hoja de aplicación. • Lápiz • Objetos que producen sonidos. 	<p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>

	<p>¿podemos imitar sus sonidosGGG? , luego la docente le dice a los alumnos (as) ¿Fue sencillo reconocer a que animal pertenecían los sonidos onomatopéyicos? ¿Les gusto la clase?</p>		
--	--	--	--

Pinta el animal que puedo imitar su sonido



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Emita sonidos de los animales domésticos.	Produce sonidos onomatopéyicos.	Produce diferentes sonidos	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	0	1	B
Ariana	1	1	1	A
Xiomara	1	0	1	B
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	1	1	A
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°10

DATOS INFORMATIVOS.

- | | |
|------------------------|----------------------------------|
| 1. - I.EP.q | : San Agustín |
| 2.- AREA | : COMUNICACION |
| 3.- TEMA | : Jugamos a imitar sonidos. |
| 4. FECHA | : Viernes 06 de mayo del 2017. |
| 5.- RESPONSABLE | : Lucila Noblecilla Montealegre. |
| 6.- SECCION | : 3 Años |

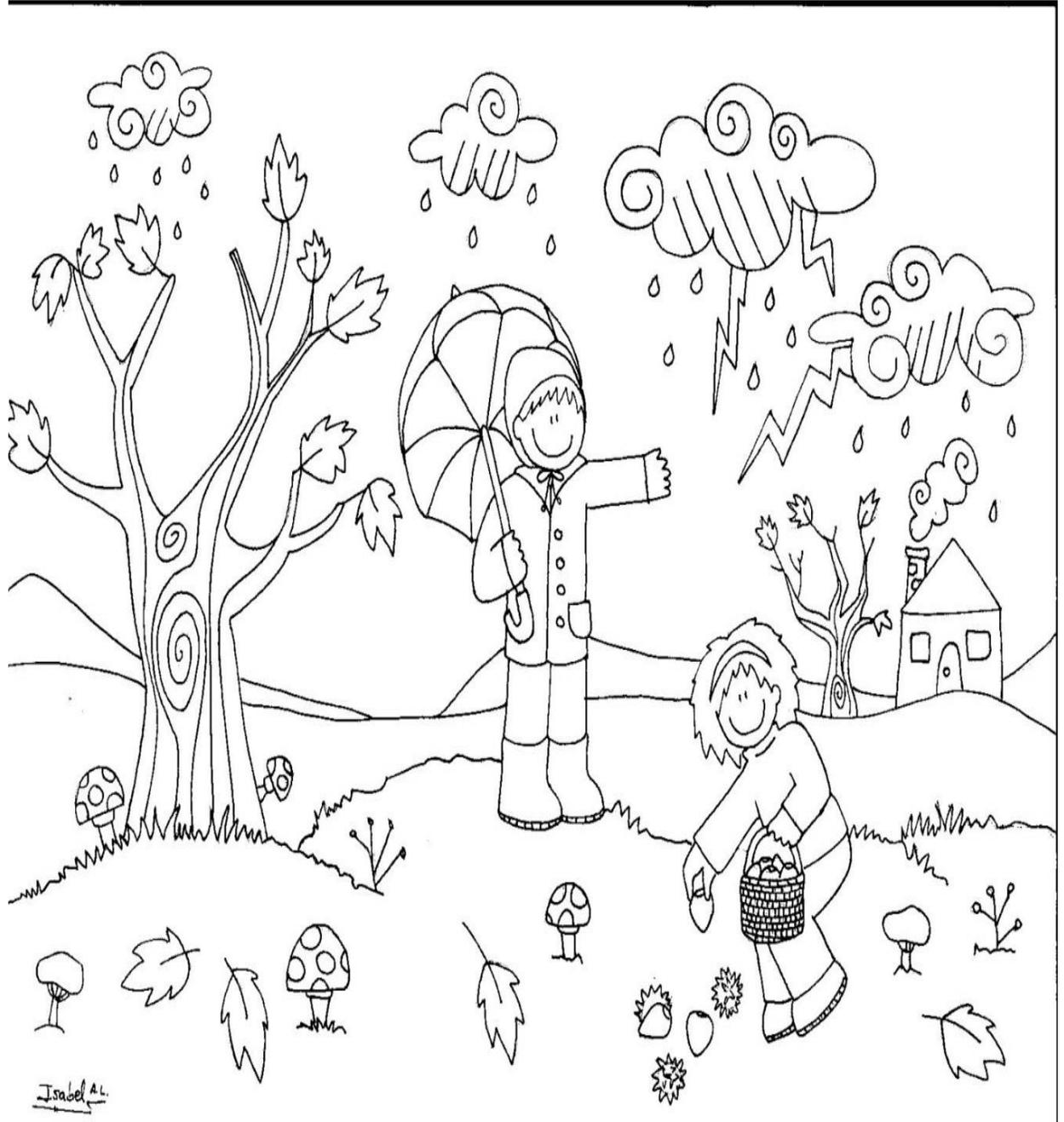
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Se expresa oralmente.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se apoya en gesto y movimientos al expresar sonidos del ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de ensarte • Cestos • Hojas cecas • Imágenes de rio • ,viento, lluvia, entre otros • parlante. • hoja de aplicación. • Sonidos del ambiente grabados en USB. 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>VIERNES 06 DE MAYO 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños juegos de ensartes para que manipulen y coloque siguiendo la forma , después pide a los alumnos (a) hacemos un momento de silencio para escuchar los sonidos que se escuchan en nuestro ambiente después salimos al patio a recolectar hojas secas para usar en nuestra hoja de trabajo luego realiza las siguientes preguntas: ¿Sabes que sonidos se producen en el ambiente? ¿Tendrá sonido un caño abierto? ¿Cómo sonora el viento? ¿el sonido de los arboles al mover sus hojas? ¿Cuál fue el más suave? ¿Cuál fue el más fuerte?.</p> <p>DESARROLLO: La docente muestra a los alumnos (as) imágenes de rio, lluvia, viento, Entre otros, luego hace que los niños escuchen cada sonido mostrado para que los relacione en un papelote ; finalmente pregunta a los niños: ¿Qué imágenes observan? ¿En la región donde vives hay tormenta? ¿Hay volcanes o ríos? ¿Cómo son? ¿Cómo suenan? ¿Pueden producir sonidos? , la docente entrega a los niños las imágenes que mostro anteriormente y les dice que escuchen atentamente el sonido que ella va a poner y muestren la imagen conforme corresponde al sonido escuchado.</p> <p>CIERRE: La docente proporciona a los alumnos la hoja de trabajo y les pregunta: ¿Qué figuras observan en la hoja de trabajo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos Ensarte • Cestos • Hojas cecas • Sonidos rio,viento,lluvia,entre otros • parlante. • hoja de aplicación. • Lápiz • Imágenes. 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>

	<p>¿Cuáles serán sonidos del ambiente? ¿Qué harán en su hoja de trabajo? , luego la docente dice a los niños que vamos a pegar las hojas secas donde corresponde tenemos que observar bien la hoja de trabajo pregunte a los niños ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué sonidos escucharon? ¿Qué tenían que hacer en la hoja de trabajo? ¿Qué sonido les gusto más? ¿Les gusto la clase de hoy?</p>		
--	---	--	--

Pega las hojas secas que recolectaste.



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Imita sonidos	Recolecta su material.	Pega ubicando en el lugar que se le indica.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°11

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- **I.EP.q** : “**SAN AGUSTÍN**”
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : “un regalo con amor”
- 4.- **FECHA** : Lunes 09 de mayo del 2017
- 5.- **RESPONSABLE** : Lucila del Carmen Noblecilla Montealegre
- 6.- **SECCION** : 03 años

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
<p>Construye su corporeidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variadas con autonomía, Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo, fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al insertar en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas. Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> * Cesto * cuentas * elastico * cuerda * imágenes de objetos * hoja de trabajo * pelotas de plástico medianas 	<p>Técnica. Observación</p>

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>LUNES 09 DE MAYO DEL 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños unos cestos con cuentas grandes y de muchos colores un pedazo de elástico y les dice que jueguen a ensartar las cuentas en el elástico.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ Ya en el aula la docente explica la importancia de la participación de los niños y niñas en las actividades de expresión corporal, luego la docente dice a los niños vamos a seguir jugando, que les parece si creamos una sorpresa a mamá, la docente muestra a los niños (as) una cajita de sorpresas para que los niños adivinen que contiene, la docente dice que será, que será lo que tengo aquí no lo sé, no lo sé pronto lo sabré, luego empieza a sacar unas imágenes de varios objetos entre ellos una imagen de una pulsera, la docente pregunta ¿Niños cual creen que será la sorpresa que le guste a mamá? ¿Podremos crearla? ¿Qué necesitamos?, Luego la docente proporciona a cada niño unos depósitos pequeños de plástico con tapa enroscable para que el niño, enrosque y desenrosque la tapa conteniendo una porción de cuerda fina y cuentas e indica que va a crear una pulsera y cómo lo va a hacer, la docente ayuda los niños a crearla, finalmente terminado la actividad, la docente entrega hoja de trabajo para reforzar lo aprendido pintando en la hoja la imagen de la pulsera de mamá</p> <p>CIERRE La docente dialoga con los niños sobre lo aprendido ¿Qué hicieron? ¿Les gusto? ¿Cómo hicieron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos más para esta clase? ¿Les gusto lo que hicieron hoy? ¿Qué aprendieron hoy?, Felicitamos por el trabajo realizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cestos • cuentas • elástico • Cesto • pomos pequeños • perlas • cuerda • imágenes de objetos • hoja de trabajo • pelotas de plástico medianas 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>

Pinta la pulsera de mamá



ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Controla su nivel de óculo manual	Enhebra cuentas grandes.	Pinta con precisión.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N°12

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- **I.EP.** : “SAN AGUSTÍN”
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : Juego a hacer círculos.
- 4.- **FECHA** : Martes 10 de mayo del 2017
- 5.- **RESPONSABLE** : Lucila del Carmen Noblecilla Montealegre
- 6.- **SECCION Y GRADO** : 03 años los patitos

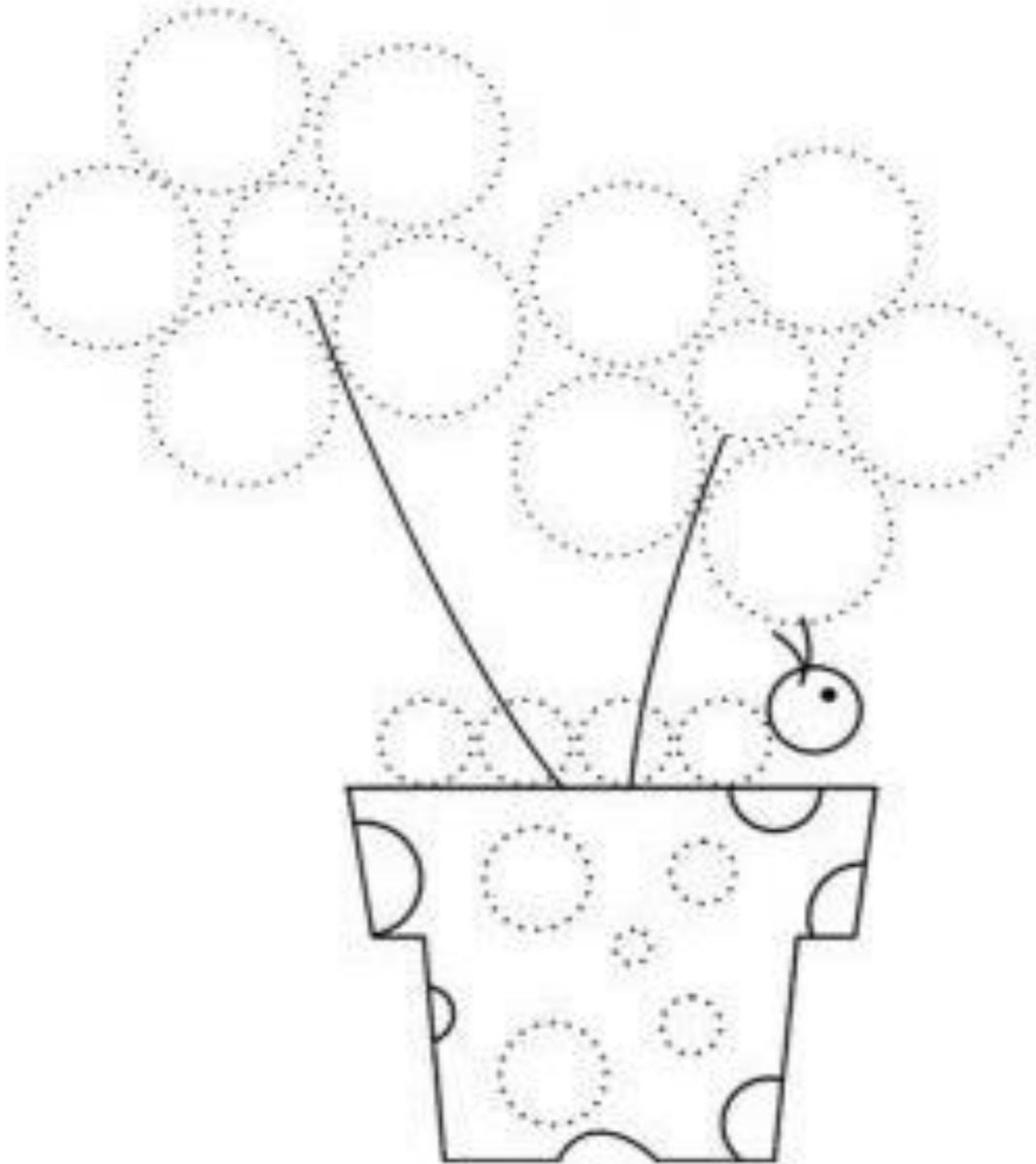
APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
<p>Construye su corporeidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variadas con autonomía, Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo, fortaleciendo su autoestima. . 	<ul style="list-style-type: none"> . Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones al formar círculos Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones del juego 	<ul style="list-style-type: none"> *Patio con un circulo pintado en el piso canción *bloque lógicos *figuras con diferente forma *Hoja de trabajo *goma *papelote 	<p>Técnica. Observación</p>

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>MARTES 10 DE MAYO DEL 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños rompecabezas de ensarte para que jueguen buscando su forma y encajando después se les invita a salir al patio, primero correrán de forma libre, luego formaran un círculo cogidos de la mano, , luego caminaran sobre una línea pintada del círculo, y luego la docente realiza preguntas ¿Sobre qué estaban caminando ¿Qué forma tiene? ¿Qué objetos del aula se aparecen a este figura?</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente hace una adivinanza sobre “el círculo” con los niños, realizando con la mano la forma del círculo en el aire , después la docente usando los bloque lógicos busca y clasifica los que son círculos , luego la docente les dice que mencionen los objetos aparecidos o que tiene igual forma , después la docente forma grupos por mesa y proporciona paleógrafo conteniendo un círculo grande para que peguen siluetas de círculos dentro, luego la docente entrega hoja de trabajo y figuras de diferentes formas para cada uno de los niños después se les entrega su hoja de trabajo donde tendrán que delinear los círculos primero se les pide que realicen el trazo con el dedo índice después de realizar esto ya lo podemos delinear con el plumón la docente recorre por las mesas orientando a los niños a no salirse de la línea y teniendo en cuenta la forma correcta de coger el plumón .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rompecabezas • Patio con un círculo pintado en el piso • canción • *bloque lógicos • *figuras con diferente forma • *Hoja de trabajo • *goma • *papelógrafo 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>

	<p>CIERRE</p> <p>La docente forzar les vuelve hacer la adivinanza para reforzar lo aprendido después realiza preguntas</p> <ul style="list-style-type: none">¿Qué hicimos al comienzo de la clase?¿De qué figura geométrica hemos hablamos hoy?¿Qué forma tiene?¿Qué objetos tenían la forma igual?¿Les gusto la clase?¿Qué parte te gusto más		
--	--	--	--

Une los puntos con plumón luego pinta la imagen



CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Reconoce la figura geométrica.	Realiza figuras en el aire con su dedo.	Forma círculos uniendo los puntos.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 13

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- **I.E.P.** : “SAN AGUSTÍN”
- 2.- **AREA** : personal social
- 3.- **TEMA** : Juego realizando bolitas
- 4.- **FECHA** : Miércoles 11 de mayo del 2017
- 5.- **RESPONSABLE** : Lucila del Carmen Noblecilla Montealegre
- 6.- **SECCION Y GRADO** : 03 años los patitos

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Se expresa oralmente	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa colaborativamente sobre temas de la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • plastilina • canción • pizarra • Hojas de aplicación. • Lápices. • Figuras relacionadas al tema • Papel crepe • Goma 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>MIERCOLES 11 DE MAYO DEL 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • plastilina • imágenes de mamá • canción • recipientes • papel lustre • Hojas de aplicación. • Lápices. • Figuras relacionadas al tema • Papel crepe • Goma 	<p>10 minutos</p>
	<p>INICIO: La docente en el aula canta la canción actividades de mamá y les pide a los niños que cante con ella las acciones que se va mencionando en la canción, luego realiza preguntas ¿Qué hace mamá en casa? ¿Mamá cocina rico? ¿Mamá te cuida?, ¿Ayudas a mamá?</p>		<p>20 minutos</p>
	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente entrega a los niños plastilina para que amasen y moldeen la silueta de una persona o si desean pueden hacer la figura de su mamá con la plastilina después muestra imágenes donde observaran la figura de mamá y las muchas acciones que ella realiza en casa los invita a que cuenten cada uno como es su mamá y como es en casa al termino pregunta ¿Qué viste en las imágenes? ¿Tu mamá hace lo mismo? ¿Ayudas a tu mamá?</p> <p>CIERRE La docente pregunta a los niños ¿Cómo se sintieron al hacer como mamá? ¿Les gustaría a ayudar a mamá? ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Ayudan a mamá en casa?</p>		<p>15 minutos</p>

Pega bolitas alrededor del corazón



ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Moldea con sus dedos la plastilina.	Realiza bolitas con plastilina.	Pega donde se le indica.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 14

DATOS GENERALES:

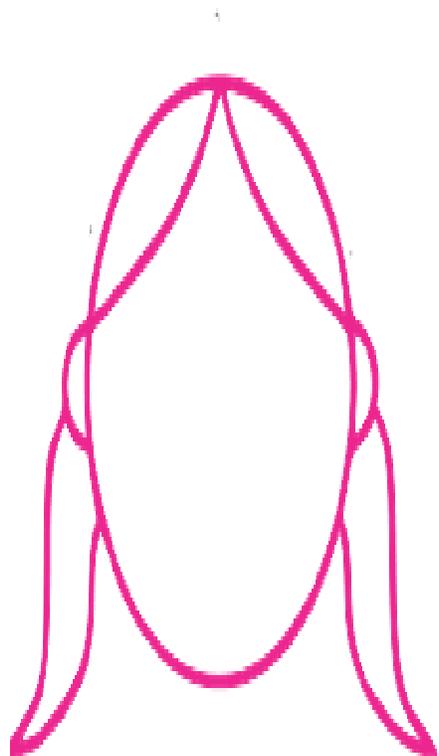
I.EP.q : “SAN AGUSTÍN”
AREA : personal social
TEMA : como me siento hoy?
FECHA : Jueves 12 de mayo del 2017
RESPONSABLE : Lucila del Carmen Noblecilla Montealegre
SECCION : 03 años

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimiento. • Estos recursos expresivos les permite comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad . 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta a través de movimientos posturas y gestos sus emociones, y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> • Periódico • canción • Láminas de estados de ánimo. • Cuento “El patito feo” • Hojas de aplicación. • Lápices • Tarjetas relacionadas al tema. 	Técnica. Observación

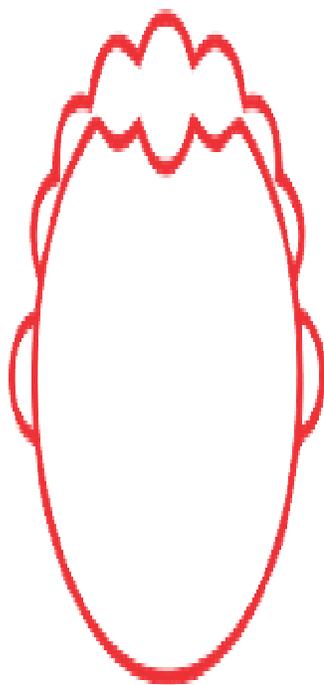
SECUENCIA DIDACTICA			
FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
JUEVES12 DE MAYO DEL 2016	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p> <p>INICIO: La docente entrega a los niños hojas de papel periódico para que hagan pelotas de varios tamaños después cantan la canción si tu tienes muchas ganas muestra a los alumnos una lámina de los estados de ánimo al ritmo de la canción después les pregunta ¿Qué observan en esta lámina? ¿Cuál de estas caritas tendrán ustedes en este momento? ¿Cuántas caritas felices habrá en esta lamina? ¿Cambiaremos de carita más tarde?</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ La docente menciona a los alumnos que aprenderán algo muy importante y necesario en nuestro comportamiento y les pregunta ¿Qué decía la canción? ¿de qué tienes ganas ahorita? ¿y cómo tenemos que estar? Luego les entrega a los niños (as) tarjetas con diferentes caritas de niños que muestran diferentes estados de ánimo y narra una pequeña historia del patito feo, luego realiza preguntas: ¿Qué le paso al patito feo? ¿Cómo se sentía el patito? ¿Al final que carita mostro el patito? , la docente entrega la hoja de trabajo y les explica que tienen que completar la cara según como se sientan ahorita y les explica que estado tiene cada color</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Periódico • canción • Láminas de estados de ánimo. • Cuento “El patito feo” • Hojas de aplicación. • Lápices. • Tarjetas relacionadas al tema 	<p>10 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>15 minutos</p>

	CIERRE La docente dialoga para reforzar todo lo aprendido con los niños sobre lo que hicieron en clase, realizándoles las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gusto la clase?			
--	--	--	--	--

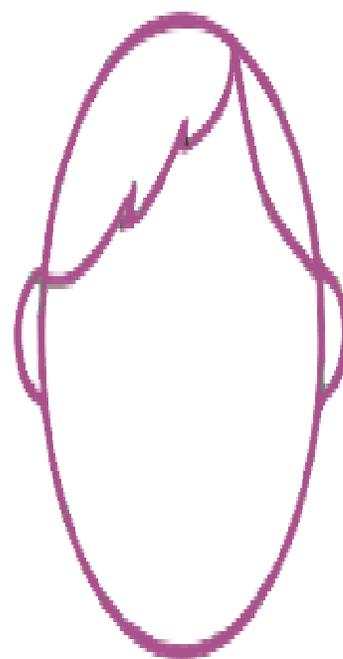
Dibuja completando el rostro según cómo te sientas hoy



FELIZ



MOLESTO



TRISTE

CUADRO DE EVALUACION

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Identifica su estado de ánimo.	Imita gesto que observa.	Colorea respetando la línea.	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	1	1	A
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	0	1	B
Andre	1	0	1	B
Sean	1	0	1	B
Roy	1	1	1	A
Antonella	1	1	1	A
Poul	1	1	1	A
Arney	1	1	1	A
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Brigitte	1	0	1	B
Gustavo	1	1	1	A
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
David	1	1	1	A
Luxan	1	0	1	B
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	0	1	B
Juan Pablo	1	1	1	A
Willer	1	1	1	A
Misuqui	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	1	1	A
Jashiro	1	1	1	A
Daleska	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Victoria	1	1	1	A
Gael	1	1	1	A
Dayron	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 15

DATOS GENERALES:

I.EP. : “SAN AGUSTÍN”
AREA : personal social
TEMA : “Realizamos gestos”
FECHA : viernes 13 de mayo del 2017
RESPONSABLE : Lucila del Carmen Noblecilla Montealegre
SECCION : 03 años

APRENDIZAJES ESPERADOS			RECURSOS	EVALUACION
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES		
Construye su corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimiento. • Estos recursos expresivos les permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta moverse y jugar espontáneamente expresar su placer con gestos, sonrisas y palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cesta • pinzas • Espejo • colores • lápiz • Hoja de trabajo 	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDACTICA

FECHA	SECUENCIA DIDACTICA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>VIERNES 13 DE MAYO DEL 2016</p>	<p>Juego y trabajo en sectores. Actividades permanentes.</p>		
	<p>INICIO: La docente entrega a los niños cestos con pinzas para que jueguen libremente dramatiza con los alumnos situaciones diversas que pasan en aula luego les pregunta si con la lengua se pueden tocar la nariz les muestra un espejo para que vean como se ven realizando la acción</p>		<p>10 minutos</p>
	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente menciona a los alumnos que deben repetir la canción mirando al espejo una y otra vez, y luego pregunta ¿Qué movimiento hemos realizado? ¿Cómo hacia la lengua? ¿Te gusto verte al espejo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cesto • pizzas • Espejo • Lápiz • colores • Hoja de trabajo 	<p>20 minutos</p>
<p>La docente les entrega la hoja de trabajo a los niños les pregunta que parte de nuestro cuerpo hemos movido pintala.</p> <p>CIERRE La docente pregunta a los niños ¿cómo se sintieron al hacerlos gestos? ? ¿Les gusto verse al espejo? ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Les gusto lo que hicieron? Síguelo realizando en tu casa.</p>			<p>15 minutos</p>

Rasga papel y pega en la lengua de la niña



CUADRO DE EVALUACIÓN

ITEM PARTICIPANTES	SESION			TOTAL
	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.	Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta	
Henryk	1	1	1	A
Juan	1	0	1	B
Jorge	1	1	1	A
Fabrizio	1	1	1	A
Andre	1	1	1	A
Cean	1	0	1	B
Roy	1	0	1	B
Antonella	1	1	1	A
Pool	1	1	1	A
Arnye	1	0	1	B
Kiara	1	0	1	B
Dariana	1	1	1	A
Briggite	1	1	1	A
Gustavo	1	0	1	B
Fernando	1	1	1	A
Dana	1	1	1	A
Marcos	1	0	1	B
Luxan	1	1	1	A
Eveling	1	1	1	A
Luciana	1	1	1	A
Juan Pablo	1	0	1	B
Willer	1	0	1	B
Misuki	1	1	1	A
Iker	1	1	1	A
Ariana	1	0	1	B
Xiomara	1	0	1	B
Daleska	1	1	1	A
Victoria	1	1	1	A
Andy	1	0	1	B
Gael	1	1	1	A

IV. RESULTADOS.

4.1 Resultados

4.1.1 Base de datos del pre test

TABLA 5

ITEM PARTICIPANTE	VISO MANUAL							FONETICA			GESTUAL						FACIAL						TOTAL					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
Agurto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	16	
Argote	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	15
Bereche	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	16	
Bustamante	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	18	
Cedillo	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15	
Días	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	17	
Garrido	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	16	
Garrido	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	17	
Izquierdo	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	16	
León	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	19	
Mendoza	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	
Miranda	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	
Moran	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	16	
Noblecilla	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	17	
Olaya	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	18	
Olivos	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	15	
Izquierdo	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	17	
Palas	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	16	
Quinchés	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	
Reyes	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	16	
Rimara chin	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	19	
Rivas	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	
Rojas	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	
Romero	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	16	
Saavedra	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	17	
Rufasto	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	18	
Vargas	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	17	
Vela	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	16	
Vilches	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	17	
Vilches	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	16	
Uriarte	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	17	
Zapata	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	16	

FUENTE: Observaciones de los aprendizajes desarrollados con los estudiantes de la I.E.Pq “San Agustín” el 20 de abril del 2017

4.1.2 Base de datos del post test.

TABLA 6

ITEM PARTICIPANTE	VISO MANUAL								FONETICA			GESTUAL						FACIAL						TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
Agurto	1																										
Argote	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
Bereche	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
Bustamante	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Cedillo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Díaz	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Garrido	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Garrido	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Izquierdo	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	23	
León	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
Mendoza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Miranda	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
Moran	Área de trazado			0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	22		
Noblecilla	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Olaya	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
Olivos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
Izquierdo	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
Palas	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Quinches	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Reyes	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Rimarachin	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Rivas	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Rojas	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	23	
Romero	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
Saavedra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Rufasto	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
Vargas	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	
Vela	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
Vilches	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	

FUENTE: Observaciones de los aprendizajes desarrollados con los estudiantes de la institución educativa parroquial “San Agustín” el 10 de abril

EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS DE LA INVESTIGACIÓN
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE LA
ESTRATEGIA DIDÁCTICA

A. APLICACIÓN DEL PRE TEST.



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



B. APLICACIÓN DEL POST TEST

