



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE  
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL  
CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA  
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS  
DE LA I.E.I. N° 080 “ERICK STÉFANO SILVA  
MORÁN”, DEL DISTRITO DE TUMBES, REGIÓN  
TUMBES 2018**

Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA  
DELIA ESPINOZA RUESTA**

**ASESORA  
Mgtr. LUCÍA ESPINOZA CEDILLO**

**TUMBES – PERÚ  
2018**

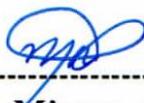
## **JURADO EVALUADOR Y ASESORA**



-----  
**Dr. Saúl Sunción Ynfante.**  
**Presidente**



-----  
**Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate.**  
**Secretaria**



-----  
**Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar.**  
**Miembro**



-----  
**Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo**  
**Asesora**

## AGRADECIMIENTO

*Un agradecimiento especial al asesor de la asignatura de Tesis por su dedicación, orientación, sapiencia y apoyo en el desarrollo de esta investigación.*

*A la directora, docentes, auxiliares, padres de familia niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” por todas las facilidades brindadas para desarrollar el trabajo de investigación.*

*A mi familia: madre, hermanos, hermanos amigas, colegas por su apoyo incondicional y por su paciencia, lo cual ha sido un impulso determinante en mi superación profesional.*

## DEDICATORIA

*A los niños y niñas de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stefano Silva Morán” fuente de mi inspiración, sin los cuales no hubiera culminado satisfactoriamente esta investigación.*

*A Dios y a mi familia por su paciencia y apoyo incondicional.*

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad establecer si 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 04 años de edad de la I.E.I N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, 2018. La metodología utilizada en el estudio de investigación es de tipo cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño no - experimental; con una población de 17 niños y niñas de 04 años de edad de Educación Inicial. En inicio se aplicó una lista de cotejo de 10 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas, posteriormente se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en los que primó los juegos lúdicos basados en enfoque significativos con la utilización de material concreto, se aplicó el post test el cual en promedio dio como resultado que: el 23.5 % de los niños y niñas obtuvo una calificación inferior B (en proceso), el 70.6% una calificación A (logro previsto) y solo el 5.9% obtuvo una calificación promedio de C (en inicio), con lo que se concluye un cambio significativo en la mejora de los aprendizajes traducido en mejoras psicomotrices y mejoras socio-afectivas.

**Palabras claves:** Juegos lúdicos, enfoque significativo, material concreto, motricidad fina en el nivel inicial.

## **ABSTRACT**

The present investigation had as purpose establish if the application of the playful games based on the significant approach using the concrete material, improves the development of the thin motricidad in the children and 4 years old of the Initial Educational Institution N° 080 Erick Stefano Silva Moran of the District of Tumbes, 2018. The methodology used in the research study is of a quantitative, explanatory, and descriptive type, non-experimental design; with a sample population of 17 children of 4 years old of Initial Education. In the beginning, a checklist of 10 items was applied to measure the development of fine motor skills in children, then the 15 learning sessions were applied, in which the playful games based on a significant approach with the use of concrete material prevailed. the Post-testel was applied, which on average resulted in 23.5% of the children obtaining a lower grade B (expected accomplishment), and only 5.9% obtained a grade C (in beginning), which concludes a significant change in the improvement of learning, translated into psychomotor improvements and socio-affective improvements.

Keywords: play games, meaningful approach, concrete material, fine motor skills at the initial level.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
HOJA DE JURADO.	..... ii
AGRADECIMIENTO.	..... iii
DEDICATORIA.	..... iv
RESUMEN.	..... v
ABSTRACT.	..... vi
ÍNDICE DE CONTENIDO.	..... vii
ÍNDICE DE TABLAS.	..... x
ÍNDICE DE FIGURAS.	..... xii
I. INTRODUCCIÓN.	..... 14
II. REVISIÓN LITERARIA.	..... <b>19</b>
2.1. ANTECEDENTES.	..... 19
2.2. Bases teóricas.	..... 24
2.2.1. Didáctica.	..... 24
2.2.2. Estrategia didáctica.	..... 25
2.2.3. Organización de la enseñanza en el nivel Inicial.	..... 25
2.2.4. El juego y su enfoque teórico.	..... 26
2.2.5. El Juego en las aulas de educación inicial.	..... 26
2.2.6. Aprendizaje significativo.	..... 28
2.2.6.1. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.	..... 29
2.2.6.2. Situación del aprendizaje significativo.	..... 30
2.2.6.3. Condicionantes para el aprendizaje significativo.	..... 31
2.2.6.4. Recurso como soporte de aprendizaje.	..... 32

2.2.7. Motricidad.	33
2.2.7.1. Importancia del desarrollo de la motricidad.	33
2.2.7.2. Motricidad fina.	34
2.2.7.3. Coordinación Óculo manual.	36
2.2.7.4. Coordinación Fonética.	37
2.2.7.5. Coordinación Facial.	38
2.2.7.6. Coordinación Gestual.	40
2.2.8. Desarrollo de la motricidad fina.	41
2.2.8.1. El desarrollo de la motricidad fina en la edad preescolar (3 – 4 años)....	41
2.2.8.2. El desarrollo de la motricidad fina en el Edad escolar (5 años). ....	41
2.2.9. Control de la motricidad fina.	42
<b>III. HIPÓTESIS</b>	<b>43</b>
3.1. Hipótesis de la Investigación.	43
3.2. Hipótesis específicas.	43
<b>IV. METODOLOGÍA</b>	<b>44</b>
4.1. Diseño de la investigación.	44
4.2. Población muestral.	44
4.3. Criterios de inclusion.	45
4.4. Criterios de exclusion.	45
4.5. Operacionalización de las variables.	45
4.6. Técnicas e instrumentos.	47
4.7. Plan de análisis de la investigación.	49
4.8. Matriz de consistencia.	50
4.9. Principios éticos.	51

<b>V. RESULTADOS</b>	.....	<b>52</b>
5.1. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje.	.....	52
5.2. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test.	.....	67
5.3. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test.	.. ..	68
5.4. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test.	.....	69
5.5. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test.	.....	70
5.6. Resultados Comparativos entre el pre y post test	.....	71
5.7. Contrastación de la hipótesis.	.....	74
5.8. Análisis de los Resultados.	.....	75
<b>VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	.....	<b>79</b>
6.1. CONCLUSIONES	.....	79
6.2. RECOMENDACIONES	.....	80
6.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	.....	82
<b>ANEXOS</b>	.....	<b>85</b>

## INDICE DE TABLAS

	Pág
Tabla 1:	
Población y Muestra.....	45
Tabla 2:	
Operacionalización de las Variables .....	47
Tabla 3:	
Escala de Calificación.....	49
Tabla 4:	
Matriz de Consistencia.....	50
Tabla 5:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 01.....	52
Tabla 6:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 02.....	53
Tabla 7:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 03.....	54
Tabla 8:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 04.....	55
Tabla 9:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 05.....	56
Tabla 10:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 06.....	57
Tabla 11:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 07.....	58
Tabla 12:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 08.....	59
Tabla 13:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 09.....	60
Tabla 14:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 10.....	61
Tabla 15:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 11.....	62

Tabla 16:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 12.....	63
Tabla 17:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 13.....	64
Tabla 18:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 14.....	65
Tabla 19:	
Resultados de la Aplicación de la Sesión de Aprendizaje 15.....	66
Tabla 20:	
Comparación de la Dimensión Viso Manual en el Pre y Post Test.....	67
Tabla 21:	
Comparación de la Dimensión Facial en el Pre y Post Test.....	68
Tabla 22:	
Comparación de la Dimensión Gestual en el Pre y Post Test.....	69
Tabla 23:	
Comparación de la Dimensión Fonética en el Pre y Post Test.....	70
Tabla 24:	
Resultados del Pre Test .....	71
Tabla 25:	
Resultados del Pos Test.....	72
Tabla 26:	
Comparación entre el Pre y Post Test.....	73
Tabla 27:	
Calificaciones Obtenidas después del Pre Test.....	74
Tabla 28:	
Calificaciones Obtenidas después del Post Test.....	74
Tabla 29:	
Rangos con Signos de Wilcoxon.....	74
Tabla 30:	
Estadística de Contratación de Hipótesis.....	75

## INDICE DE FIGURAS

	Pág
Figura 1: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 01.....	52
Figura 2: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 02.....	53
Figura 3: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 03.....	54
Figura 4: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 04.....	55
Figura 5: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 05.....	56
Figura 6: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 06.....	57
Figura 7: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 07.....	58
Figura 8: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 08.....	59
Figura 9: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 09.....	60
Figura 10: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 10.....	61
Figura 11: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 11.....	62
Figura 12 Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 12.....	63

Figura 13: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 13.....	64
Figura 14: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 14.....	65
Figura 15: Grafico de Círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 15.....	66
Figura 16: Dimensión Viso Manual en el Pre y Post Test.....	67
Figura 17: Dimensión Facial en el Pre y Post Test.....	68
Figura 18: Dimensión Gestual en el Pre y Post Test.....	69
Figura 19: Dimensión Fonética en el Pre y Post Test.....	70
Figura 20: Resultados del Pre Test - Evaluación de Inicio.....	71
Figura 21: Resultados del Post Test .....	72
Figura 22: Comparación entre el Pre y el Post Test .....	73

## **I. INTRODUCCIÓN**

La presente investigación tiene como finalidad establecer que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano Silva Moran”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018, es de tipo descriptiva y el diseño experimental, aplicado a una población muestral de 17 niños y niñas de 04 años de edad de la sección Roja de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, la cual tiene 08 aulas con niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad; fue creada el 25 de junio de 1993, su plana docente está constituida por ocho (08) docentes, tres (03) auxiliares y dos (02) trabajadores administrativos, su actual Directora es la profesora. Elsa Valdiviezo Marchán.

Con la presente investigación se procura revelar la importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años, que busca facilitar la adquisición de un aprendizaje significativo. Las niñas y niños son dinámicos, son imaginativos son los autores y creadores de sus juegos. Teniendo en cuenta que el juego es innato en los niños y es la actividad principal que desarrollan, por lo tanto, este se convierte en un componente pedagógico que debemos utilizar como una herramienta para mejorar el desarrollo de la motricidad fina. Es importante recordar que el juego favorece el desarrollo cognitivo, social, afectivo-emocional y motor de los niños.

Al realizar el diagnóstico de la pesquisa en la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, se pudo observar en los niños y niñas problemas en la coordinación motora fina, óculo manual y una forma incorrecta de coger el lápiz, las crayolas, los colores, las tijeras; así mismo en los trazos que efectúan no respetan el

interlineado, presentan muchos problemas para plasmar dibujos y hacer dobleces en papel, sumado al desgano al realizar trazos y retroceso en la escritura.

Teniendo en cuenta el análisis realizado en el cual hemos podido advertir los problemas que presentan los niños y niñas del aula de 04 años, en lo referido a su dificultad en la fisomotora fina se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejorarán el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018?

En la Institución Educativa Inicial N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”; se pudo observar la forma incorrecta que tienen los niños y niñas al coger el lápiz, por lo que en cuanto a la caracterización del problema, debemos recordar que el juego considerado como una estrategia pedagógica es una herramienta de integración la cual le permite al niño o la niña observar, moverse, descubrir, construir, interactuar y desplazarse lo cual origina creatividad, autonomía, toma de decisiones y sentido de solidaridad.

Es importante recordar que el buen control de la motricidad fina facilita el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, esta investigación tiene como fin principal alcanzar los siguientes objetivos: *Objetivo general:* Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018. *Los objetivos específicos:* Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos

lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.

El diagnóstico de la investigación determinó que los niños y niñas tenían dificultades en el desarrollo de la motricidad fina. La investigación se justifica en la medida que el niño desde su nacimiento es movimiento y acción. El desarrollo correcto y adecuado de sus habilidades y destrezas motrices son un factor de gran valor e importancia en su desarrollo integral como individuo activo y dinámico.

Esta investigación es de tipo experimental, se trata pues de un experimento en donde el investigador manipula una variable y controla o aleatoriza el resto de las variables. Cuenta con un grupo de control, los sujetos han sido asignados al azar entre los grupos y el investigador solo pone a prueba un efecto a la vez. Asimismo, es importante saber qué variables o variables se desean probar y medir. Por ello luego de la aplicación de las técnicas e instrumentos de evaluación, se pudo conocer el nivel de logro en el que se encontraban los niños y niñas del aula de 04 años de la I.E.I.N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” para lo cual se aplicó la lista de cotejos como instrumento de evaluación o pre test, demostrándose que los niños y niñas de 04 años en lo que corresponde a la Dimensión Viso Manual el 94% e encuentra con un logro en inicio y el 6% con logro

previsto, así mismo en lo corresponde a la Dimensión Facial, el 29% se encuentra con logro en inicio, el 65% con logro en proceso y el 6% con logro en proceso; en la Dimensión Gestual el 59% se encuentra con logro en inicio y el 41% en Proceso; en la Dimensión Fonética el 76% se encuentra con logro en inicio el 18% en proceso y el 6% con Logro Previsto; es decir, según se señala en el Diseño Curricular Nacional, el nivel Logro en Inicio se presenta cuando el estudiante muestra un progreso mínimo y evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. Con estos resultados se demuestra pues que los niños y niñas del aula de 04 años tienen un bajo logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad fina.

Para superar las dificultades detectadas en el diagnóstico (pre test), se ejecutaron 15 sesiones de aprendizaje con el fin de lograr la mejora de la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años, posteriormente se aplicó el post test para obtener los resultados de las 15 sesiones de clase del programa de intervención del docente; los datos obtenidos fueron promediados obteniendo que el 23.53 % de los niños y niñas obtuvieron una calificación inferior B (en proceso), el 76.47% una calificación A (logro previsto) y el 5.88% obtuvo una calificación promedio de C (en inicio).

A través de los resultados obtenidos se ha podido evidenciar que los niños y niñas aprenden a través del juego, pues este se constituye en una herramienta pedagógica que responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas porque logra en ellos ampliar su expresión corporal, mayor desenvolvimiento, concentración y agilidad mental, mejora su equilibrio y su flexibilidad. Se concluye que los juegos lúdicos mejoran significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”. Los resultados fueron corroborados

también con la aplicación de la Prueba Wilcoxon, con la cual se concluyó que luego de las 15 sesiones de aprendizaje en las que primó los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejoró significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, por lo cual se rechaza la hipótesis nula por presentar valores negativos.

## **II. REVISIÓN LITERARIA:**

### **2.1. Antecedentes**

Dicuasi y Quiroz (2011) en su tesis “La deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Ibarra Ecuador 2011”; observaron que en la ciudad de Ibarra, al aplicar las pruebas de funciones básicas que deben ser tomadas al inicio y al final del año escolar a los niños y niñas de cinco años han reflejado un bajo nivel en el desarrollo de ciertas áreas entre ellas el desarrollo de la motricidad fina, esto generó el interés por investigar el tema de la motricidad fina y ver cuáles son las causas y de qué manera se podría contribuir para mejorar el desarrollo de la misma en los niños y niñas de 4 a 5 años y para que su nueva vida en el desarrollo de sus destrezas no tenga mayores dificultades.

Leyva (2011) en su investigación denominada “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, en Bogotá, tuvo como objetivo general caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. Leyva concluyó que, para que el juego sea utilizado como estrategia didáctica debe tener las siguientes características: Debe ser motivador, que despierte el interés en los niños y las niñas por los conocimientos que aprenderán. Proporcionar los materiales convenientes para la realización de los juegos, que conllevan los conocimientos aprender, donde se presenten de forma variada y adecuada para lo que se va a utilizar.

Castellar, González y Santana (2015), en su tesis titulada: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia; cuyo objetivo general fue determinar la

importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio fue de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas, obtuvieron como resultado que: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación; llegaron a la conclusión que: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento..

Rodríguez y Flores (2013) en su tesis titulada: Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años; la cual tuvo como objetivo general seleccionar estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. La investigación fue de tipo descriptivo y selectivo de corte cualitativo; la población del estudio fueron todos los niños de 4-5 años. En la cual obtuvieron como resultado que: la motricidad fina, hace referencia a movimientos coordinados y precisos, estos deben ser estimulados a través de ejercicios que se puedan realizar con varias partes del cuerpo. Llegaron a la conclusión que: utilizar estrategias visomanuales nos permite aprovechar las potencialidades de cada niño que desarrolla de manera oportuna las bases para la lectoescritura; logrando elaborar una

serie de actividades y estrategias para que el docente se guie en busca del desarrollo de una buena psicomotricidad fina en los niños de 4-5 años.

Kelly (2012) en su investigación “*Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 Años de la I.E. N° 326 Santa - 2012*” como principal conclusión se extrae que la utilización de los Juegos Lúdicos como estrategia didáctica genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa de la motricidad fina.

Lachi (2015) en su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general fue diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. La investigación fue la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 5 años. Obteniendo como resultado: al valorar las recomendaciones y luego de subsanar las observaciones y las sugerencias para la mejora la propuesta, se concluyó que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Por lo tanto se llegó a la conclusión que: la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

Fabián (2015) en su investigación titulada: Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los

niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Masma Cachachi-Cajabamba 2015; cuyo objetivo general fue determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 la Masma CachachiCajabamba 2015. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental; la población estuvo conformada por 52 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 821246 La Casma Cachachi-Cajabamba 2015. Obtuvo como resultado que: el 82 % tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir **A**; mientras que el 18 % de los niños tuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir **B** y un 0 % obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir **C**, llegando a la conclusión que: se acepta la hipótesis de investigación, ya que la aplicación de la Prueba T de Student, arroja un resultado de 1.746, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 821246 la Masma Cachachi-Cajabamba 2015.

Arias (2013) en su estudio de investigación titulada: Nivel de Psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013; cuyo objetivo fue determinar si existe diferencia entre el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de las instituciones educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, año 2013. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental descriptivo simple; la población estuvo conformada por 173 niños y niñas de la Institución Educativa Virgen de

Guadalupe y la Institución Educativa Niño Jesús N° 1688 de 3 y 4 años del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote. Este estudio tuvo como resultado que: en relación con el nivel de psicomotricidad, de los niños(as) de la I.E. “Virgen de Guadalupe” del ámbito urbano el 55,1% tienen un nivel normal, mientras el nivel de psicomotricidad de los niños(as) I.E. N°1688 “Divino Niño Jesús” del ámbito urbano-marginal el 46,6% tiene un nivel normal. Se llegó a la conclusión que: el nivel de motricidad de los(as) niños(as) de 3 y 4 años de la I.E. “Virgen de Guadalupe” del ámbito urbano el 73,5% tienen un nivel normal, mientras el nivel de motricidad de los niños(as) I.E. N°1688 “Divino Niño Jesús” del ámbito urbano-marginal el 47,6 % tiene un nivel normal.

Briceño (2017) en su tesis titulada: “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017”, tuvo objetivo determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017; siendo esta investigación por su naturaleza del estudio de tipo cuantitativo por ello se recogió y analizó datos numéricos cuantificados, los cuales permitieron determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Sarita Colonia del distrito de Codo del Pozuzo. Concluyendo que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años, de esta forma se rechaza la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna de la

investigación como los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 406 Sarita Colonia de Huánuco 2017.

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

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Didáctica**

Hernández (2011) en su artículo “Didáctica General”, nos refiere que según Sanjuán (1979) la Didáctica es la Ciencia de la Enseñanza y del Aprendizaje. La enseñanza, en sentido pedagógico, es la acción de transmitir conocimientos y de estimular al alumno para que los adquiera. El aprendizaje es la adquisición de conocimientos. Enseñanza y aprendizaje se encuentran estrechamente correlacionados: normalmente la enseñanza provoca el aprendizaje. Éste, a su vez, concluye en la instrucción. Según esto podemos considerar la instrucción como el resultado de la acción transmisora de la enseñanza, que provoca la acción receptiva

y adquisitiva del aprendizaje. Existen enseñanzas que no concluyen en el aprendizaje, que tienen un sentido puramente mostrativo o indicativo, como el enseñar lo que llevamos en el bolsillo, o enseñar el camino al que pregunta. Pero, en sentido pedagógico, la enseñanza apunta a una exposición de saber que lleva al aprendizaje y a la instrucción.

### **2.2.2. Estrategia didáctica**

Bartolomé (2011) en su obra denominada: “Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje” define a la estrategia didáctica como un conjunto de Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Por ello implica: Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Para Tobón (2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”, por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes”.

### **2.2.3. Organización de la enseñanza en el nivel Inicial.**

Violante (2011) señala que los docentes debemos de tomar en cuenta que antes de organizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula debemos plantearnos las

siguientes preguntas ¿Cómo desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje?, ¿Cómo enseñar? Y ¿Cómo aprender? El docente debe pues disponer de estructuras didácticas para organizar la enseñanza, articulando los contenidos, seleccionando materiales del entorno natural y social, tomando en cuenta las variables de tiempo, espacio, dinámica del grupo y contenidos, entre otras variables. Así mismo debe disponer de la manera como evaluará dichos aprendizajes.

#### **2.2.4. El juego y su enfoque teórico**

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vigotsky 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, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

La evolución en la actividad lúdica del niño: juego funcional, juego de autoafirmación, juego simbólico, juego presocial etc., permite al niño estructurar su personalidad.

#### **2.2.5. El Juego en las aulas de educación inicial.**

Nista-Piccolo (2015) señala que el juego es el componente que asegura la actividad motriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida. De hecho, será el uso del juego en las

actividades de movimiento, lo que ofrecerá al niño un aprendizaje sin cansancio, el cual es considerado por el autor como enemigo de este

El juego es “un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central de los aprendizajes. Recordemos que si hablamos de la educación por medio del movimiento esta hace uso del juego ya que éste proporciona al niño grandes beneficios y contribuye al progreso de su potencial cognitivo, activa su percepción, agiliza su memoria y el arte del lenguaje. Es por medio del juego, que el niño paulatinamente aprende a compartir, se une con otros niños para realizar trabajos en equipo; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. El niño también aprende a ubicarse correctamente en el espacio a través del juego, explorando, corriendo saltando, arrastrándose, alcanzando objetos, de esta manera también logra fortificar sus músculos. Dando un vistazo por el Programa Curricular de Educación Inicial, vemos que uno de los Principios que orientan la Educación Inicial es el principio del Juego Libre, en el cual se estatuye que “Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. Es por ello que debemos entender la importancia que tiene el juego en las aulas de educación inicial el cual contribuye al desarrollo físico de los niños y beneficia su desarrollo cultural y emocional, por ende, se debe prodigar de ambientes adecuados que posibiliten el juego de los niños. Zapata (1990).

#### **2.2.6. Aprendizaje significativo**

Ausubel (1983) infiere que el aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce. Además, el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño. Dentro de las condiciones del aprendizaje significativo, se exponen dos condiciones resultantes de la pericia docente: primero se tiene que elaborar el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza y de esta manera obtener un aprendizaje significativo. Segundo, se deben estimular los conocimientos previos para que lo anterior que permita abordar un nuevo aprendizaje.

Los docentes tienen que adecuar los contenidos didácticos para una acertada asimilación de la enseñanza por parte de los alumnos, siendo lo anterior fundamental para concretar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Deben tomar en consideración que no todo se desarrolla del aprendizaje significativo o conocimientos previos que el alumno tenga, sino de que el niño transforme sus conocimientos previos y llegue a la construcción de uno significativo. Pero para lograr lo anterior, según Ausubel, es preciso reunir las siguientes condiciones:

El contenido propuesto como objeto de aprendizaje debe estar bien organizado de manera que se facilite al alumno su asimilación mediante el establecimiento de relaciones entre aquel y los conocimientos que ya posee. Junto con una buena organización de los contenidos se precisa además una adecuada presentación por parte del docente que favorezca la atribución de significado a los mismos por el alumno.

Es preciso, además, que el alumno haga un esfuerzo por asimilarlo, es decir,

que manifieste una buena disposición ante el aprendizaje propuesto. Por tanto, debe estar motivado para ello, tener interés y creer que puede hacerlo.

Las condiciones anteriores no garantizan por sí solas que el alumno pueda realizar aprendizajes significativos si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios y dispuestos (activados), donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos. De manera que se requiere una base previa suficiente para acercarse al aprendizaje en un primer momento y que haga posible establecer las relaciones necesarias para aprender.

Philip Johnson-Laird (1983), para él, las proposiciones son representaciones de significados, totalmente abstraídas, que son verbalmente expresables. El aprendizaje es significativo cuando el sujeto construye un modelo mental de la nueva información (concepto, proposición, idea, evento, objeto). Por ejemplo, cuando una persona es capaz de explicar y hacer previsiones sobre un sistema físico es porque, en el lenguaje de Johnson-Laird, tiene un modelo mental de ese sistema, una representación mental análoga al mismo en términos estructurales. Pero si la persona es capaz de explicar y hacer previsiones sobre tal sistema eso es, sin duda, evidencia de aprendizaje significativo.

#### **2.2.6.1. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo:**

Según Ausubel (1983) se tiene que cumplir los siguientes requisitos para lograr el aprendizaje significativo deseado: *Significatividad lógica del material*: El material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos; *significatividad psicológica del material*: Que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en

poco tiempo; *actitud favorable del alumno*: Que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

#### **2.2.6.2. Situación del aprendizaje significativo:**

Para que haya un aprendizaje significativo, es necesario que se susciten situaciones o para lograrlo. Así, por ejemplo:

**Primera dimensión:** Modo en que se adquiere la información: *Recepción*: El contenido se presenta en su forma final, el alumno debe interiorizarlo en su estructura cognitiva, no es sinónimo de memorización propios de etapas avanzadas del desarrollo cognitivo en la forma de aprendizaje verbal hipotético sin referentes concretos, útil en campos establecidos de conocimiento, descubrimiento, el contenido principal a ser aprendido no se da, el alumno tiene que descubrirlo, propio de la formación de conceptos y solución de problemas, puede ser significativo o repetitivo, propio de las etapas iniciales del desarrollo cognitivo en el aprendizaje de conceptos y proposiciones, útil en campos del conocimiento donde no hay respuestas unívocas.

**Segunda dimensión:** Forma en que el conocimiento se incorpora en la estructura cognitiva del aprendiz: *Significado*: La información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria ni al pie de la letra, el alumno debe tener una disposición o actitud favorable para extraer el significado, el alumno posee los conocimientos previos o conceptos de anclaje pertinente, se puede construir un entramado o red conceptual; *condiciones*: Material: significado lógico. Alumno: significado psicológico, Puede promoverse mediante estrategias apropiadas. Repetitivo: Consta de asociaciones arbitrarias, al pie de la letra, el alumno manifiesta una actitud de memorizar la información, el alumno no tiene conocimientos previos pertinentes o no los encuentra, se puede construir una

plataforma o base de conocimientos factuales, se establece una relación arbitraria con la estructura cognitiva.

### **2.2.6.3. Condicionantes para el aprendizaje significativo**

Peña (2012) nos infiere que: el aprendizaje literal (de memoria, por ejemplo: poesías, tablas de multiplicar) tiene significado si forma parte de un conjunto de ideas aprendidas significativamente (comprender las ideas que expresa una poesía, comprender la multiplicación como una suma repetida). No siempre se produce el aprendizaje significativo, a veces el alumno no establece ninguna relación con sus ideas previas y se limita a la mera repetición memorística. Por lo tanto para que se produzca un aprendizaje significativo es necesario: que el aprendizaje tenga sentido para el alumno, que la información que se presenta este estructurada con cierta coherencia interna (significatividad lógica) y que los contenidos se relacionen con lo que el alumno ya sabe (significatividad psicológica).

Como lo indicó Ausubel (1983) para que el aprendizaje sea significativo debe cumplirse tres condiciones; el contenido debe ser potencialmente significativo. No debe ser arbitrario ni confuso, la estructura cognitiva previa del alumno debe poseer las ideas necesarias relevantes para que puedan ser relacionadas con los nuevos conocimientos, y, por último, la actitud favorable del alumno para aprender significativamente; es decir, debe estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que sabe (Citado por Herrero 1995).

### **2.2.6.4. Recurso como soporte de aprendizaje**

Blanco (2012), nos dice que el término recurso docente tiene dos acepciones distintas. En general, los diferentes recursos y materiales didácticos pueden referirse a todos los elementos que un centro educativo debe poseer, desde el propio edificio

a todo aquel material de tipo mobiliario, audiovisual, bibliográfico, etc. Desde una perspectiva diferente, los recursos, son también aquellas estrategias que el profesor utiliza como facilitadoras de la tarea docente, referidas tanto a los aspectos organizativos de las sesiones como a la manera de transmitir los conocimientos o contenidos. Si bien, los recursos y materiales didácticos no son los elementos más importantes en la educación escolar, pues el papel primordial corresponde al elemento humano (profesor y alumno), algunos de ellos resultan imprescindibles para poder realizar la práctica educativa.

Los recursos didácticos deben ser considerados como un apoyo para el proceso educativo tanto como para los objetivos curriculares, planes de estudios, programas de estudios, contenidos, actividades didácticas, evaluación de recursos didácticos. Los recursos didácticos por ende son muy útiles para facilitar el logro de los objetivos que se desean alcanzar en el desarrollo de las clases, los contenidos que se revisan con los estudiantes y también para motivarlos y familiarizarlos con el entorno a éste, confirmar, elaborar, consolidar y verificar. Su uso queda planamente justificado cuando son integrados de manera adecuada al proceso educativo, el cual deberá ser compatible a su vez con otros contextos más amplios escolar, regional y nacional. El material educativo es el nexo entre las palabras y la realidad, es la fuente entre lo abstracto, la noción y lo concreto; debe sustituir a la realidad y representarla fielmente, para facilitar la objetivación por parte del alumno.

### **2.2.7. Motricidad**

Según Ponce de León (2011) señala que la motricidad, en educación inicial, ocupa un lugar importante, ya que la motricidad origina y optimiza el conocimiento de uno mismo y de las posibilidades y limitaciones del cuerpo, la capacidad para

integrarse y relacionarse con el medio que nos rodea, así como por su cualidad de intervención, en la actualidad la motricidad, juega un papel importante en el trabajo de las emociones y sentimientos y en la adquisición de hábitos y formas de vida saludables. En otras palabras, la motricidad permite trabajar, simultáneamente, habilidades motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales. Es por ello por lo que puede ser considerada una buena herramienta de enseñanza-aprendizaje en el segundo ciclo de educación inicial, pues además, según Simó y Espada (2013) la motricidad tiene la ventaja de poder ser abordada desde diferentes actitudes pedagógicas.

Para Casolo y Albetazzi (2013) opinan que el movimiento es un componente vital para el ser humano de cualquier edad, pues a través de él, el niño sano permanecerá continuamente activo y permitirá que poco a poco, mediante la actividad-lúdica motora, se apodere del mundo que lo rodea.

#### **2.2.7.1. Importancia del desarrollo de la motricidad**

Para Le Boulch (1981) la importancia de la motricidad en educación inicial radica, principalmente en que ésta debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños.

Silva, Neves y Moreira (2016) ellos nos aclaran que la motricidad no solo es importante porque permite el desarrollo de aptitudes motrices del alumnado, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones y adquiere los conocimientos pertenecientes a cada ciclo, siendo el movimiento un elemento preciso en el aprendizaje al ser considerado un agente motivador capaz de inducir al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante en el día a día del pequeño.

Es por ello que la etapa de educación inicial es perfecta para el logro de competencias específicas en el niño, que marcarán su personalidad y su posterior desarrollo tanto personal como académico.

#### **2.2.7.2. Motricidad fina**

Berruelo (1990) define a la Motricidad fina, como el control fino, proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de esta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

Para Pacheco (2015) la motricidad fina es la habilidad de utilizar los pequeños músculos para realizar movimientos muy específicos: arrugar la frente, apretar los labios, cerrar el puño, recortar y todos aquellos que requieran la intervención de las manos y de los dedos. La motricidad fina involucra un nivel elevado de maduración o nivel neurológico dependiendo de muchos factores como el aprendizaje, la estimulación, la madurez y la capacidad de cada uno de los niños dependiendo de las edades. La motricidad fina incluye pues movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos. El desarrollo de la motricidad fina es determinante para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, por lo tanto, juega un papel importante en el aumento de la

inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos. En muchos casos, la dificultad con ciertas habilidades de motricidad fina es temporal y no indica problemas serios. Sin embargo, la ayuda médica pudiera ser requerida si un niño está por debajo de sus compañeros en muchos aspectos el desarrollo de motricidad fina o si el niño tiene una regresión, perdiendo así habilidades que antes ya tenía.

Palacios (2013) en su investigación manifiesta que, el niño debe pasar por tres etapas sumamente importantes para desarrollar la motricidad fina: Etapa Inicial, a través de la observación el niño puede alcanzar un modelo o imitación. Etapa Intermedia, el niño mejora la coordinación y el desempeño de los movimientos, realizando un control sobre estos. Etapa madura, el niño integra todos los elementos del movimiento en una acción bien ordenada e intencionada.

La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas, por ejemplo, recoger semillas con los dedos de la mano o pañuelos con los dedos de los pies. La coordinación viso motriz es parte de la motricidad fina, pero aquí, además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de éstas con la vista. Cuando un niño presenta problemas en la lectoescritura, una de las causas puede ser que no se le da la importancia necesaria a la estimulación de la motricidad fina desde su primer mes de vida, la cual se refleja posteriormente en movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, apilar objetos,

colorear, enhebrar, escribir, y que permiten al niño ejercitar su vista al momento de leer (seguimiento visual de izquierda a derecha, y de arriba abajo), clave para la adquisición de aprendizajes. Mundo (2012)

### **2.2.7.3. Coordinación Óculo manual:**

Piaget (1936) considera, que la coordinación entre el ojo y la mano es la acción de tanteos, obteniendo un resultado, y éste a su vez sirve de estímulo para repetirla. Todo esto conlleva a dar un gran paso en la configuración del desarrollo intelectual. Por lo tanto, la coordinación óculo manual se puede definir como la acción de movimientos que relaciona el ojo con la mano para coger un objeto anteriormente visto.

Pacheco (2015) señala que en la motricidad viso manual se identifican las manos como material específico por los estímulos captados por la visión. Es necesario desarrollar la coordinación óculo manual ya que es esencial para nuestra vida diaria y la realizamos cuando resolvemos: el saber cómo vestirse, comer, abrochar, desabrochar, uso de pinza, prensión, enhebrado, dibujos, encastres, parquetry, collage, colorear, uso del punzón, dactilopintura, construcciones, recortes. La coordinación manual llevará al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Según Hahn (1988) durante el periodo de 2 a 4 años, se amplía el repertorio de posibilidades motrices. En esta fase es conveniente ofrecer al niño una educación motriz adecuada, ya que es un periodo en el que se producen gran parte de perturbaciones coordinativas. Este autor sostiene que entre los 4 y 7 años se produce un importante desarrollo de esta capacidad, debido a la curiosidad y la actitud lúdica propia de estas edades. Y es a los 7 años aproximadamente cuando las coordinaciones

comienzan a ser analíticas con independencia segmentaria y con un repertorio mucho más amplio y preciso de los movimientos.

#### **2.2.7.4. Coordinación Fonética:**

El desarrollo del lenguaje es muy importante para la integración social del niño y adquirir una buena coordinación fonética es un aspecto esencial dentro de la motricidad fina, que debe estimularse y seguirse de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. En la primera etapa de su vida el niño descubre las posibilidades de emitir sonidos, pero carece de la madurez necesaria para realizar una emisión sistemática de cualquier sonido. La atención del niño se dirigirá hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que los adultos hacen lentamente delante de él. Así, mediante la imitación el niño irá entrando en contacto con su entorno e iniciará el camino hacia la emisión correcta de palabras. Mientras tanto, el niño irá pronunciando sílabas y palabras, que deben tener una respuesta por parte del adulto, que le estimule a seguir con el juego de decir cosas y aprender nuevas palabras que, mediante la muestra visual, podrá identificar con personas, animales o cosas. Entre los tres y cuatro años, el niño puede hablar con una perfecta emisión de sonidos y habrá conseguido un dominio total del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización.

Pacheco (2015) La adquisición del lenguaje es muy importante para la integración social del niño y adquirir una buena coordinación fonética es un aspecto esencial dentro de la motricidad fina, que debe estimularse y seguirse de cerca para garantizar un buen dominio de la misma. A los tres y cuatro años de edad, el niño puede hablar con una perfecta emisión de sonidos y habrá conseguido un dominio total

del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la vida escolar del niño.

Villavicencio (2013) Señala que la 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. La madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos. Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno. Poco a poco ira emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

#### **2.2.7.5. Coordinación Facial:**

La coordinación facial es la habilidad de manejar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas. Aprender a dominar los músculos de la cara es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos. Su aprendizaje y desarrollo se realiza en dos etapas. La primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean. Así, poco a poco, el niño aprende que una amplia sonrisa expresa felicidad y que unos ojos bien abiertos manifiestan sorpresa, por ejemplo: Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades

de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea. Pacheco (2015).

Castro (2015) nos explica que este es un aspecto que pocas veces entra en programaciones, debido a que no parece punto de partida para conseguir otras adquisiciones. Su importancia sin embargo es extraordinaria desde dos puntos de vista: el del dominio muscular y la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Indudablemente, 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. Se comenta a veces que el grado de expresión de una persona se comunica mediante los movimientos de su cuerpo y muy especialmente por la dureza, frialdad o expresividad de su cara. Podemos reflexionar en el mimo, como técnica elaborada de comunicación corporal y también facial. El nivel de incidencia de las emociones y de la misma personalidad es muy claro. Así pues es un aspecto que no está sometido a un proceso evolutivo que seguirán todos los niños, sino que a partir del dominio de una parte de nuestro cuerpo será un instrumento más para comunicarnos con los que nos rodean. Como educadora, pues, he de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación. Será necesario que pensemos en la globalidad de la cara tanto como en cada una de sus partes: cejas, ojos y mejillas.

#### **2.2.7.6. Coordinación Gestual:**

Pacheco (2015) nos explica que al realizar actividades de aprendizaje con títeres, se logra conseguir que el cerebro funcione como una autentica red que maneja la información en la motricidad gestual se logra el dominio de la muñeca para y por ende el dominio de los dedos. Está dirigida al dominio de las manos o diadococinesias. Dentro de la etapa preescolar, los niños y niñas aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando se necesite algo de precisión y que, para tener un control sobre la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado. Cuando los niños cumplen los 3 años es el momento de empezar a intentarlo, siendo conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años, podrán intentar hacer cosas más complejas, que necesiten un poco más de precisión. No obstante, hay que considerar que el nivel total de dominio se consigue a los 10 años.

La mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero se tiene que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta los 10 años. Por lo tanto, el dominio de la coordinación gestual está compuestas por los elementos de la mano que son una condición esencial y básica para que sus respuestas puedan tener precisión. Asimismo, en educación inicial el desarrollo de la mano colabora para realizar ejercicios de precisión, sin embargo, esta coordinación también se desarrolla poco a poco junto con la madurez del niño, llegando a una alta precisión alrededor de los cinco años. Mesonero (1994).

#### **2.2.8. Desarrollo de la motricidad fina**

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de

experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes que son inofensivos.

#### **2.2.8.1. El desarrollo de la motricidad fina en la edad preescolar (3 – 4 años).**

La tarea más delicada que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este periodo de desarrollo. Cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples. Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas.

#### **2.2.8.2. El desarrollo de la motricidad fina en el Edad escolar (5 años).**

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

#### **2.2.9. Control de la motricidad fina**

Kimmel (2011) señala que el control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo

índice y el pulgar. Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (movimientos grandes y generales). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludar. Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. 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 y planeación, coordinación, fuerza muscular, sensibilidad normal.

### **III. HIPÓTESIS:**

#### **3.1. Hipótesis de la investigación:**

La aplicación de juegos lúdicos, basado en el aprendizaje significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018.

#### **3.2. Hipótesis específicas:**

**Hi:** La aplicación de juegos lúdicos basado en el aprendizaje significativo, mejora el aprendizaje de los niños y niñas, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018.

**Ho:** La utilización de material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación:**

Para los fines de la realización del trabajo de investigación se utilizó el método científico para poder lograr los objetivos propuestos. El trabajo de investigación fue permanentemente organizado y planeado el cual permitió tener conocimiento de los problemas educativos que enfrentan los estudiantes.

En esta investigación se utilizó el diseño experimental con la aplicación de pre y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido de estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I N° 080 “Erick Stefano Silva Morán”

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

**O<sub>1</sub>\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_O<sub>2</sub>**

**Donde:**

**O:** Pre test al grupo

**X<sub>1</sub>:** Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto.

**O<sub>2</sub>:** Post test al grupo

### **4.2. Población muestral:**

Son los elementos susceptibles a ser seleccionados para su estudio. Estuvo conformada por los estudiantes de 4 años de educación inicial en el área de personal social de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.

La población muestral estuvo conformada por 17 niños, seleccionada a través

del muestreo no probabilístico; en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo. Es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

Tabla 1. Población muestral de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Tumbes	I.E. N° 080 “Erick Stefano Silva	4 Años	09	8
Total			17	

**Fuente:** Registro de asistencia de los estudiantes de 4 años de la I.E N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”

#### 4.3. Criterios de inclusión:

- Estudiantes de 4 años de edad.
- Matriculados en 4 años de edad del “aula Roja”.
- Disposición a participar en el programa.

#### 4.4. Criterios de exclusión

- Estudiantes que se integren a la I. E. después de haber iniciado el programa.
- Estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

#### 4.5. Operacionalización de las Variables

##### Variable independiente:

Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto.

La Variable independiente, es aquella que ejerce influencia o causan efecto o determinan a otras variables llamadas dependientes y son las que permiten explicar a

éstas. (Carrasco, 2013).

Así mismo, es aquella propiedad, cualidad o característica de una realidad, evento o fenómeno, que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables. Se llama independiente, porque esta variable no depende de otros factores para estar presente en esa realidad en estudio. Algunos ejemplos de variables independientes son; el sexo, la raza, la edad, entre otros También la variable independiente es manipulada por el investigador, porque el investigador él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable (Rivas, 2010).

**Variable dependiente:**

La motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.

Carrasco (2013) Señala que las variables dependientes son aquellas que reciben la influencia, el efecto, o son consecuencia de otras variables o situaciones fácticas, es decir son las que se explican en función a otra.

Rivas (2010) Así mismo, nos dice que la variable es aquella propiedad o cualidad de una realidad o evento que estamos investigando. Es el objeto de estudio sobre al cual se centra la investigación en general. También la variable independiente es manipulada por el investigador, porque el investigador él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable.

Es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo uso de material concreto, el cual el niño pueda tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia.

Tabla 2: Operacionalización de las Variables:

PROBLEMA	VARIABLE	CATEGORIA	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018?	Variable Independiente : Juegos Lúdicos	<input type="checkbox"/> A. Logro Previsto <input type="checkbox"/> B. Logro en Proceso <input type="checkbox"/> C. Logro en Inicio	Coordinación Viso Manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.</li> <li>- Modela con plastilina figuras variadas.</li> <li>- Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina</li> <li>- Recorta papel con la mano para la técnica del collage.</li> <li>- Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.</li> <li>- Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.</li> <li>- Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.</li> </ul>
			Coordinación Fonética	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.</li> <li>- Imita los sonidos de los animales.</li> <li>- Imita sonidos de objetos de su entorno.</li> </ul>
	Variable Dependiente: Desarrollo de la Motricidad Fina		Coordinación Facial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.</li> <li>- Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.</li> <li>- Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.</li> <li>- Arruga la nariz durante cinco segundos.</li> <li>- Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.</li> <li>- Hincha las mejillas cuando infla un globo.</li> <li>- Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir</li> </ul>
			Coordinación Gestual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Separa los dedos al ritmo de una canción.</li> <li>- Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.</li> <li>- Mueve los dedos al ritmo de una canción.</li> <li>- Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.</li> <li>- Juega con títeres con los dedos de la mano.</li> <li>- Forma figuras geométricas con tiras de papel.</li> <li>- Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.</li> <li>- Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimientos, espirales, diagonales y circulares</li> </ul>

#### 4.6. Técnicas e instrumentos:

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

Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres

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

**a) Observación**

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Carrasco (2013) considera que: “Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con la finalidad de procesarlo y convertirlo en información”

**b) Lista de cotejo**

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna. Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como

instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos

#### 4.7. Plan de análisis de la investigación

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**

<b>Nivel Educativo</b>	<b>Escala de calificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>Educación Inicial Literal y descriptiva</b>	<b>A Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	<b>B En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	<b>C En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

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

#### 4.8. Matriz de Consistencia:

Tabla 4: Matriz de Consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán", del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.	¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán", del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018?	La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán", del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto.</p> <p><b>Variable dependiente:</b> La motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán", del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lógica del material.</li> <li>• Psicología del material.</li> <li>• Propósitos específicos.</li> <li>• Finalidad.</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación viso manual.</li> <li>• Coordinación facial.</li> <li>• Coordinación gestual.</li> <li>• Coordinación fonética.</li> </ul>	<p><b>Diseño de investigación:</b> Por la naturaleza de la investigación, se utilizó el siguiente esquema: <b>O1</b> <u>  </u> <b>X</b> <u>  </u> <b>O2</b></p> <p><b>O1:</b> Pre test al grupo. <b>X:</b> Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto. <b>O2:</b> Post test al grupo.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b> <b>Observación:</b> Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.</p> <p><b>Lista de cotejo:</b> Instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p><b>Población muestral:</b> 31 niños de 4 años de la I.E N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018".</p>

#### **4.9. Principios éticos:**

Los principios éticos primordiales que se han tenido en cuenta en la presente investigación cuantitativa son:

**Valor social**, puesto que con esta investigación hemos podido demostrar que los juegos lúdicos basados en enfoques significativos han mejorado el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”.

**Validez científica**, Porque la metodología utilizada es coherente con el problema planteado y los resultados obtenidos en la muestra son positivos y confiables.

**Selección equitativa de los sujetos**. La selección de los sujetos del estudio se realizó teniendo el diagnóstico efectuado en la institución educativa intervenida en la presente investigación, los mismos que se han beneficiado con los resultados positivos.

## V. RESULTADOS

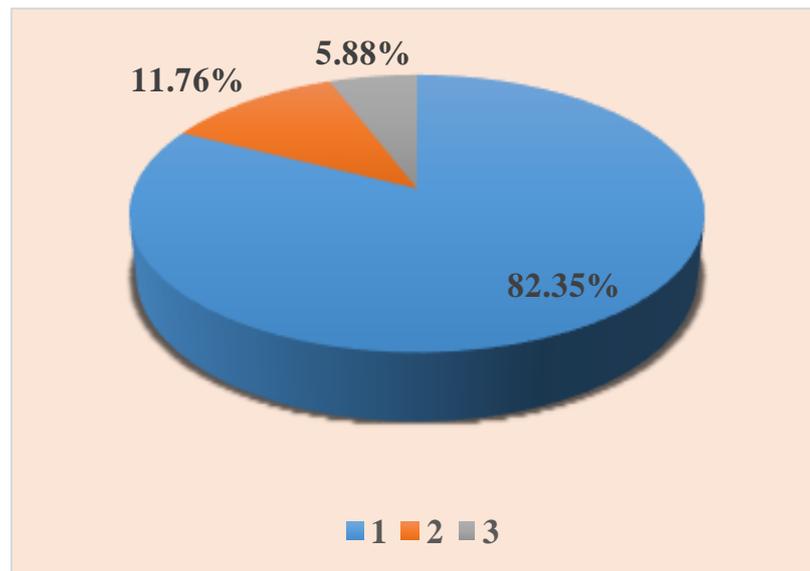
### 5.1. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje

#### a) Sesión de aprendizaje N° 01: Reproduce dibujos sencillos:

**Tabla 5:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 01

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	14	82.35%
B	2	11.76%
C	1	5.88%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 20 de Abril del 2018



**Fuente: Tabla 5**

**Figura 1.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 01

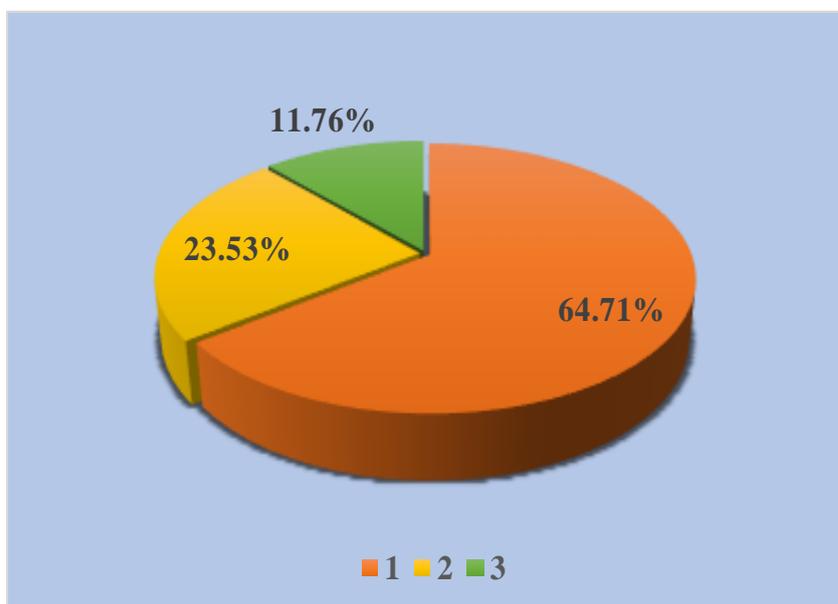
Se observa en la Tabla 5 - Figura 1 del Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 82.35% de los niños han obtenido **A** e 11.76% a obtenido **B** y el 5.88% han obtenido **C**

**b) Sesión de Aprendizaje N° 02 “Haciendo bolitas de Papel”**

**Tabla 6:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 02

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	11	64.71%
B	4	23.53%
C	2	11.76%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 21 de Abril del 2018



**Fuente: Tabla 6**

**Figura 2.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 02

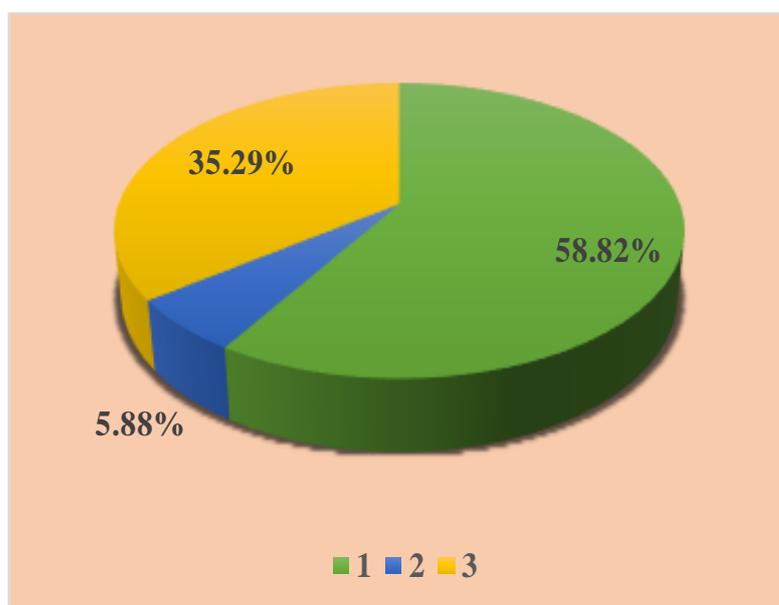
Se observa en la Tabla 6 - Figura 2 del Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 64.71% de los niños han obtenido A el 23.53% a obtenido B y el 11.76% han obtenido C

c) Sesión de Aprendizaje N° 03 “Ensarta en una Cerda cuentas medianas y pequeñas”

**Tabla 7:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 03

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	10	58.82%
B	1	5.88%
C	6	35.29%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 22 de Abril del 2018



**Fuente:** Tabla 7

**Figura 3.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 03

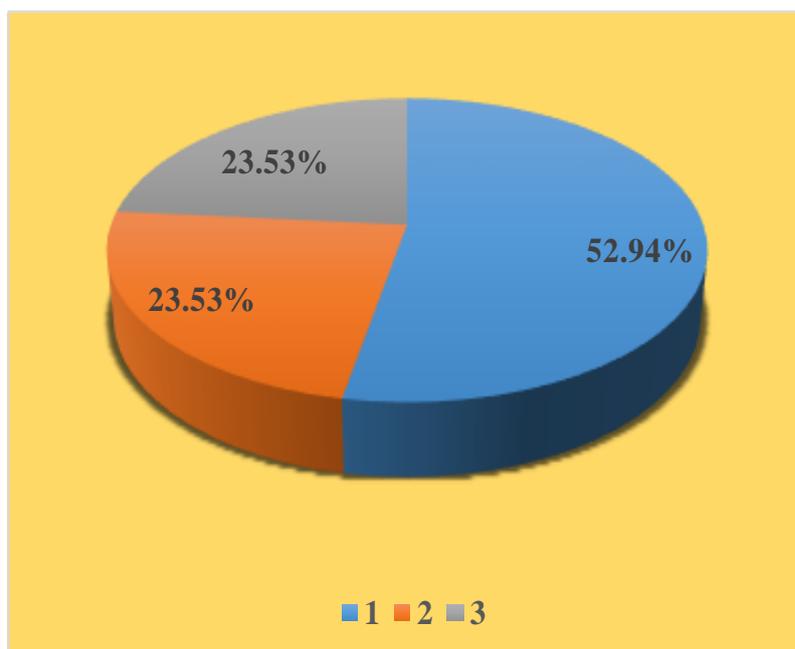
Se observa en la Tabla 7 -Figura 3 del Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 58.82% de los niños han obtenido A, el 5.88% a obtenido B y el 35.29% han obtenido C

**d) Sesión de Aprendizaje N° 04: “Haciendo Figuras de Plastilina”**

**Tabla 8:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 04

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	9	52.94%
B	4	23.53%
C	4	23.53%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 23 de Abril del 2018



**Fuente:** Tabla 8

**Figura 4.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 04

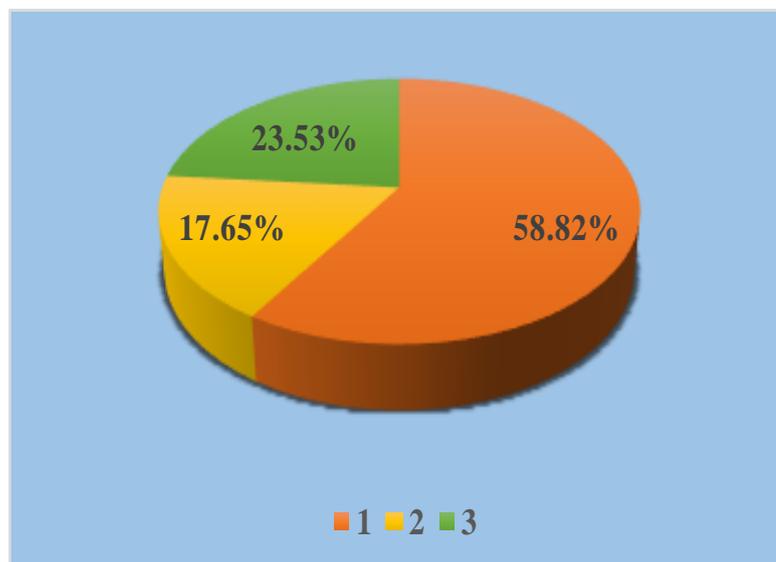
Se observa en la Tabla 8- Figura 4 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 52.94% de los niños han obtenido A, el 23.53% a obtenido B y el 23.53% han obtenido C

e) **Sesión de Aprendizaje N° 05 “Punza al contorno de una Figura”**

**Tabla 9:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 05

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	10	58.82%
B	3	17.65%
C	4	23.53%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 24 de Abril del 2018



**Fuente: Tabla 9**

**Figura 5.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 05

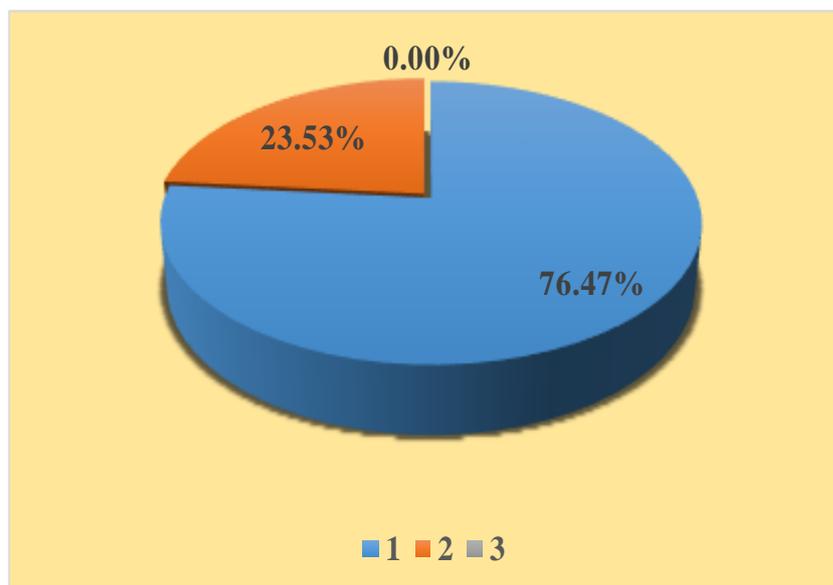
Se observa en la Tabla 9 - Figura 5 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 52.82% de los niños han obtenido A, el 17.65% a obtenido B y el 23.53% han obtenido C

f) Sesión de Aprendizaje N° 06 “Enhebrando un Pasador”

**Tabla 10:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 06

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	4	23.53%
C	0	0.00%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 06 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 10

**Figura 6.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 06

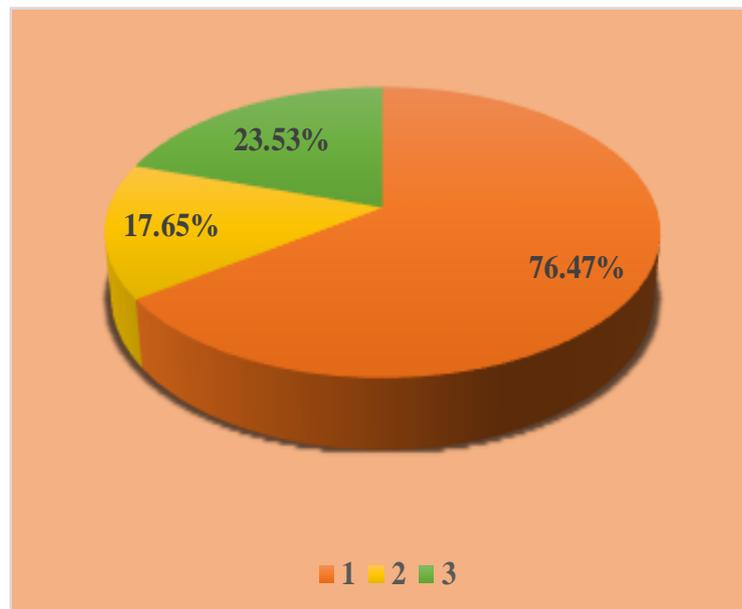
Se observa en la Tabla 10 - Figura 6 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A y el 23.53% a obtenido B

**g) Sesión de Aprendizaje N° 07 ¿Quién es Quién?**

**Tabla 11:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 07

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	3	17.65%
C	1	23.53%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 25 de Abril del 2018



**Fuente:** Tabla 11

**Figura 7.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 07

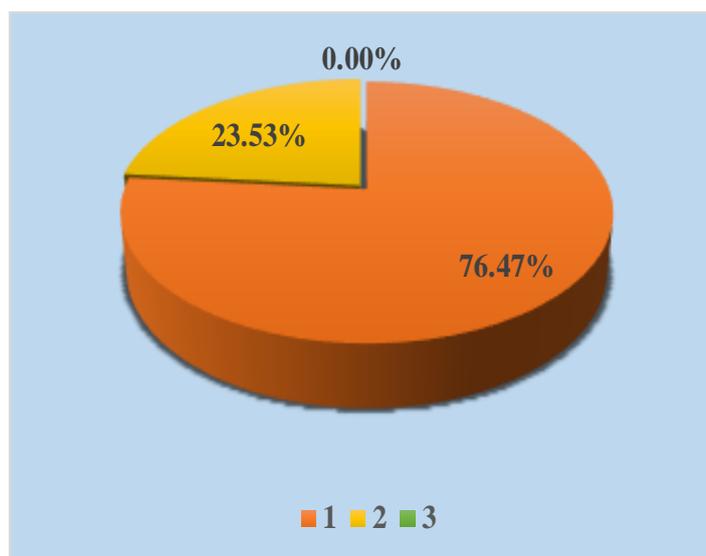
Se observa en la Tabla 11 -Figura 7 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 17.65% a obtenido B y el 23.53% han obtenido C

**h) Sesión de Aprendizaje N° 08 “Diferencia Sonidos utilizando el sentido del oído”**

**Tabla 12 :** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 08

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	4	23.53%
C	0	0.00%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 28 de Abril del 2018



**Fuente:** Tabla 12

**Figura 8.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 08

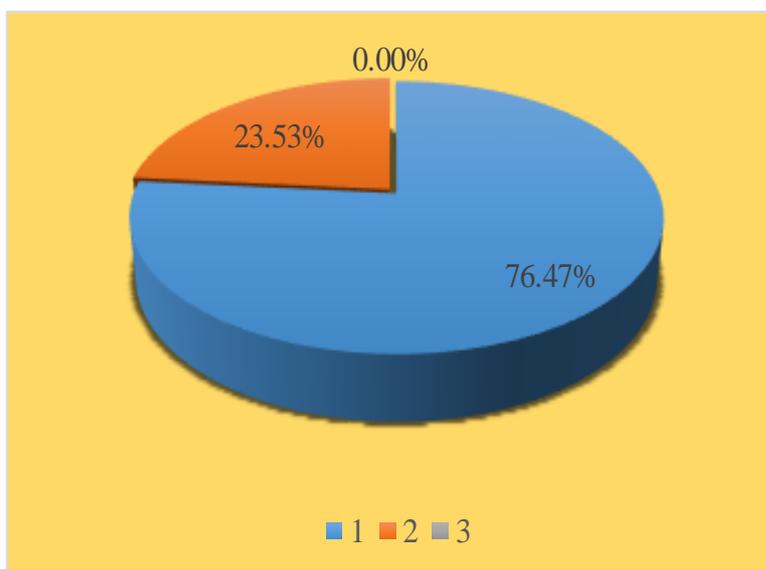
Se observa en la Tabla 12 - Figura 8 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 23.53% a obtenido B.

**i) Sesión de Aprendizaje N° 09 “Los Gimnastas”**

**Tabla 13:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 09

<b>NIVEL DE LOGRO</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	13	76.47%
<b>B</b>	4	23.53%
<b>C</b>	0	0.00%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 29 de Abril del 2018



**Fuente:** Tabla 13

**Figura 9.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 09

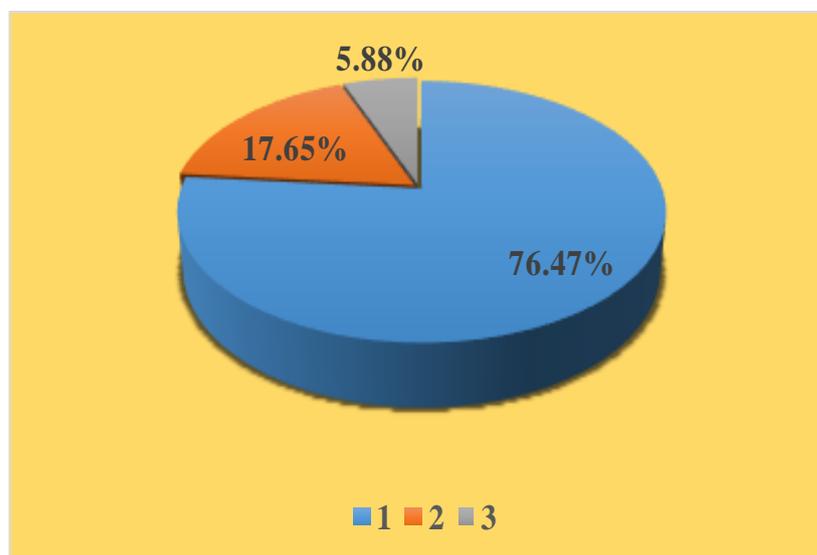
Se observa en la Tabla 13 - Figura 9 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 23.53% a obtenido B.

j) Sesión de Aprendizaje N° 10 “Jugamos con Plastilina”

**Tabla 14:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 10

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	3	17.65%
C	1	5.88%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 03 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 14

**Figura 10.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 10

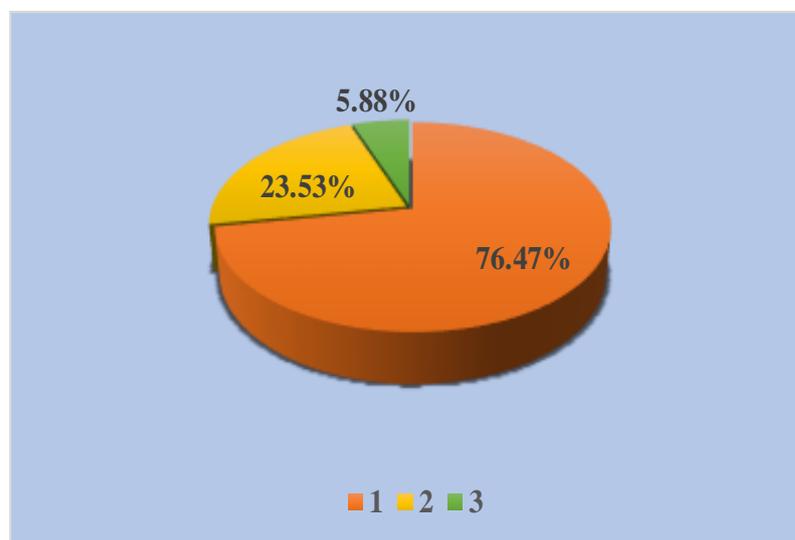
Se observa en la Tabla 14 - Figura 10 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 17.65% a obtenido B y el 5.88% han Obtenido C

**k) Sesión de Aprendizaje N° 11 “Juguemos con Titeres”**

**Tabla 15:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	3	23.53%
C	1	5.88%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 04 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 15

**Figura 11.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 11

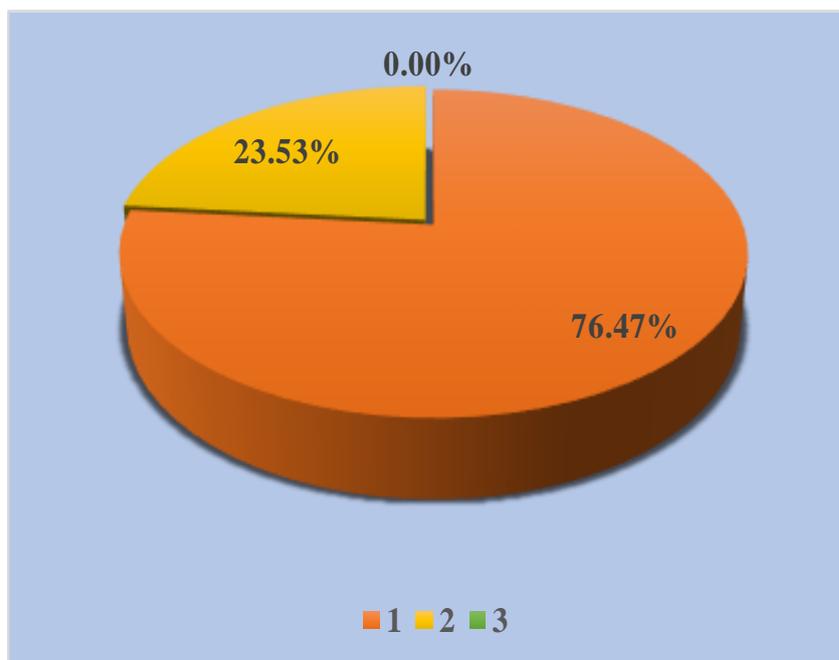
Se observa en la Tabla 15 - Figura 11 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 23.53% han obtenido B y el 5.88% han obtenido C

#### D) Sesión de Aprendizaje N° 12 “Imita Pregones”

**Tabla 16:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	4	23.53%
C	0	0.00%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 09 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 16

**Figura 12.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 12

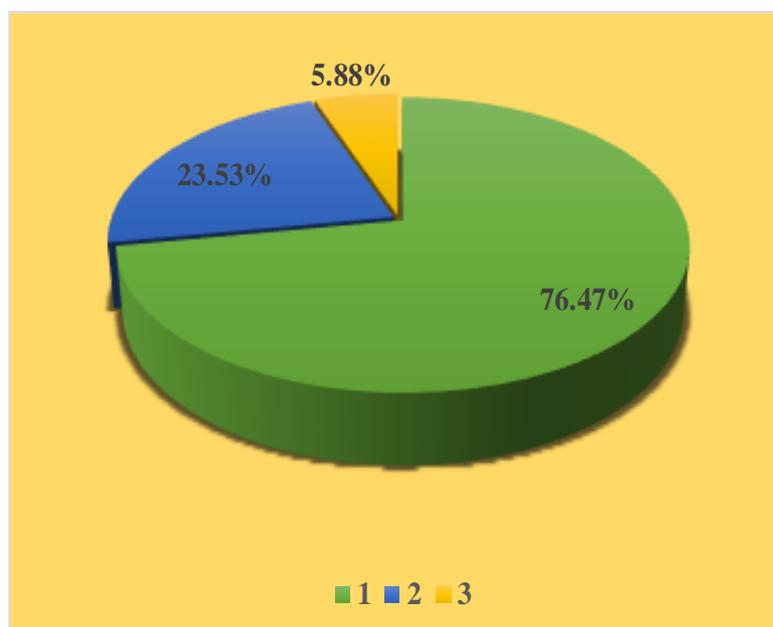
Se observa en la Tabla 16- Figura 12 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A y el 23.53% a obtenido B

**m) Sesión de Aprendizaje N° 13 “Rasga Papel y Forma Figuras Geométricas”**

**Tabla 17:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	3	23.53%
C	1	5.88%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 10 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 17

**Figura 13.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 13

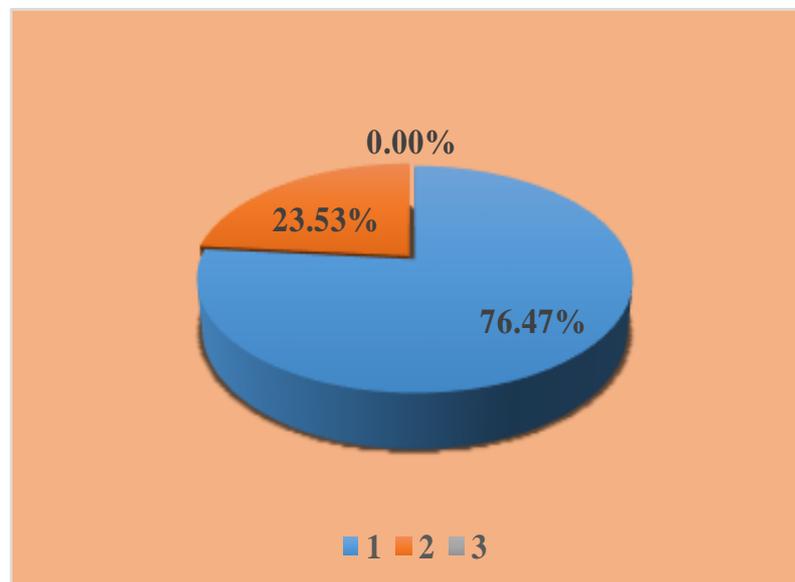
Se observa en la Tabla 17 - Figura 13 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 17.65% a obtenido B y el 5.88% han Obtenido C

n) Sesión de Aprendizaje N° 14 “Jugamos a Imitar”

**Tabla 18:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	4	23.53%
C	0	0.00%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 02 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 18

**Figura 14.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 14

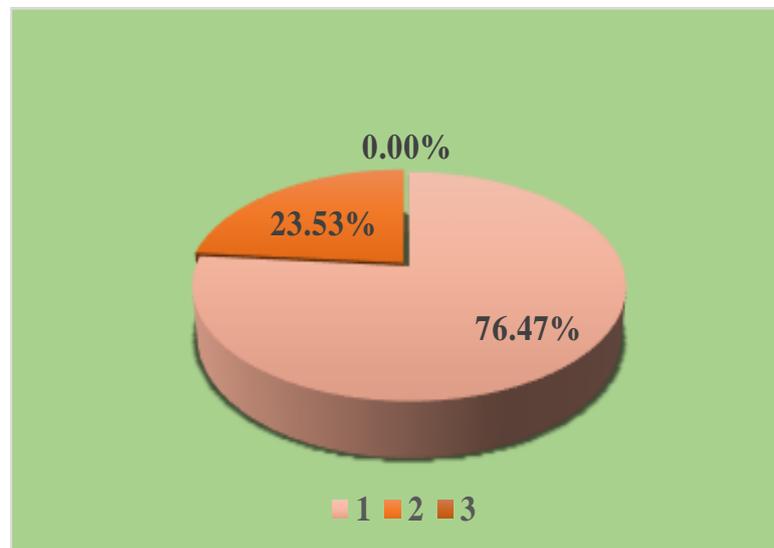
Se observa en la Tabla 18 Figura 14 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A, el 23.53% a obtenido B.

**o) Sesión de Aprendizaje N° 15 “Inflando Globos”**

**Tabla 19:** Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	%
A	13	76.47%
B	4	23.53%
C	0	0.00%
	17	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicado a los alumnos de 4 años de la I.E.I. "Erick Stefano Silva Morán" el 05 de Mayo del 2018



**Fuente:** Tabla 19

**Figura 15.** Del gráfico de círculos de los Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 15

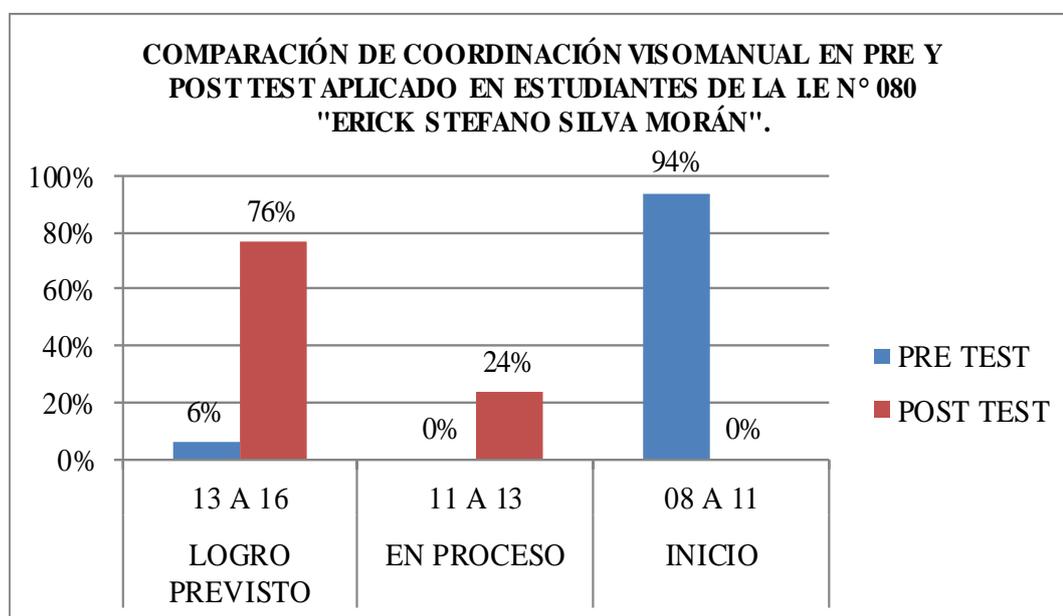
Se observa en la Tabla 19 - Figura15 en el Gráfico de Sectores, que de los 17 estudiantes del aula de 04 años de edad el 76.47% de los niños han obtenido A y el 23.53% a obtenido B

## 5.2. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test:

**Tabla 20.** Dimensión viso manual en el pre y pos test:

VISO MANUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	1	6%	13	76%
EN PROCESO	11 A 13	0	0%	4	24%
INICIO	08 A 11	16	94%	0	0%
TOTAL		17	100%	17	100%

Fuente: Anexo 04 Base de Datos



Fuente: Tabla 20

Figura 16. Dimensión viso manual en el pre y pos test.

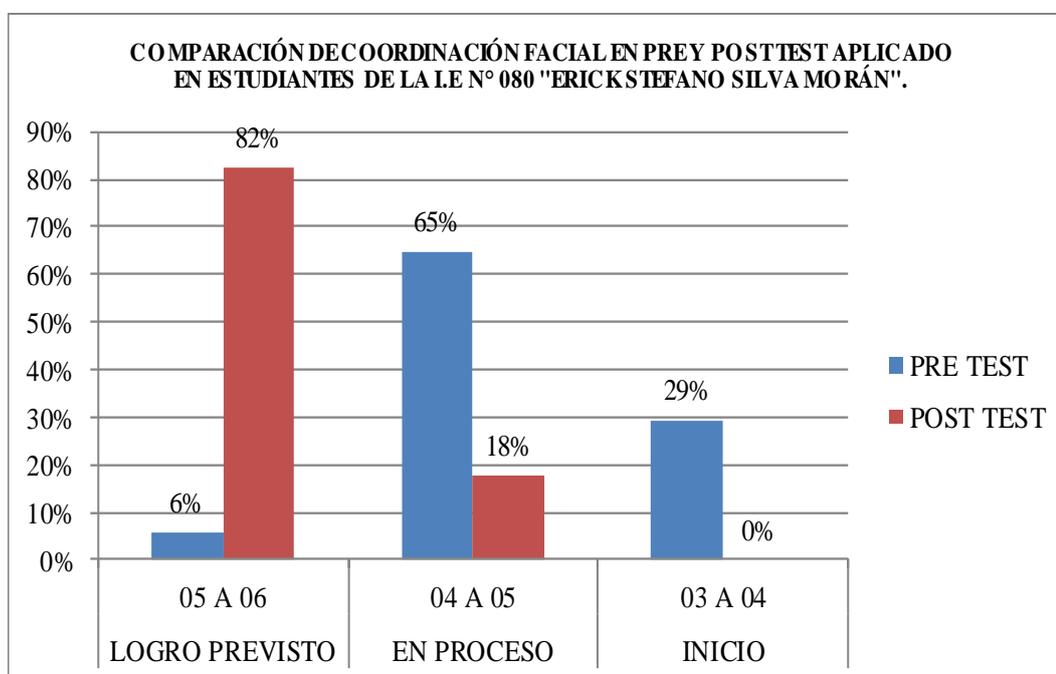
De la tabla 20 y figura 16, del gráfico de barras en la dimensión viso manual, se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 76% en logro previsto y 24% en proceso, en cambio De en el pre test los estudiantes se encuentran 94% en inicio y 06% en logro previsto.

### 5.3. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test:

**Tabla 21.** Dimensión facial manual en el pre y pos test.

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	05 A 06	1	6%	14	82%
EN PROCESO	04 A 05	11	65%	3	18%
INICIO	03 A 04	5	29%	0	0%
TOTAL		17	100%	17	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente Tabla 21

*Figura 17* Dimensión facial en el pre y pos test

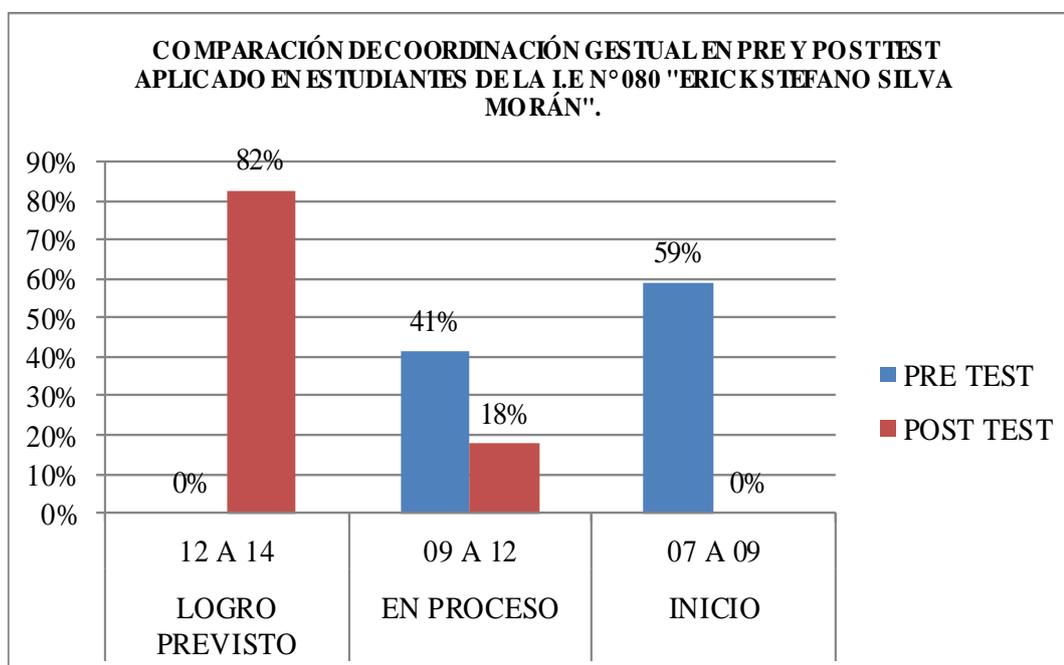
De la tabla 21 y figura 17. del gráfico de barras se observa en la dimensión facial en el pos test los estudiantes obtienen el 82% en logro previsto y 18% se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 29% en inicio, 65% en proceso y 6% en logro previsto

#### 5.4. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test:

Tabla 22. Dimensión gestual en el pre y pos test

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	12 A 14	0	0%	14	82%
EN PROCESO	09 A 12	7	41%	3	18%
INICIO	07 A 09	10	59%	0	0%
TOTAL		17	100%	17	100%

Fuente: Anexo 04 Base de Datos



Fuente: Tabla 22

Figura 18. Dimensión gestual en el pre y pos test.

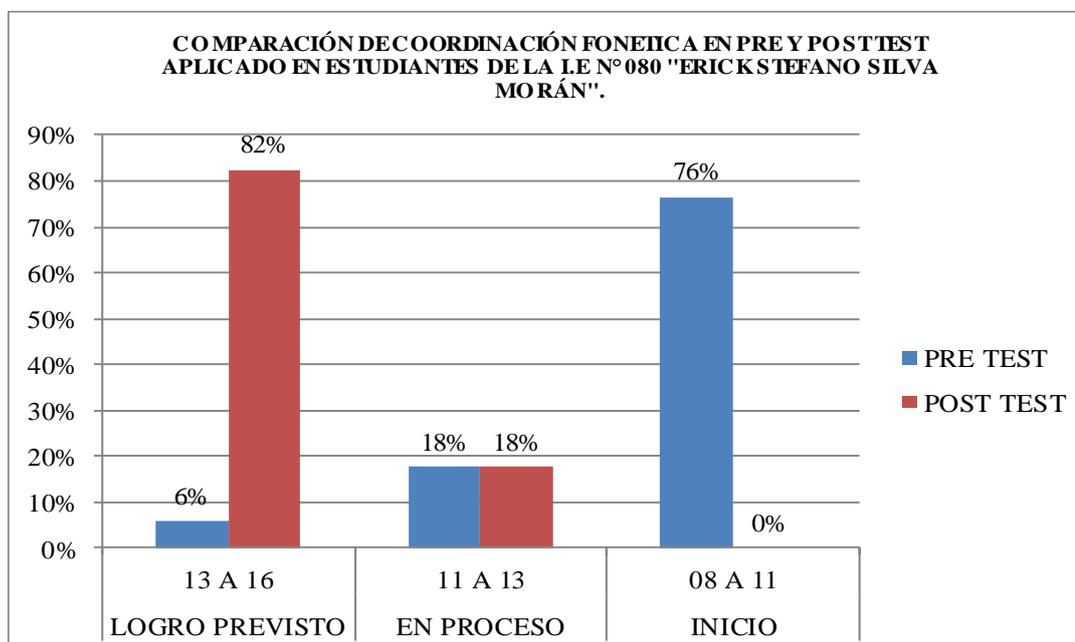
De la tabla 22 y figura 18. del gráfico de barras se observa en la dimensión gestual en el pos test los estudiantes obtienen el 82% en logro previsto y 18% se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 59% en inicio, 41% en proceso y 0% en logro previsto

### 5.5. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test:

Tabla 23. Dimensión fonética en el pre y pos test

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	1	6%	14	82%
EN PROCESO	11 A 13	3	18%	3	18%
INICIO	08 A 11	13	76%	0	0%
TOTAL		17	100%	17	100%

Fuente: Anexo 04 Base de Datos



Fuente: Tabla 23

Figura 19. Dimensión fonética en el pre y pos test

De la tabla 23 y figura 19. del gráfico de barras se observa en la dimensión fonética en el pos test los estudiantes obtienen el 82% en logro previsto y 18% se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 76% en inicio, 18% en proceso y el 6% en logro previsto.

## 5.6. Resultados comparativos ente el Pre y Post Test:

Tabla 24: Resultado del Pre Test

TOTAL RESULTADO DEL PRE TEST	
ESTUDIANTE	PRE TEST
ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel	32
ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy	39
CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira	33
CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto	30
ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando	32
GUAYGUA ACARO, Sarita Lizbeth	30
GUEVARA PEÑA, Ana Najely	31
HERRERA NORIEGA, Justin Valentino	29
INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana	32
LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira	33
MORI MURUYARI, Kevin Armando	33
NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander	30
PALMA PANTA, Karen Leonela	33
PISCOYA ECA, Daniel Andre	29
ROMERO PALMA, Aaron Israel	31
ROMERO VALVERDE, Jose Andres	30
UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli	34

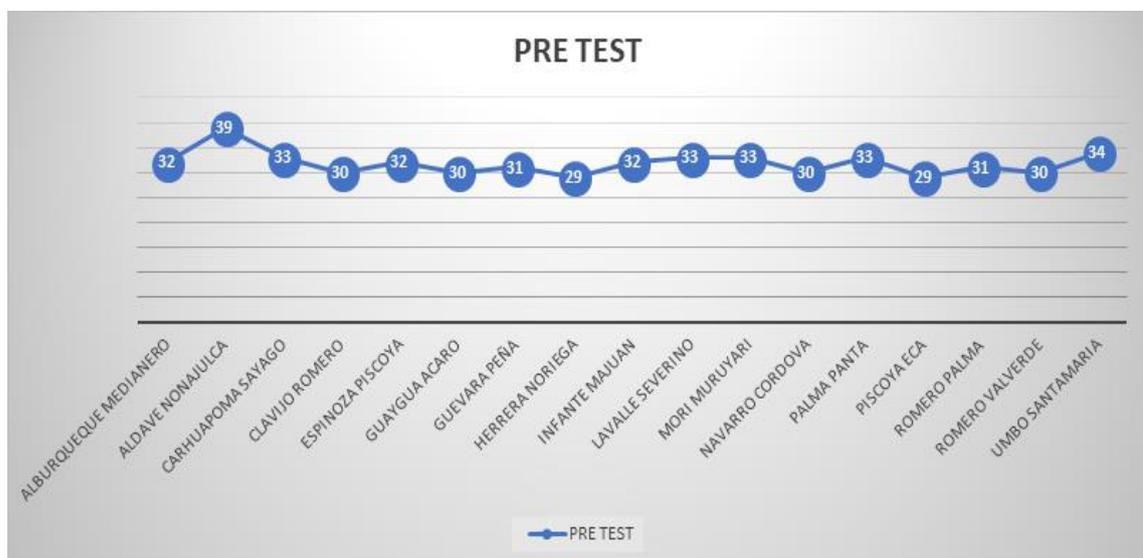
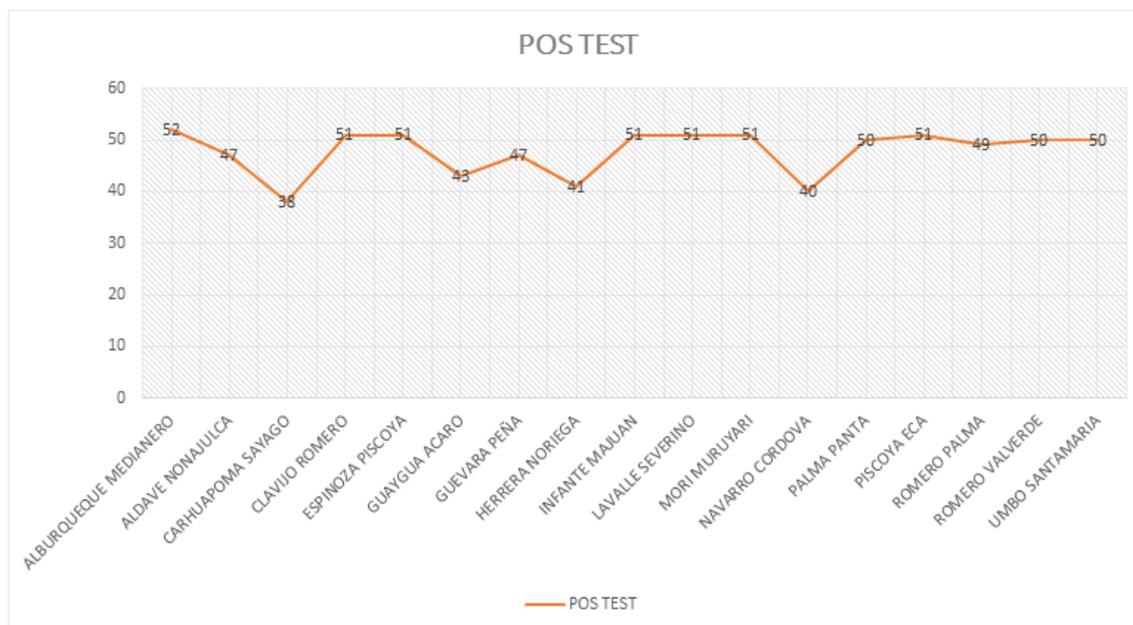


Figura N° 20: Resultado del Pre Test, Evaluación de Inicio.

**Tabla 25:** Resultado del Post Test

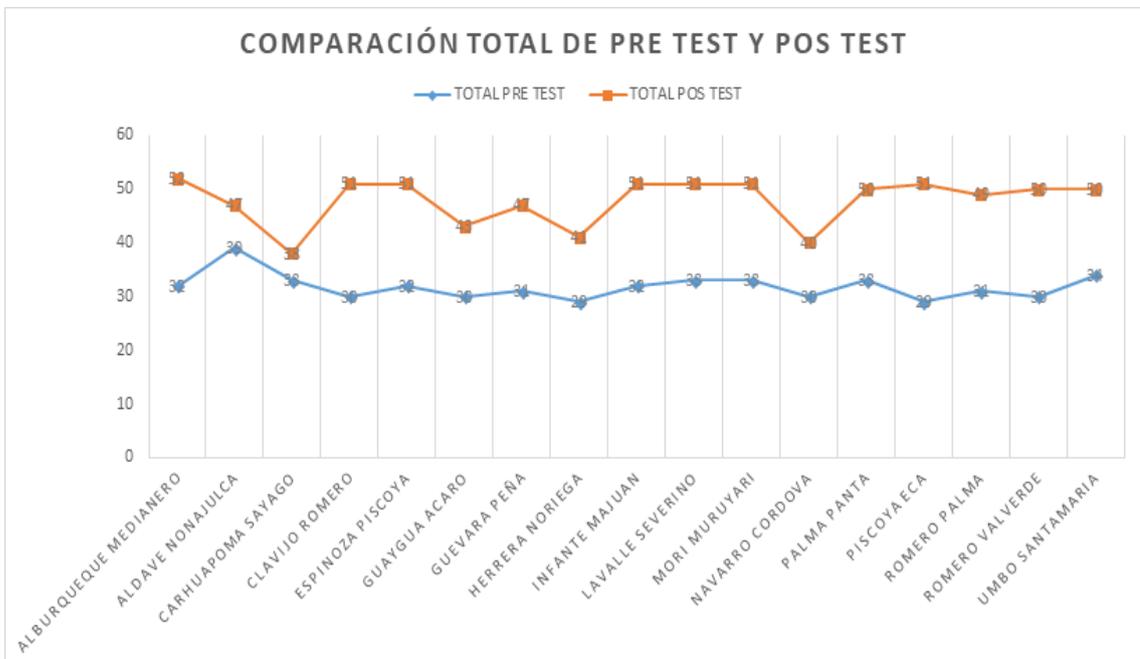
TOTAL RESULTADO DEL POS TEST	
ESTUDIANTE	POS TEST
ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel	52
ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy	47
CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira	38
CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto	51
ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando	51
GUAYGUA ACARO, Sarita Lizbeth	43
GUEVARA PEÑA, Ana Najely	47
HERRERA NORIEGA, Justin Valentino	41
INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana	51
LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira	51
MORI MURUYARI, Kevin Armando	51
NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander	40
PALMA PANTA, Karen Leonela	50
PISCOYA ECA, Daniel Andre	51
ROMERO PALMA, Aaron Israel	49
ROMERO VALVERDE, Jose Andres	50
UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli	50



**Figura N° 21:** Resultado del Post Test, resultados obtenidos después de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje.

**Tabla 26:** Comparación de los resultados entre el pre y post test.

COMPARACIÓN DE PRE TEST Y POST TEST		
ESTUDIANTE	TOTAL PRE TEST	TOTAL POS TEST
ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel	32	52
ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy	39	47
CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira	33	38
CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto	30	51
ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando	32	51
GUAYGUA ACARO, Sarita Lizbeth	30	43
GUEVARA PEÑA, Ana Najely	31	47
HERRERA NORIEGA, Justin Valentino	29	41
INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana	32	51
LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira	33	51
MORI MURUYARI, Kevin Armando	33	51
NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander	30	40
PALMA PANTA, Karen Leonela	33	50
PISCOYA ECA, Daniel Andre	29	51
ROMERO PALMA, Aaron Israel	31	49
ROMERO VALVERDE, Jose Andres	30	50
UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli	34	50



**Figura N° 22:** Notese la diferencia de los resultados del Post Test y el Pre Test entre la evaluación de inicio de los saberes previos y después de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje.

### 5.7. Contrastación de la hipótesis:

La hipótesis planteada para el desarrollo de la presente investigación: La aplicación de juegos lúdicos basado en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stefano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes 2018.

Para contrastar la hipótesis planteada luego de la aplicación del pre y pos test, se utilizó la Prueba de Wilcoxon, la cual es una prueba no paramétrica para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas:

Nivel de Significancia: 0,000

**Tabla 27.** Calificaciones obtenidas después de la aplicación del pre test:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Valido	Porcentaje Acumulado
Válidos	C	1	5.9	5.9	5.9
	B	4	23.5	23.5	29.4
	A	12	70.6	70.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

**Tabla 28.** Calificaciones obtenidas después de la aplicación del pos test:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Valido	Porcentaje Acumulado
Válidos	C	17	100.0	100.0	100
	B	0	0.0	0.0	0.0
	A	0	0.0	0.0	0.0
	Total	17	100.0	100.0	

**Tabla 29.** Tabla de rangos con signos de Wilcoxon

		N	RANGO PROMEDIO	SUMA DE RANGOS
PRETEST - POSTEST	Rangos negativos	17 <sup>a</sup>	9,00	153,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	17		

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

**Tabla 30:** Estadístico de contraste de prueba<sup>a</sup>

	PRETEST - POSTEST
Z	-3,625 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Anexo 4 pre y post test

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Se observa en la Tabla 30 que el pre- test presenta el valor de  $Z = -3,625$  y el pos-test, el valor de  $P = 0,000$  por lo tanto se concluye que luego de las 15 sesiones de aprendizaje en las que primó los juegos lúdicos basados en enfoques significativos utilizando material concreto mejoró significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

### **5.8. Análisis de los resultados:**

Para conocer el nivel de logro en el que se encontraban los niños y niñas del aula de 04 años de la I.E.I.N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” se aplicó la lista de cotejos como instrumento de evaluación o pre test, demostrando que los niños y niñas de 04 años en lo que corresponde a la Dimensión Viso Manual el 94% e encuentra con un logro en inicio y el 6% con logro previsto, así mismo en lo corresponde a la Dimensión Facial, el 29% se encuentra con logro en inicio, el 65% con logro en proceso y el 6% con logro en proceso; en la Dimensión Gestual el 59% se encuentra con logro en inicio y el 41% en Proceso; en la Dimensión Fonética el 76% se encuentra con logro en inicio el 18% en proceso y el 6% con Logro Previsto; el nivel Logro en Inicio se presenta cuando el estudiante muestra un progreso mínimo y evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de

acompañamiento e intervención del docente.

Con la aplicación del pre test, se obtuvieron resultados que demostraron que los niños y niñas del aula de 4 Años de la I.E. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” presentan muchas deficiencias en la motricidad fina, lo cual les dificulta el desarrollo de sus capacidades en las diferentes estrategias metodológicas que utiliza la docente de aula para el logro de los aprendizajes.

Martínez y Urdangarin (2005) en su investigación: “Las deficiencias en la motricidad fina dan como resultado un desarrollo psicomotor insuficiente. Y por ello los niños institucionalizados muestran retrasos en el desarrollo motor, en las destrezas sociales, en el desarrollo del lenguaje y en el descubrimiento de su propio cuerpo”. Asimismo, es importante considerar que a través de los juegos lúdicos se fortalece el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, conclusión a la que arribaron Alayo e Infante (2011) en su investigación “Desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años de la institución educativa particular Jesús Maestro Nuevo Chimbote” en la cual establecieron: Que el desarrollo psicomotor es importante porque le permite al niño tomar conciencia de su propio cuerpo en todo momento y situación, le va a permitir mejorar la memoria, la atención, la concentración, la imaginación y la creatividad del niño y elevar su autoestima y autonomía.

Que los estudiantes no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, revela que no han desarrollado las capacidades propuestas en el currículo y que los docentes no desarrollan actividades significativas que faciliten el logro de las mismas, tomando como un referente a Dewey, quien señalaba que el conocimiento es algo fundamental para conseguir un aprendizaje significativo, aunque fue crítico respecto a considerarlo un fin en sí mismo. Su visión era que los estudiantes se implicaban en el razonamiento

cuando tenían su primera experiencia práctica de enfrentarse con el problema de encontrar sus propias soluciones. Sugirió que el profesor tiene que compartir la actividad con el alumno.

Posterior a la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje, en las que primó los juegos lúdicos basados en enfoque significativos con la utilización de material concreto, se aplicó el post test el cual en promedio dio como resultado que: el 23.5 % de los niños y niñas obtuvo una calificación inferior B (en proceso), el 70.6% una calificación A (logro previsto) y solo el 5.9% obtuvo una calificación promedio de C (en inicio), lo que demuestra un cambio significativo en la mejora de los aprendizajes traducido en mejoras psicomotrices y mejoras socio-afectivas.

Es importante mencionar la investigación realizada por Cruzado y Domínguez (2011) en su tesis "Juegos psicomotores que se emplea en el trabajo con los niños de 3,4 y 5 años en la institución educativa de la urbanización Los Álamos, Nuevo Chimbote, los cuales llegaron a la conclusión: Que el juego psicomotor es una experiencia esencialmente interactiva, la cual demanda la intervención del niño y compañeros de juegos, los objetos de interés u objetos de conocimientos, así como el espacio y el tiempo para jugar.

En la ejecución de las 15 sesiones de aprendizaje, en las que primó los juegos lúdicos utilizando material concreto se pudo evidenciar el disfrute de los niños permitiendo desarrollar sus habilidades moviéndose constantemente, creando, imaginando, logrando una mayor interacción consigo mismo y con su entorno.

Para comprobar la hipótesis y teniendo como referencia el pre-test y el post-test, se aplicó la prueba de Wilcoxon, se concluye que las 15 sesiones de clase en las que primó los juegos lúdicos, basado en el enfoque significativo, utilizando material

concreto, mejoró significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la I.E. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

## **VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:**

### **6.1. Conclusiones**

La aplicación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 3, 4, 5 y 6 respectivamente.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 3, el 76% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 4, el 82% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la

Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 5, el 82% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 6, el 82% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

## **6.2. Recomendaciones**

Los docentes, en cada una de las sesiones de aprendizaje, deben insistir en la socialización del niño practicando juegos tanto en pequeños como en grandes grupos, utilizando diversos materiales, como medio de intercambio, comunicación, y cooperación.

Los docentes deben desarrollar estrategias didácticas que ayuden a los niños y niñas a pulir los movimientos finos de su mano, mejorando el agarre en forma de pinza y, sobre, todo mejorando también la coordinación del ojo - mano, teniendo en cuenta que la motricidad fina se fundamenta en movimientos precisos y coordinados y que nuestro objetivo final es la precisión en la escritura.

Los padres de familia se deben involucrar en el proceso enseñanza aprendizaje de sus menores hijos e hijas con la finalidad de lograr consolidar el trabajo académico de la Institución Educativas, a través de sus docentes.

Facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, para que explore, vivencie, experimente, se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades de su cuerpo.

Las instituciones educativas deben promover las capacidades de los docentes y, particularmente en juegos lúdicos y en la motricidad fina y gruesa para contribuir en la mejora de la calidad de la educación.

### 6.3. Referencias Bibliograficas

- Aizencag, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial; 2005.
- Barrios C. (2008). Tesis "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.
- Brinnitzer, M. (2008). Actividades del juego. 4 ed. Buenos Aires: Bonum.
- Calatayud, M. (2005). Tesis “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.
- Correa, L. (2007). “El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años”. Trabajo monográfico. Universidad Nacional del Santa. Chimbote – Perú.
- Calderón, K. (2005). El juego en la infancia. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Castro, R. (2001). Secuencia Didáctica. 3 ed. México: Plaza y Valdés.
- Coll, C. (2000). Condiciones para el aprendizaje significativo España: Madrid: Huerga y Fierro.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador; 2008 [citada 16 mayo 2012]. Disponible en: paulachsupelipc@gmail.com.
- Chadwick, M. (1990). Juegos de razonamiento lógico. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Escardó, F. (1999). El juego: en la acción educativa del nivel inicial. Ediciones novedades educativas. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas.
- Fernández, R. (2003). Los recursos didácticos. Texto del contexto educación [Artículo Internet]. Jul [citado 08 setiembre 2012]. Disponible en: [http://www.slideshare.net/fdoreyblrecursos\\_didácticos\\_112613.com.pe](http://www.slideshare.net/fdoreyblrecursos_didácticos_112613.com.pe)

- Farmer. Estrategias didácticas [citado 2012 febrero 22]. Disponible en:[http://www.unap.cl/prontus\\_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/est\\_rategias\\_metodologicas.pdf](http://www.unap.cl/prontus_unap/site/artic/20100609/asocfile/2010060909513/est_rategias_metodologicas.pdf)
- García, A. y Otros (2000). Gutiérrez F, Marqués J, Román R, Ruiz F, Samper M. Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años. 2 ed. España: INDE publicaciones.
- García, A. y Llull (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- Garaigordóbil, M. (1995). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Herrero, C. (1995). Aprendizaje significativo. Madrid: Huerga y Fierro.
- Hernández, S. (1998). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.
- Kaluf, C. (2005). Materiales para la formación docente y el trabajo de aula. Texto del contexto educación [Artículo Internet]. 2005 dic [citado 25 setiembre 2012]. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001512/151226s.pdf>
- Lezama, J. (2011). Tesis “Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la institución educativa “república federal socialista de yugoslavia”, de nuevo chimbote, en el año 2011”.
- Morgado, C. [Sede web]. [citado 2012 setiembre 27]. Disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/didactica>
- Montañés, J. (2003). Aprender y jugar: Actividades educativas mediante el material lúdico- didáctico. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha.
- Ortiz, A. (2011). Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral.
- Ribes, M. (2011). Educador Infantil de la Generalitat de Valencia. México: Litoral.
- Ruiz, F. (2004). El juego en la educación infantil España: Editorial Mad.
- Santibáñez, R. Estrategia Didáctica. [Blog] [Citado 2012 marzo 10]. Disponible en:<http://investigaeduca.blogspot.com/searchupdatedmax=20101204t09%3a02%3a00-07%3a00&max-results=7>

- Vélez, Fernández (2003).El juego como actividad de desarrollo cognitivo España: MAD S.L.
- Villareal, V. (2008): " Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años". Monografía. Universidad Nacional del Santa. Chimbote – Perú.
- Yong, D. Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote". Tesis presentada y publicada por la Universidad Nacional del Santa. Chimbote – Perú.
- Garaigordobil, M. (2003). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa [Artículo Internet]. 2003 [citado 14 julio 2011]. Disponible en: [http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros\\_completos/Premio%202003%20MEC%20Programa%2010-12.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/Libros_completos/Premio%202003%20MEC%20Programa%2010-12.pdf)
- Vélez, Fernández (2003).El juego como actividad de desarrollo cognitivo España: MAD S.L.

# ANEXOS

ANEXO 01

**PRUEBA PILOTO (LISTA DE COTEJO)**  
**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 080 “ERICK STEFANO SILVA MORÁN”**

**APELLIDOS Y NOMBRE DEL NIÑO (A):**.....

**EDAD:**.....

ITEMS	ESCALA	
	SI	NO
	2	1
<b>Coordinación Viso Manual</b>		
1.-Modela con plastilina figuras variadas.		
2.-Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina.		
3.-Recorta papel con la mano para la técnica del collage.		
4.-Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.		
<b>Coordinación Facial</b>		
5.-Imita los sonidos de los animales domésticos		
<b>Coordinación Gestual</b>		
6.-Embolilla plastilina con la yema de los dedos.		
7.-Forma figuras geométricas con tiras de papel.		
8.-Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.		
9.-Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.		
<b>Coordinación Fonética</b>		
10. Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos sacar y guardar la lengua, comer.		



## ANEXO 2

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo , utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.	¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018?	La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 04 años de edad, sección roja, de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto.</p> <p><b>Variable dependiente:</b> La motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018.</p>	<p><b>Variable independiente:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lógica del material.</li> <li>• Psicología del material.</li> <li>• Propósitos específicos .</li> <li>• Finalidad.</li> </ul> </p> <p><b>Variable dependiente:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinación viso manual.</li> <li>• Coordinación facial.</li> <li>• Coordinación gestual.</li> <li>• Coordinación fonética.</li> </ul> </p>	<p><b>Diseño de investigación:</b> Por la naturaleza de la investigación, se utilizó el siguiente esquema: <b>O1 X O2</b></p> <p><b>O1:</b> Pre test al grupo. <b>X:</b> Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto. <b>O2:</b> Post test al grupo.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b> <b>Observación:</b> Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.</p> <p><b>Lista de cotejo:</b> Instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p><b>Población muestral:</b> 31 niños de 4 años de la I.E N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán del distrito de Tumbes, región Tumbes, 2018”.</p>

## ANEXO 03

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



#### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Reproduce Dibujos Sencillos

#### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa figuras humanas, animales seres de la naturaleza, lugares y situaciones, a su manera, usando diversos medios gráficos y plásticos.	Observación Lista de cotejo

#### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Jugamos fuera del aula a mirar a través de tubos, les pedimos que se ubiquen en un lugar, se acomodan y miran con atención lo que ven a través del objeto que tienen, les recomendamos que no se queden mirando una sola cosa sino el panorama, es decir todo aquello que ven sin moverse de uno a otro lado, los acompañamos, les alentamos para estar atentos y les planteamos retos para tener mayor información de lo que ven. Les indicamos que lo que ven puede ser un paisaje, la naturaleza u otra escena cotidiana.	
DESARROLLO	En el aula y en asamblea, pedimos a los niños que comenten lo que han visto y que digan paso a paso lo que hicieron y vieron, sin quedarse en una o dos palabras. Les damos tiempo para organizar sus ideas. Los escuchamos y cualquier niño puede preguntar o ampliar lo que dice su compañero o contar su experiencia. Los invitamos a pensar como reproducir lo que han visto para ello ponemos sobre su mesa, hojas, crayolas, plumones, temperas, pinceles, etc. los dejamos el tiempo necesario para su trabajo sin apresurarlos,	<p>Tubos Hojas Crayolas Plumones Pinceles Temperas</p> 
CIERRE	Colocamos los trabajos en un lugar determinado y con los niños y niñas hacemos un recorrido reconocido que estén todos los trabajos. Nosotros frente a este lugar y cada uno comenta su trabajo o de sus compañero. También podemos participar cuidando de no ensalzar un trabajo u otro.	

## LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REPRODUCE DIBUJOS SENCILLOS**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Crea Dibujos Sencillos	Reproduce Figuras		Traza Líneas De Izquierda A Derecha
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	1	1	A
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Matemática y Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Haciendo Pelotas de Papel

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Comunica y representa ideas matemáticas.	Número y Medida Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	Representa un patrón de repetición, hasta dos elementos, con su cuerpo, con material concreto.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia.	Reconoce que hay distintas maneras de dibujar, pintar, construir, bailar, etc.	

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Sentados sobre el tapete y en semicírculo proponemos a los niños/as jugar a ritmo “ago-go”, explicamos cómo se realizará el juego: Empieza uno diciendo: Ritmo ago-gó, diga Usted nombre de objetos que tenga forma de círculo, por ejemplo, mesa, plato, anillos, llanta, etc. Podemos dar las indicaciones una o dos hasta tres veces para que los niños comprendan el juego, luego invitamos a un niño para que realice el juego.	
DESARROLLO	Con las Indicaciones dadas a todos los niños y niñas realizan el juego con el ritmo ago_gó. Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombran y que tienen la forma circular y en un papelote los vamos dibujando, procurando que todos participen creamos expectativas preguntándoles si podrían armar algunas figuras con el papel periódico. ¿Cómo creen que lo podríamos hacer? ¿Qué figuras podríamos hacer con el papel periódico? ¿Cuántas de periódico necesitamos	

Grabadora  
 USB, CD  
 Mantas  
 Telas  
 Cintas de Tela  
 Hojas  
 Crayolas  
 Colores

	para armar una pelota de papel? ¿Todas las pelotas son del mismo tamaño? ¿Para qué nos sirven? Los invitamos a pintar con tempera con el color que cada uno desee.	
CIERRE	Comentamos la Actividad y jugamos con las pelotas de papel que se elaboraron, luego las colocamos en el sector de construcción.	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: HACIENDO PELOTAS DE PAPEL**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Rasga papel con la mano para realizar un collage y los pega por un caminito	Se desplaza por líneas rectas y curvas.		Demuestra coordinación de sus movimientos.
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERA NORIEGA, Justin Valentino		1	0	1	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	0	0	C
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	0	1	B
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	1	1	A
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	0	1	B
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	0	1	B

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Comunicación.  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Ensartamos en una cerda cuentas Medianas y Pequeñas

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación gráfico plástica.	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza cerda y cuentas, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	Observación Lista de cotejo

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción “Que Será”, se presenta una caja de sorpresa ¿qué hay en esta caja?, ¿quieren saber?, se solicitará la participación de un niño o una niña para que muestre el contenido de la caja ¿qué cosas son?, ¿los conocen?, ¿todos son del mismo color?, ¿son del mismo tamaño? Posteriormente la docente comunicará a los niños y niñas que hoy insertarán en una cerda cuentas medianas y pequeñas. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión.	
DESARROLLO	Se entregarán a los niños y niñas la cuentas de diferentes tipos o las semillas y se plantea el siguiente problema: elaboran con estos materiales un collar o pulsera a base de una secuencia de dos elementos ¿qué tipo de collar o pulsera podrían crear? Se lee nuevamente en voz alta y se plantean algunas preguntas ¿Qué necesitamos para elaborar el collar o pulsera?, ¿qué se debe repetir en el collar o pulsera? La docente mostrará un modelo de collar o pulsera, para que identifiquen y señalen cuales forman un patrón y cuáles no. Luego efectuaran las siguientes preguntas: ¿Cómo son los patrones presentes en las pulseras que sí los	<p>Hilo Cerde Cuentas Papelotes Plumones Colores Semillas</p>

	<p>tienen? ¿Qué deben hacer para elaborar el collar o la pulsera? ¿Con qué material los podemos hacer?</p> <p>Se guía a los niños y niñas en todo momento y ayudándolos a insertar la cerda en las cuentas o semillas cuando hayan definido los patrones.</p> <p>Se les solicita que coloquen su collar o pulsera en orden sobre la mesa y se preguntan: ¿Cómo han organizado las cuentas o semillas? ¿Qué se repite? ¿Por qué? ¿Qué observan? ¿Hay alguna pulsera o collar que tenga el mismo patrón? ¿Por qué?, pedimos a los niños y niñas que expliquen cómo se forma la secuencia.</p> <p>Formalizan los aprendizajes en la pizarra, muestran el proceso seguido para elaborar una secuencia de repetición y señala lo que se repite en la secuencia.</p> <p>Reflexionamos con los niños y niñas sobre como resolvieron el reto mediante preguntas: ¿Cómo lograron establecer la secuencia de repetición?</p>	 
<p>CIERRE</p>	<p>Conversamos con los niños/as sobre sus aprendizajes preguntándoles: ¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué aprendieron? ¿Para qué les servirá lo aprendido? ¿Somos rápidos para crear secuencias?</p>	

## LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ensarta en una cerda cuentas medianas y pequeñas**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Coge las cuentas en pinza	Inserta más de 10 cuentas		Produce un collar de cuentas
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUA ACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERA NORIEGA, Justin Valentino		1	0	0	C
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	0	1	B
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	0	1	B
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	1	1	A
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	0	0	C
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	0	1	B
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	0	0	C

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Comunicación, Ciencia y Ambiente  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Haciendo Figuras de Plastilina

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.	Observación Lista de cotejo
CIENCIA Y AMBIENTE		Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.	

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños/as a explorar las afueras del jardín (parque) les preguntamos ¿Qué les gusta de los que ven? ¿Qué no les gusta? De regreso en el aula les preguntamos: ¿Qué fue lo que más les gustó de lo que vieron? ¿Qué cosas estaban lejos de ustedes a las que no pudieron o no quisieron acercarse? Cuándo algo nos gusta mucho queremos tenerlo cerquita de nosotros como a nuestros juguetes favoritos; pero si algo no nos gusta queremos que esté lejos. De las personas que ustedes conocen ¿a quién les gusta tener cerca suyo y por qué?	Plastilina palitos de helados hojas colores crayolas
DESARROLLO	Después del diálogo sostenido con los niños y niñas, en el que comentaron que les gustó y no les gustó, que estaba cerca o lejos y a quien les gustaría tener cerca o lejos de ellos, les damos las consignas: Cada uno de ustedes ha pensado en una persona que les gustaría tener muy cerquita suyo, ahora vamos a ver que	

	<p>hay debajo de las letras y con lo que encuentren allí, van a trabajar aquello en lo que han pensado.</p> <p>Revisamos todos los niños y niñas y creando expectativas preguntamos: ¿Qué creen que hay sobre vuestras mesas?, les damos algún indicio y comenzamos a adivinar algún niño o niña puede acercarse y por encima de la tela trata de adivinar que hay debajo, luego de este momento los invitamos a ir cada grupo a sus mesas, sentarse en sus sillas y descubrir lo que tienen.</p> <p>Se les orienta a que cada uno tome una porción de plastilina, la amasan y modelan a la persona en quien pensaron y quieren abrazar. Se les acompaña, escuchando sus comentarios sobre las características del material a lo que están representando y se les da el tiempo necesario para sus trabajos.</p>	 
<b>CIERRE</b>	<p>Finalizan sus trabajos y se organiza una exposición.</p> <p>Entregamos una hoja en la que cada niño o niña dibujará su modelado y agregará lo que quiera.</p>	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Haciendo figuras de plastilina**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Manipula plastilina	Modela figuras con plastilina		Coordina sus movimientos de las manos cuando trabaja la hoja de aplicación
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	0	0	C
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	0	1	B
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	0	1	B
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	1	1	A
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	0	0	C
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	0	1	B
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	0	0	C

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Personal Social y Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



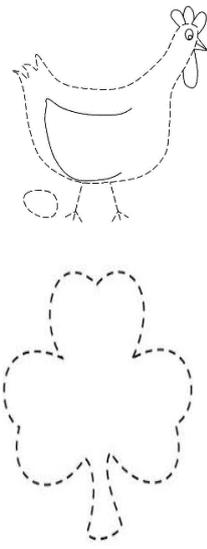
### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Punza el Contorno de una figura

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual.	Observación Lista de cotejo
<b>COMUNICACIÓN</b>	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, punzar.	

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Entonamos canciones infantiles, luego presentamos modelos diversos de fichas de trabajo diferentes técnicas gráficas como dactilopintura, esgrafiado, collage, pintado con modelo y pegado, dibujo ciego, etc. Les estimulamos a elegir un modelo y recordamos nuestras normas de uso de material para trabajar en el aula.	Papelotes Plumones Laminas Pelotas Colchonetas Saquitos de arena
DESARROLLO	Luego se le muestra una bolsita de regalo forrada y se pedirá a cada niño que saque lo que hay en la caja y lo coloquen en la mesa como: pomada, betún negro, cepillo reciclado, trozos de cartulina de varios colores, recortes	

	<p>de catálogos, papel crepé, goma escarchada, tempera, palos de chupete de fósforo, palos de baja lengua, palos de anticucho, punzones, plumones, papel lustre, trozos de plantas, etc., plumones gruesos, hojas de colores, tijeras, plumón indeleble, goma, colores, plastilina.</p> <p>Expresan sus opiniones sobre los materiales y los niños escogen los materiales que hay en la mesa y los exploran de manera libre, expresando que podemos hacer con ellos, realizando comparaciones y eligiendo el material a utilizar.</p> <p>Los niños deberán colorear la imagen dada con crayolas, luego punzarán en la silueta de la figura dada, debe realizarse el punzado muy junto para poder retirar la forma y luego proceder a pegarla en otra hoja.</p> <p>Detrás de los huecos que han quedado en la hoja del dibujo se pega el papel seda obteniéndose otro trabajo.</p>	<p>Punzón</p> 
<b>CIERRE</b>	<p>Una vez terminado los niños y niñas muestran sus producciones a los demás compañeros, comentan sobre su experiencia, expresando lo que han representado, lo observan y realizan comentarios, se realiza un mural fuera del aula y se colocan todos los trabajos.</p>	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Punza al contorno de una figura**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	Coordina movimientos de sus manos		Recorta figuras con precisión y rapidez
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	0	0	C
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	0	1	B
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	1	1	A
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	0	0	C
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	0	1	B
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANT AMARIA, Romina Anayeli		1	0	0	C

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Enhebrando un Pasador

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad través de diversos lenguajes artísticos	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.	Observación Lista de cotejo

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños a realizar una asamblea y mostramos materiales a los niños y niñas, como: figuras geométricas elaboradas en cartulina, pasadores y perforador, luego preguntamos: ¿Los conocen? ¿Qué haremos con este material?, entregamos a cada uno para que los niños los exploren y aprendan a utilizar el perforador.	
DESARROLLO	Después de haber dialogado con los niños y niñas. Damos la consigna a los niños y niñas: “Vamos a colocar el pasador por las perforaciones que tiene la cartulina de tal manera que no quede un orificio sin el pasador, a esto se le llama enhebrado” Después de dar las instrucciones, los niños inician el juego y la docente observa quien de los niños aprendió a perforar y a colocar el pasador por los orificios. A los niños y niñas que terminan en menos tiempo se les incentiva con palabras como: ¿Lo lograste? ¿Qué bien que lo hiciste? ¿Te diste cuenta que es fácil? ¿También lo puedes hacer con cartón? ¿Si lo aprendes bien vas a poder colocar el pasador a tus zapatos?	Cartulina perforador pasador 
CIERRE	Terminado el juego, la docente comunica que cada niño colocará su trabajo sobre la mesa y los presente a sus compañeros manifestando como lo han elaborado. La docente motiva con un aplauso a todos los niños por su esfuerzo realizado, durante la actividad.	

## LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: 4 años- Única.**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Enhebrando un pasador.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Enhebra un pasador en recortes de cartulina de las figuras geométricas.	Recorta las figuras geométricas		Tiene coordinación en las manos al momento de realizar la actividad.
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMASAYAGO, Ruth Kira		1	0	1	B
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZAPISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARAPEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYAECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



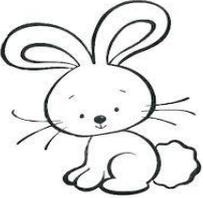
### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Quién es quien

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora sus gestos y movimientos corporales así como el uso del espacio y otros objetos o materiales, para caracterizar personajes.	Observación Lista de cotejo

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a realizar una asamblea, mostramos una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, realizamos preguntas: ¿Alguna vez han visto a este animalito? ¿Saben que le gusta comer? ¿Qué sonido creen que hace? ¿Tienen algún animalito den casa? ¿Cuál? Escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños y niñas nos dan espontáneamente.</p> <p>Comentamos a los niños y niñas que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos que viven con ellos y que son sus mascotas.</p>	
DESARROLLO	<p>Invitamos a los padres de familia a entrar al aula y sentarse en el semicírculo formado por la asamblea, recomendamos a los niños y niñas no aproximarse a las mascotas.</p> <p>Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo asean, lo alimentan y demostrándoles cariño. Luego se invita al niño/a cuyo padre presenta a su mascota para decirnos lo que siente por él, así se procede con el siguiente padre, se brinda un tiempo para que con mucho cuidado los niños/as acaricien a la mascota.</p> <p>Los niños y niñas interpretan los gestos, los sonidos onomatopéyicos y movimientos que hace y preguntan de acuerdo a su curiosidad.</p> <p>Agradecemos a los padres su visita y los despedimos con aplausos. Motivamos a los niños y niñas a buscar</p>	<p>Libros Periódicos Láminas Videos CD Papel bond Crayolas Colores</p>

	<p>información, en los libros y periódicos que están sobre sus mesas, relacionada con los animalitos que vieron de cerca. Les damos el tiempo necesario.</p> <p>Luego cada grupo comunica y comparte de manera verbal las acciones que realizó para obtener información y lo que obtuvo, generamos expectativas para que todos los niños y niñas escuchen la información que nos brinden sus compañeros.</p> <p>Luego escuchamos los sonidos onomatopéyicos, escuchan y describen de que animal se trata, luego se les invita a que jueguen imitando sonidos de los animales.</p>	
CIERRE	<p>Conversamos sobre la importancia del cuidado de los animales.</p> <p>Respondemos a las interrogantes ¿Les gustó imitar a los animales? ¿Si pudieron hacerlo?</p> <p>Dibujan y pintan a los animales que han escuchado en el CD.</p>	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿QUIÉN ES QUIÉN?**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Imita los sonidos de animales onomatopéyicos	Demuestra interés en la sesión trabajada		Escucha con atención los sonidos onomatopéyicos
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Diferencia Sonidos Utilizando el Sentido del Oído

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
CIENCIA Y AMBIENTE	Explica el mundo físico, basado en conocimiento científico.	Materia y Energía	Mencionan el uso de algunos objetos.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Percibe y aprecia la producciones artística	Percibe con sensibilidad el entorno natura, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano (timbre) y el timbre de algunos instrumentos musicales.	

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Reunidos en asamblea, presentamos a los niños y niñas la caja sonora. Despertamos su interés en conocer lo que lleva dentro. Preguntamos: ¿Qué creen que hay dentro de la caja?, ¿Les gustaría averiguarlo? Invitamos a los niños y niñas a que se acerquen a la caja y cada uno elija aquello que le resulte agradable por su sonido.	  Caja sonora Cartulina Plumones Piedras Cascabeles
DESARROLLO	Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades sonoras de los objetos que eligió cada niño y niña, luego les preguntamos: ¿Por qué eligieron esos objetos? ¿Pueden mostrar cómo suenan? ¿Todos hacemos lo mismo para que suenen? ¿Cómo hacen para que suenen? Si podemos acompañar las canciones que conocemos haciéndolas sonar. ¿Qué les parece si cantamos y tocamos todas a la vez? Los niños/as eligen canciones de su agrado y piensan en una forma de hacer sonar el objeto que ha seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero los guiaremos a tocar todos juntos, luego por turnos de acuerdo al objeto seleccionado. Finalmente cambiamos los sonidos para acompañar las canciones.	

	<p>Los invitamos a explorar el aula y buscar otros objetos para que puedan hacer sonidos y acompañar sus canciones.</p> <p>Les preguntamos: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué objetos eligieron? ¿Cuál de todos los sonidos les agradó más? ¿Por qué? ¿Qué otros objetos producen sonidos? ¿Lo escuchamos?</p> <p>Les pedimos que regresen los objetos a la caja sonora. Luego realizamos una dinámica descubriendo sonidos. La docente tocará varios instrumentos musicales, sin que los niños y niñas vean, cuales son luego se les pregunta ¿Qué objeto produjo el sonido?, enseguida se les enseña el objeto para que puedan verificar si acertaron o no.</p> <p>Se consolida el aprendizaje explicando a los niños y niñas que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos pero no los podemos ver porque los sonidos son vibraciones.</p>	
CIERRE	<p>Les entregamos la hoja para que dibujen los objetos que imiten sonidos agradables al ser utilizados y les gusta más.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que exploren en sus casas otros objetos que producen sonidos y entonen canciones en familia.</p>	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Diferencia sonidos utilizando el sentido del oído**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Imita sonidos de los objetos de su entorno.	Coordina movimientos de manos.		Realiza bolitas de papel y los pega sobre una figura
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	0	B
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	1	0	B
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	1	1	A
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		0	1	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANT AMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Comunicación, Ciencia y Ambiente  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Los Gimnastas

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Psicomotor y cuidado del cuerpo Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde ciertas alturas, deslizarse, girar , etc. En sus actividades cotidianas y juegos libres.	Observación Lista de cotejo

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Salimos al patio con los niños y niñas, luego la docente crea las expectativas con un ritmo musical y les pide a los niños y niñas que bailen libremente al compás de la música. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la clase.	Grabadora USB, CD Mantas Telas Cintas de Tela Hojas Crayolas Colores
DESARROLLO	Invitamos a los niños y niñas a escuchar la música elegida y les pedimos que se imaginen como la bailarían ellos. Una vez que lo han imaginado los invitamos a bailar haciendo uso del material previsto, mantas, cintas de tela, ula ula, etc. Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea. Mientras los niños y niñas están bailando podemos acercarnos a cada uno de ellos para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en su danza. Mientras los niños y niñas bailan estamos atentas a sus comentarios y sea acerca de la música, el baile o de lo que están representando con su cuerpo.	

	Nos sentamos formando un círculo, descansamos un momento. Luego invitamos a los niños/as a comentar sus movimientos. Podemos preguntar: ¿Alguien quiere contarnos que movimientos hizo, que materiales uso y qué sintió al moverse al ritmo de la música.	
<b>CIERRE</b>	La docente entrega una hoja a cada uno de los niños y niñas para que dibujen lo que realizaron en clase.	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los Gimnastas.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Rasga papel con la manos para realizar un collage	Se desplaza por líneas rectas y curvas		Demuestra coordinación de sus movimientos de las manos
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	1	B
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Ciencia y Ambiente y Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos con Plastilina

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos,	Observación Lista de cotejo

### 4. SESIÓN DIDACTICA

**Propósito:** Los niños son capaces de jugar con plastilina utilizando la técnica del embolillado.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción “Mi cuerpo se está moviendo” .realizamos ejercicios de movimiento corporal y luego hacemos a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Qué sintieron al mover su cuerpo? ¿Qué partes de su cuerpo conocen? Mostramos a los niños y niñas materiales como: plastilina y papel boom y les decimos que estos materiales son muy útiles para el aprendizaje.	
DESARROLLO	La profesora dialoga con los niños y niñas y les da a conocer la consigna: “Los niños jugaran utilizando la plastilina”, con ella elaboraran diversos trabajos como embolillado. Se les entregaran a los niños y niñas plastilina para que jueguen libremente y mejoren su coordinación viso manual. Al terminar su juego se les preguntará ¿Les gusta jugar con plastilina? ¿Si lo pudieron hacer?, luego se les explica cómo es la técnica del embolillado; que con los dedos pulgares y el índice se coge la plastilina y se le da vueltas hasta que tenga la forma de una bolita pequeña. Se permite que los niños y niñas lo hagan en repetidas oportunidades, formando bolitas pequeñas de plastilina.	Plastilina Papel boom plumones

CIERRE	Se les entregara a los niños una tarjeta con su nombre donde los niños lo decoran con embolillado de plastilina elaborado por ellos. Al término de la actividad presentan sus trabajos realizados.	
--------	---	--

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando con la plastilina.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Manipula plastilina y realiza figuras	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre		Coordina sus movimientos de las manos cuando trabaja con el embolillado de plastilina
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARAPEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMA PANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : "Erick Estefano Silva Morán"  
 Área : onal Social y Comunicación  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Juguemos con Títeres

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Observación Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Participa en juegos dramáticos grupales aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas, transmitiendo en ello sus emociones, percepciones y pensamientos.	

### 4. SESIÓN DIDACTICA

**Propósito:** Jugando con títeres ejercitan los dedos de sus manos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Organizamos a los niños y niñas en semicírculos, les mostramos la biblioteca con los cuentos: ¿Quién habrá creado estos cuentos? ¿Nosotros podríamos crear historias? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitaremos para hacerlo? Les contamos que vamos a crear historias con los títeres escondidos en el aula.	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Pedimos a los niños y niñas que busquen tesoros escondidos en alguna parte de nuestra aula, dándoles indicios para que los encuentren. Cuando los encuentran se les anima a describir el títere.</p> <p>Organizamos a los niños/as en grupos de 04 participantes con su títere del personaje (de persona, animal, objeto). Planteamos algunas preguntas para orientarlos en sus producciones: ¿Qué podemos hacer con estos títeres? ¿Podríamos hacer una historia? ¿Qué podríamos decir de ello?</p> <p>Ayudamos en la orientación de la producción de la historia: ¿Qué puede hacer un títere de pato con una lonchera? ¿Para qué lo podría utilizar? ¿Qué puede hacer un títere de un señor con una escalera? ¿Qué puede hacer un sapo con una flor? Propiciamos su libre expresión, les brindamos tiempo para que se expresen oralmente, intercambiamos ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia.</p> <p>Proponemos ponerse los títeres y jugar libremente con ella, luego los motivamos a que inventen un dialogo entre dos niños/as y puedan utilizar el teatrín que tenemos en el aula para su presentación.</p> <p>Los diálogos pueden estar relacionados a los cuentos que recuerdan.</p>	 <p>Teatrín. Títeres de dedo. Títeres de mano.</p> 
<p>CIERRE</p>	<p>Organizamos a los niños y niñas en semicírculo y realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar con los títeres? ¿Por qué? ¿Podemos trabajar con otros personajes? Escuchamos sus respuestas. Llevan a casa los títeres de dedos para que puedan crear más historias en familia.</p>	

**LISTA DE COTEJO**  
**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**  
**AULA: Única**  
**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con Títeres.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06					Logro de Aprendizaje
	NIÑOS	ITEMS	Juega con títeres con los dedos de la mano	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano.	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano.	
1	ALBURQUEQUE	MEDIANERO, Mario Gabriel	1	1	1	A
2	ALDAVE	NONAJULCA, Emely Yazumy	1	1	1	A
3	CARHUAPOMASAYAGO,	Ruth Kira	1	0	0	C
4	CLAVIJO ROMERO,	Leonardo Edilberto	1	1	1	A
5	ESPINOZAPISCOYA,	Angel Armando	1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO,	Sarita Lizbeth	1	0	1	B
7	GUEVARAPEÑA,	Ana Najely	1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA,	Justin Valentino	1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN,	Arelis Dayana	1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO,	Sheyla Yadira	1	1	1	A
11	MORI MURUYARI,	Kevin Armando	1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA,	Kevin Joel Alexander	1	0	1	B
13	PALMAPANTA,	Karen Leonela	1	1	1	A
14	PISCOYAECA,	Daniel Andre	1	1	1	A
15	ROMERO PALMA,	Aaron Israel	1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE,	Jose Andres	1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA,	Romina Anayeli	1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Personal Social  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta

Mazamorrera

Mazamorra dorada  
para la niña mimada  
mazamorra caliente  
para la abuela  
sin dientes.



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Imita Pregones

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Observación Lista de cotejo

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA

**Propósito:** Los niños y niñas son capaces de imitar pregones conocidos en su entorno social.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas unos pregones que están escritos en el papelote con lectura de imágenes y preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué están haciendo	
DESARROLLO	Ellos infieren información anticipando las respuestas; los escuchamos y les preguntamos ¿En nuestra comunidad como ofrecen sus productos los vendedores? ¿Qué productos ofrecen? que saben sobre pregones, la docente lee con voz alta los pregones, con el ritmo y movimiento corporal adecuados. Después, de leer la docente les formula las siguientes preguntas: ¿De qué tratan estos pregones?, ¿Qué movimientos realicé para cantarlos?, ¿Les gustaría hacer lo mismo que yo? La docente acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión y da a conocer que son los pregones en el que manifiesta que son anuncio de alguna mercancía o servicio que se hace a gritos por la calle, lo vemos a menudo en nuestras calles donde señoras o señores venden sus tamales, mazamorras, dulces, etc., estimula su participación diciéndoles: vamos a vender cosas que nos gusten, pero, para vender, tenemos que pregonar con alegría, entusiasmo y mucha creatividad, se acerca a cada grupo	Papelote cinta adhesiva hoja de aplicación.   crayones lápiz

	<p>y guía mediante algunas preguntas: ¿A quién estará dirigido su pregón?, ¿Qué van a vender?, ¿Cuál es la característica principal del producto que venderán? Con ayuda de la docente se organiza el espacio del aula para que los grupos puedan presentar sus pregones. Se les indica a los niños y niñas que mientras los grupos presentan sus pregones, los demás deberán oír atentamente, a fin de identificar qué se vende en el pregón y a quién está dirigido. Se le invita a cada grupo a presentar sus pregones.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>La docente pide a los estudiantes que recuerden qué hicieron para crear los pregones, qué necesitaron, qué fue sencillo, qué les fue más difícil y qué les gustó de la sesión.</p> <p>La profesora dialoga con los niños y les dice el ¿Por qué? las personas gritan en la calle para vender sus productos</p> <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: Pintando la figura de los vendedores de las calles.</p>	

## LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: 4 años- Unica.**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Imita pregones.**

A19:	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12					Logro de Aprendizaje
	NIÑOS	ITEMS	Expresa sus deseos a través de acciones	Imita pregones haciendo gestos	Pinta y decora al vendedor	
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMASAYAGO, Ruth Kira		1	0	1	B
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZAPISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARAPEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYAECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Personal Social  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta

### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Rasga Papel y Forma Figuras Geométricas

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<b>COMUNICACIÓN</b>	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado, interactúan con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortalecimiento su autonomía.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual	Observación Lista de cotejo
<b>MATEMÁTICA</b>	Comunica y representa ideas matemáticas	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Explica características que tienen las formas de los objetos que agrupa.	

### 4. SESIÓN DIDACTICA

**Propósito:** Los niños mejoran su coordinación viso motora rasgando papel y formando figuras.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Nos ubicamos con los niños fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a que hagan rondas grandes y pequeñas, podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuremos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños.	
	En asamblea, mostramos a los niños el material recolectado, lo observan, manipulan y describen sus características (forma, color y tamaño etc.). Les preguntamos: ¿Qué podremos hacer con estos materiales? , ¿Qué podremos construir?, ¿Han visto alguna vez una de estas formas? , ¿En dónde? , ¿Conocen sus nombres? , ¿A qué otros objetos que ustedes conocen se parecen?	Bloques lógicos conos de cartón botellas carritos

DESARROLLO	.Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen el diálogo corto. Se organizan de manera voluntaria en grupo de 4 a 5 niños y niñas y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y darnos su nombre anotándolo en un papelote. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y le entregamos para que rasguen papel y puedan formar figuras geométricas, y también les preguntamos: ¿ya lo hicieron? , ¿Qué más están haciendo? , ¿Están construyendo? , ¿Necesitan algún otro material? Invitamos a los niños y niñas para que observen sus creaciones, a reconocer el nombre de su trabajo en un papelote. Los escuchamos haciendo énfasis en las semejanzas y diferencias que se encuentran en sus creaciones.	animalitos CD goma plumones crayolas periódicos
CIERRE	Promovemos una exposición de trabajos. Cada representante de grupo lo presenta, los compañeros intervienen con algunas preguntas. Colocamos los trabajos en el mural de los trabajos.	

## LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N0 080**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Rasgamos papel y formamos figuras geométricas.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06					Logro de Aprendizaje
	NIÑOS	ITEMS	Manipula plastilina y realiza figuras	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre	Coordina sus movimientos de las manos cuando trabaja con el embolillado de plastilina	
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMASAYAGO, Ruth Kira		1	0	0	C
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZAPISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARAPEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYAECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A



	sobre las características de sus personajes o de la representación en sus dibujos.	
<b>CIERRE</b>	Invitamos a los niños y niñas a comentar sus dibujos. Para motivarlos a participar les preguntamos: ¿Alguien nos quiere mostrar el personaje que le tocó representar y cómo lo ha dibujado?	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A IMITAR.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Realiza actividades diarias en forma de imitación :planchar, comer, lavar	Demuestra coordinación al realizar movimientos con sus dedos		Demuestra coordinación en sus movimientos
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	1	A
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira		1	0	1	B
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUA ACARO, Sarita Lizbeth		1	0	1	B
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		1	0	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### 1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial N° : 080 “Erick Estefano Silva Morán”  
 Área : Personal Social y Comunicación.  
 Sección/Edad : Única/04 Años  
 Responsable : Delia Espinoza Ruesta



### 2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Inflando Globos

### 3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Observación Lista de cotejo
<b>COMUNICACIÓN</b>	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.	

### 4. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Reunidos en Asamblea, dialogamos con los niños/as acerca de los materiales que tenemos en la mesa. A través de preguntas los orientamos y dialogamos para que descubran que podemos hacer con los materiales. Los niños y niñas reconocen los materiales y conversamos que podemos hacer con ellos. Preguntamos si alguna vez han jugado con globos, como podemos inflarlos, los podemos pintar con qué y cómo creen que se pintarían.	Globos Papel bond Crayolas
<b>DESARROLLO</b>	En su mesa los niños y niñas seleccionan los materiales suficientes para preparar los globos, eligen el color de plumones y globos que van a utilizar. A continuación los invitamos a inflar los globos, introduciendo a soplos el	

	<p>aire para que se inflen. Una vez que están inflados con el plumón pueden colocar su nombre y hacerle el dibujo que ellos deseen al levantarlos notaron que quedaron bonitos, pueden también vivenciar otras formas de modelar e inflar y desinflar globos.</p> <p>Les sugerimos a los niños y niñas que salgan al patio que jueguen con sus compañeros con los globos, después de haber jugado cada niño y niña se quedará con el globo (intercambien) que le tocó, ya sea de su compañero o como ellos quieran.</p> <p>Les entregamos una hoja, plumones y colores donde dibujaran lo que les tocó en su globo o lo que ellos plasmaron en su globo.</p>	 
<b>CIERRE</b>	Los niños y niñas exponen sus obras y concentran sobre los dibujos que plasmaron y los materiales que se utilizaron.	

### LISTA DE COTEJO

**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: 080 “Erick Stefano Silva Morán”**

**AULA: 4 años**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 17**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Inflando globos.**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15				Logro de Aprendizaje	
	NIÑOS	ITEMS	Hincha las mejillas cuando infla un globo.	Arruga la nariz durante cinco segundos		Sopla, coordinando los movimientos de
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel		1	1	1	A
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy		1	1	0	B
3	CARHUAPOMASAYAGO, Ruth Kira		1	1	0	B
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto		1	1	1	A
5	ESPINOZAPISCOYA, Angel Armando		1	1	1	A
6	GUAYGUAACARO, Sarita Lizbeth		1	1	1	A
7	GUEVARAPEÑA, Ana Najely		1	1	1	A
8	HERRERANORIEGA, Justin Valentino		1	1	0	B
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana		1	1	1	A
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira		1	1	1	A
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando		1	1	1	A
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander		0	1	1	B
13	PALMAPANTA, Karen Leonela		1	1	1	A
14	PISCOYAECA, Daniel Andre		1	1	1	A
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel		1	1	1	A
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres		1	1	1	A
17	UMBO SANTAMARIA, Romina Anayeli		1	1	1	A





PRE TEST					
Nº	NIÑOS	ITEMS	COORDINACIÓN FONÉTICA		
		Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	Imita sonidos de objetos de su entorno.	Imita los sonidos de los animales	CALIFICACION
1	ALBURQUEQUE MEDIANERO, Mario Gabriel				
2	ALDAVE NONAJULCA, Emely Yazumy				
3	CARHUAPOMA SAYAGO, Ruth Kira				
4	CLAVIJO ROMERO, Leonardo Edilberto				
5	ESPINOZA PISCOYA, Angel Armando				
6	GUAYGUA ACARO, Sarita Lizbeth				
7	GUEVARA PEÑA, Ana Najely				
8	HERRERA NORIEGA, Justin Valentino				
9	INFANTE MAJUAN, Arelis Dayana				
10	LAVALLE SEVERINO, Sheyla Yadira				
11	MORI MURUYARI, Kevin Armando				
12	NAVARRO CORDOVA, Kevin Joel Alexander				
13	PALMA PANTA, Karen Leonela				
14	PISCOYA ECA, Daniel Andre				
15	ROMERO PALMA, Aaron Israel				
16	ROMERO VALVERDE, Jose Andres				
17	UMBO SANT AMARIA, Romina Anayeli				





ANEXO 06

**PROPUESTA PEDAGÓGICA**

**PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDACTICA**

**FUNDAMENTACION DE LA TEORIA DEL PROGRAMA**

Durante los primeros años en la vida de un niño, se crean en su cerebro conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse y estas se dan hasta los seis años y una de las formas en la que se producen estas conexiones es el juego y mientras más juega, se crean más conexiones neuronales y desarrolla y aprende más. El juego es un instrumento metodológico que aparece en el niño desde muy temprana edad y es una conducta natural donde nadie le tiene que enseñar a jugar, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca.

Durante la etapa escolar, la enseñanza que se brinda al niño mayormente es cognitiva y se descuida la parte más importante que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación, en otras palabras, la motricidad influye en el desarrollo y formación de la personalidad y es a través del cuerpo como el niño manifiesta sus vivencias consigo mismo y con el medio ambiente que lo rodea.

La motricidad no solo es importante porque permite el desarrollo motor del niño, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje al ser considerado un agente motivador capaz de impulsar al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante durante la vida del niño.

Las primeras nociones tipológicas temporales, espaciales y de resolución de problemas se constituyen a partir de actividades que se aprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos propician la activación de los mecanismos cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas.

Los juegos lúdicos son importantes porque forman parte de la formación educativa de los niños favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer el desarrollo óculo manual.

A través de los juegos lúdicos el niño logra autodominio y la precisión de sus movimientos para sentirse integrado en un medio autónomo y libre.

### **ENUNCIADO DEL PROBLEMA:**

A partir del diagnóstico efectuado, es evidente que hay muchas dificultades en los educandos relacionadas con las destrezas motoras finas, teniendo en cuenta que si los niños carecen de movimientos finos adecuados no se estarán desarrollando sus músculos, además se puede suscitar situaciones deficientes en la coordinación motora fina propia de su edad, por lo tanto se plantea la siguiente interrogante: **¿Los Juegos Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto Mejoran la Motricidad Fina en Niños y Niñas de 4 Años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stefano Silva Moran”, del Distrito de Tumbes, Región Tumbes, Año 2015?**

### **SECUNENCIA DIDACTICA:**

Se utilizará la siguiente secuencia didáctica: *“Secuencia didáctica de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto”*.

La secuencia didáctica utilizada muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas que de acuerdo al enfoque educativo se utilizan en la práctica educativa, con la intención de brindar conocimientos y mejorar el aprendizaje de los estudiantes:

**INICIO:** Donde se identifican los saberes previos de los niños, así como sus habilidades y destrezas y de acuerdo a esta identificación se elaboran las actividades de desarrollo.

**DESARROLLO:** En esta secuencia se introducen los conocimientos técnico científicos para relacionarlos con los aprendizajes conocidos y ampliar el conocimiento durante las actividades.

**FINAL:** En esta secuencia se hace una síntesis de las actividades de inicio y desarrollo.

### **PLAN DE APRENDIZAJE**

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje.

### **EVALUACION:**

De acuerdo al Diseño Curricular Nacional, aprobado por el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social, se organiza de la siguiente manera: Desarrollo de la psicomotricidad, construcción de la identidad personal y autonomía, desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y testimonio de vida en la formación cristiana,

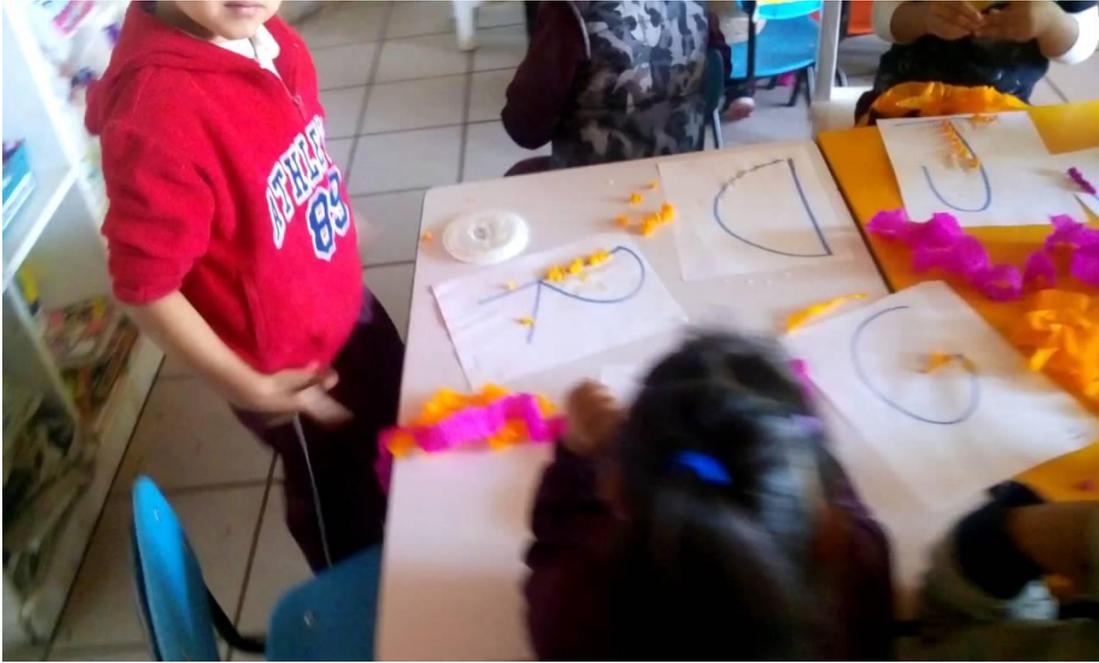
en esta área se busca que los niños y niñas se conozcan así mismos y a los demás, para que construyan su seguridad y confianza básica para participar cada vez más y de manera autónoma en el conjunto de actividades y experiencia que configuran sus contextos de desarrollo.

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

NIÑOS/AS DE LA I.E.I.N° 080 "ERICK STEFANO SILVA MORÁN"  
TRABAJANDO LAS SESIONES DE APRENDIZAJE PROPUESTAS













UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 22 de Mayo del 2018

**Oficio N°0713-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES**

Sra.

Mgtr. Elsa Valvieso Marchán

Directora de la Institución Educativa N°080 Erick Stefano Silva Morán  
presente.-

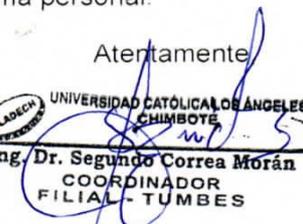
**ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades**

De mi Especial Consideración

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la Bachiller **DELIA ESPINOZA RUESTA** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación; Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación de Tesis para optar el Título Profesional, con el tema: **“JUEGOS LUDICOS, BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 080 ERICK STEFANO SILVA MORAN, DISTRITO DE TUMBES, REGION TUMBES - 2018**

Conocedor de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación y superación de la juventud de nuestra región, le expreso las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
Ing. Dr. Segundo Correa Morán  
COORDINADOR  
FILIAL TUMBES

  
LEA N° 080 ERICK S. SILVA MORAN  
URB. TUMBES TUMBES  
PROF. ELSA VALVIEZO MARCHAN  
DIRECTORA (e)

# INFORME DE TESIS

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

<b>6%</b>	<b>6%</b>	<b>0%</b>	<b>%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>studylib.es</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
----------	--	-----------

---

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 4%
Excluir bibliografía	Activo		